



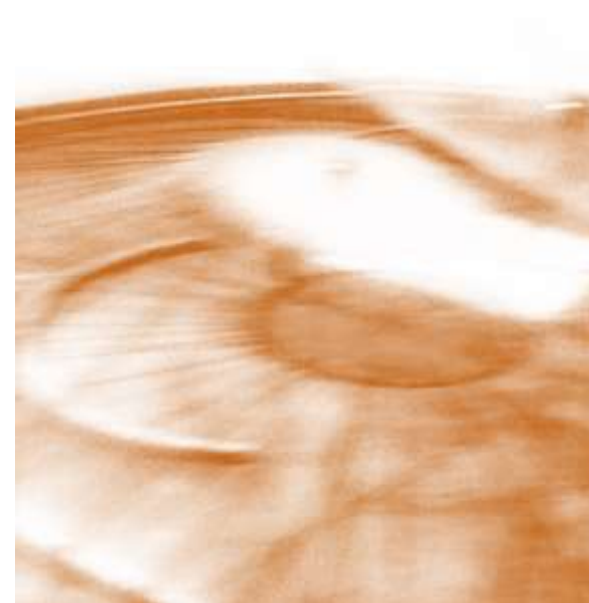
**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

PROGRAMA OFICIAL DE DOCTORADO EN INGENIERÍA CIVIL Y ARQUITECTURA
DEPARTAMENTO DE EXPRESIÓN GRÁFICA ARQUITECTÓNICA Y EN LA INGENIERÍA

Tesis:

**LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA TRANSFORMACIÓN DEL PAISAJE URBANO DEL
SIGLO XXI, A PROPÓSITO DEL URBANISMO UNITARIO. CASO ESPAÑA 2000-2010**

Autor: Sergio Colombo Ruiz
Director: Francisco Moreno Vargas
Granada, 2017



El doctorando / The *doctoral candidate* [**SERGIO ALEXANDER COLOMBO RUIZ**] y los directores de la tesis / and the thesis supervisor/s: [**FRANCISCO MORENO VARGAS**]

Garantizamos, al firmar esta tesis doctoral, que el trabajo ha sido realizado por el doctorando bajo la dirección de los directores de la tesis y hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en la realización del trabajo, se han respetado los derechos de otros autores a ser citados, cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

/

Guarantee, by signing this doctoral thesis, that the work has been done by the doctoral candidate under the direction of the thesis supervisor/s and, as far as our knowledge reaches, in the performance of the work, the rights of other authors to be cited (when their results or publications have been used) have been respected.

Lugar y fecha / Place and date:

GRANADA 28 DE MARZO DE 2017

Director/es de la Tesis / *Thesis supervisor/s*;

Doctorando / *Doctoral candidate*:

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales

Autor: Sergio Colombo Ruiz

ISBN: 978-84-9163-244-3

URI: <http://hdl.handle.net/10481/46976>

A Erma y Jimena.

*“Cuentan los hombres dignos de fe (pero Alá sabe más) que en los primeros días hubo un rey de las islas de Babilonia que congregó a sus arquitectos y magos y les mandó construir un laberinto tan perplejo y sutil que los varones más prudentes no se aventuraban a entrar, y los que entraban se perdían. Esa obra era un escándalo, porque la confusión y la maravilla son operaciones propias de Dios y no de los hombres. Con el andar del tiempo vino a su corte un rey de los árabes, y el rey de Babilonia (para hacer burla de la simplicidad de su huésped) lo hizo penetrar en el laberinto, donde vagó afrentado y confundido hasta la declinación de la tarde. Entonces imploró socorro divino y dio con la puerta. Sus labios no profirieron queja ninguna, pero le dijo al rey de Babilonia que él en Arabia tenía otro laberinto mejor y que, si Dios era servido, se lo daría a conocer algún día. Luego regresó a Arabia, juntó sus capitanes y sus alcaides y estragó los reinos de Babilonia con tan venturosa fortuna que derribó sus castillos, rompió sus gentes e hizo cautivo al mismo rey. Lo amarró encima de un camello veloz y lo llevó al desierto. Cabalgaron tres días, y le dijo: "¡Oh, rey del tiempo y substancia y cifra del siglo!, en Babilonia me quisiste perder en un laberinto de bronce con muchas escaleras, puertas y muros; ahora el Poderoso ha tenido a bien que te muestre el mío, donde no hay escaleras que subir, ni puertas que forzar, ni fatigosas galerías que recorrer, ni muros que te veden el paso". Luego le desató las ligaduras y lo abandonó en mitad del desierto, donde murió de hambre y de sed. La gloria sea con Aquel que no muere”.*¹

¹ Borges, *El Aleph*, 139.

Se ha generado la siguiente producción científica a partir de esta tesis, como contribuciones relevantes (artículos, acta de congresos, etc.) recientes, como autor, relacionadas con el campo de la Tesis Doctoral:

Artículo aprobado y en espera de su publicación:

Colombo Ruiz, Sergio Alexander; Moreno Vargas, Francisco. «Los modelos de New Babylon: del urbanismo unitario al modelo digital.». *EGA. Revista de expresión gráfica arquitectónica*. Universidad Politécnica de Valencia, España. 2017. N.29. 2017: ISSN. 1133-6137. Indexada en Scopus y Arts and Humanities Citation Index (A&HCI) de Thomson Reuters. Factor de impacto: CiteScore 2015: 0.04; SJR 2015: 0.116; SNIP 2015: 0.206.

Artículos publicados:

«Ciudadanos + tecnología + ciudad: el proyecto de Constant en conexión con el siglo XXI». *BAC Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea*, Universidade da Coruña, España. N° 6 (14 de junio de 2016): 49-61. doi:10.17979/bac.2016.6.0.1353. ISSN:2173-6723. Indexada en Scopus y en Avery Index to Architectural Periodicals.

«De la ventana a la pantalla: registrando el paisaje urbano». *Revista 180*, N° 37. Universidad Diego Portales, Chile (agosto de 2016): 48-53. ISSN: 0718-2309. Indexada en Scopus y Arts and Humanities Citation Index (A&HCI) de Thomson Reuters. Factor de impacto: SJR 2015: 0.100.

«La acción ciudadana y las herramientas digitales en el proceso de percepción y transformación del paisaje urbano». *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación.*, Universidad de Málaga, España. N° 8 (2015). Emisión Digital Online. ISSN-e 2174-7563. Indexada en Dialnet y en Avery Index to Architectural Periodicals.

«Neobabilonios en el siglo XXI. Del proyecto de Constant a la ciudad contemporánea». *Dearq Revista de Arquitectura / Journal of Architecture*, N° 19. Universidad de los Andes, Colombia. (1 de febrero de 2017): 132-39. doi:10.18389/dearq19.2016.09. Indexada en: Emerging Sources Citation Index (ESCI) de Thomson Reuters. Avery Index to Architectural Periodicals.

Acta de Congresos:

«Entre lo real y lo virtual. Las herramientas digitales y su acción en la transformación del paisaje urbano en la primera década del siglo XXI. A propósito del urbanismo “unitario”»:267-274. Granada: Universidad de Granada, Editorial Universidad de Granada, 2016. ISBN: 9788433859396

AGRADECIMIENTOS

En cada línea de este tesis están contenidas parte de las vidas de Erma y Jimena, a ellas todas las gracias.

A Dios, amigo fiel. A mis padres y hermanas, gracias Natha. A mi familia Trías Nancy.

A las familias y amigos de Granada: Manolo, Xioleida, Joaquín; Óscar, Carmen y Gloria; Nacho, Pilar y Matías;
Cáritas Granada, Ayuntamiento de Granada, Iglesia San Juan de los Reyes, gracias por la solidaridad incondicional, sin las que hubiese sido imposible culminar esta tesis.

Debo agradecer a quienes apoyaron esta investigación al Prof. Francisco Moreno Vargas por su invaluable orientación. A las Instituciones: Fundación Carolina, Universidad Central de Venezuela y en especial a la Biblioteca de la Universidad de Granada por la disponibilidad sin límite.

Agradecer el apoyo de: Geementemuseum den Haag, en Holanda, al Museu d'Art Contemporani de Barcelona MACBA, al FRAC Centre en Francia, a BilbaoArte en Bilbao.
¡Gracias!

ÍNDICE SINTÉTICO

INTRODUCCIÓN

PARTE 1: ANTECEDENTES: LA INTERNACIONAL SITUACIONISTA

Capítulo 1. El urbanismo unitario: de la Internacional Situacionista a New Babylon

PARTE 2. ANÁLISIS HISTÓRICO CRÍTICO

Capítulo 2. New Babylon: La materialización del urbanismo unitario. Factores intelectuales

Capítulo 3. Los neobabilonios. Conexión- ciudadano. Factores sociales

Capítulo 4. El instinto creador. El mundo figurativo y estético

Capítulo 5. New Babylon. Conexión tecnología. Factores técnicos

PARTE 3. EL URBANISMO UNITARIO. CASO ESPAÑA

Capítulo 6. El paisaje urbano en el siglo XXI, a propósito de New Babylon

Capítulo 7. El laberinto dinámico: conexión ciudad. Casos de estudio.

PARTE 4. CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Agradecimientos
Índice sintético
Índice de contenidos

INTRODUCCIÓN

I. Motivación	(13)
II. Estado de la cuestión y pertinencia del trabajo	(15)
III. Objetivos	(21)
IV. Hipótesis	(23)
V. Metodología	(25)
VI. Breve descripción de la estructura del trabajo	(27)

PARTE 1: ANTECEDENTES

Capítulo 1. El urbanismo unitario: de la Internacional Situacionista a New Babylon

1.1. Introducción.	(37)
1.2. La Internacional Situacionista	(43)
1.2.1. La Internacional Situacionista desde España	(52)
1.3. El urbanismo unitario	(54)
1.3.1. La deriva	(61)
1.3.2. El movimiento desde la deriva: el andar	(64)
1.4. La ruptura: Constant vs Debord	(67)

PARTE 2. ANÁLISIS HISTÓRICO CRÍTICO

Capítulo 2. New Babylon: La materialización del urbanismo unitario. Factores intelectuales

2.1. Introducción	(79)
2.2 Constant	(85)
2.2.1 El imaginario de Constant	(92)
2.2.2 El imaginario a partir de Constant	(99)
2.3 New Babylon: cielo o infierno	(105)

2.4 New Babylon: la construcción del paisaje	(109)
2.4.1 Condiciones previas	(112)
a.- Tecnología	(113)
b.- Colectividad	(113)
c.- Nómada	(114)
d.- Lúdico	(115)
2.4.2 Los sectores	(117)
2.5 El laberinto dinámico	(122)
2.6 ¿Utopía?	(127)
Capítulo 3. Los neobabilonios. Conexión- ciudadano. Factores sociales	
3.1 Introducción: El Neobabilonio	(135)
3.1.1 Antes de New Babylon	(138)
a.-El Flâneur	(138)
b.-El gitano	(140)
3.1.2 Durante New Babylon	(142)
Provo	(142)
3.2. El situacionista vs. El neobabilonio	(144)
a.-La libertad de la acción colectiva	(146)
b.-La condición nómada	(146)
c.-La construcción del espacio lúdico	(147)
d.-El uso creativo de la tecnología	(149)
3.3 Después de New Babylon el neobabilonio del siglo XXI	(149)
3.3.1 Población del siglo XXI	(153)
3.3.2. La cibercultura	(155)
3.3.3 La colectividad digital	(160)
Capítulo 4. El instinto creador. El mundo figurativo y estético	
4.1. Introducción:	(169)
4.2. La expresión del proyecto	(173)
4.2.1 La línea del punto al píxel	(177)
4.2.2 La línea desde el paisaje	(179)
4.3 Los modelos de New Babylon	(185)
4.4. La intensificación del paisaje	(193)
Capítulo 5. New Babylon. Conexión tecnología. Factores técnicos	
5.1. Introducción.	(198)
5.2. ¿Herramientas digitales o armas?	(203)

5.3. Conexión- tecnología	(212)
a.-Sentido colectivo	(212)
b.- Sentido nómada	(213)
c.- Sentido lúdico	(214)
5.4 Las pantallas:	(215)
5.4.1 El nacimiento del paisaje: la ventana	(217)
5.4.2 La mirada y su reflejo en la ventana	(218)
5.5 La persona y el paisaje	(219)
5.5.1 Digitalizando los sentidos	(221)
5.5.2 La visión digitalizada	(222)
5.6 La ciudad en múltiples pantallas	(225)
5.6.1 Evolución desde la ventana	(228)
5.7 La tecnología y el paisaje	(231)
5.7.1. Ubicuidad	(233)
5.7.2. Instantaneidad	(235)
5.7.3 Inmediatez	(237)

PARTE 3. EL URBANISMO UNITARIO.CASO ESPAÑA.

Capítulo 6. El paisaje urbano en el siglo XXI, a propósito de New Babylon	(245)
6.1. El paisaje desde New Babylon en el siglo XXI	(253)
6.1.1 Terrain Vague	(255)
6.2. El urbanismo unitario ¿Desde España?	(257)
6.2.1 A la deriva...	(260)
6.2.2 Una visión extranjera	(262)
6.3 Esbozo de una cultura:	(263)
6.3.1. El modelo social.	(264)
6.3.2. El modelo del turismo	(267)
6.4 Sobre algunos elementos de la cultura neobabilónica	(268)
6.4.1 Los elementos de construcción del espacio	(269)
a.- Exposiciones de arquitectura	(270)
b.-Los contenedores	(273)
c.-¿Arquitectura situacionista?	(276)
d.- Arquitectura y crisis	(279)
6.4.2 Condiciones climáticas	(282)
6.3.3. Elementos psicológicos	(284)
6.3.3.1 La soledad	(289)
6.3.3.2 La soledad desde el hogar	(292)

Capítulo 7. El laberinto dinámico: conexión ciudad. Casos de estudio	(297)
7.1. Conexión ciudad	(301)
7.2. Actualizando New Babylon	(303)
7.3 Matriz de análisis:	(309)
1 Necesidad	(311)
a.- Exploración	(313)
b.- Creación	(314)
2 Contexto	(316)
a.- Límites perceptuales	(318)
b.- Nueva mirada	(319)
3 Forma	(322)
a.- Interrumpir	(324)
b.-Cambiar	(325)
c.- Intensificar	(327)
7.4 Casos:	(329)
7.4.1 Yellow Arrow:	(331)
7.4.1.1 Condiciones previas:	(334)
a.-Lúdico	(334)
b.-Colectivo	(335)
c.-Tecnología	(336)
d.-Nómada	(337)
7.4.1.2 Matriz de análisis:	
1.-Necesidad	(338)
2.-Contexto	(340)
3.- Forma	(343)
7.4.2 Play me:	(345)
7.4.2.1 Condiciones previas:	
a.-Lúdico	(348)
b.-Colectivo	(348)
c.-Tecnología	(349)
d.-Nómada	(350)
7.4.2.2 Matriz de análisis:	
1.-Necesidad	(351)
2.-Contexto	(353)
3.- Forma	(355)

7.4.3 Space Invaders:	(357)
7.4.3.1 Condiciones previas:	
a.-Lúdico	(360)
b.-Colectivo	(361)
c.-Tecnología	(362)
d.-Nómada	(363)
7.4.3.2. Matriz de análisis:	
1.-Necesidad	(365)
2.-Contexto	(366)
3.- Forma	(368)
<u>PARTE 4. CONCLUSIONES</u>	(371)
Conclusiones	(373)
Aportación de la tesis	(385)
Líneas futuras de investigación	(387)
Índice de siglas utilizadas	(389)
Referencia de imágenes	(391)
Bibliografía	(399)
Bibliografía general	(400)
Artículos académicos	(420)
Páginas web consultadas	(425)
Publicaciones:	(427)

INTRODUCCIÓN

I. MOTIVACIÓN

“El exilio es para el pensador lo que el bogar es para el ingenuo; es en el exilio que el desapego de las personas pensantes, su forma de vida habitual, cobra valor de supervivencia”¹.

El avance de la tecnología, requiere la renovación del pensamiento, en la generación de nuevas acciones, donde el cambio y lo efímero son constantes. Este cambio constante me ha interrogado y me ha hecho buscar nuevas formas de ver la profesión de arquitecto, con nuevos retos por lograr y nuevas formas de actuar. Cuando leí el libro de Antoine Picon, “Digital Culture in Architecture”², entre todos los progresos que describe con detalle, me impactó el que se refería a Constant. El detallado trabajo de ese artista, desde la representación de sus ideas en escritos, dibujos, maquetas, grabaciones, películas, estructuraba bajo los valores esenciales a la humanidad, nuevas formas de asumir la tecnología y la ciudad, ideas que me motivaron a conocer y profundizar en la actualización de su propuesta.

Las ideas de Constant con la materialización del urbanismo unitario, trazaron una ciudad global, donde la utilización de la tecnología por los ciudadanos transformaría el paisaje. Mi interés más allá de un medio digital preciso o la particularidad de una herramienta en especial, se enfocaba en señalar y descubrir las nuevas relación con el paisaje urbano para transformar la ciudad.

La mayor motivación de Constant, en su proyecto New Babylon, fue la búsqueda de la libertad, que conectó en mis motivaciones para buscarlo como referente, donde más allá de cualquier poder, buscaba la evolución desde las ideas y las acciones de los ciudadanos, desde la creatividad y el disfrute de la vida. Entendiendo el proyecto de Constant, no como un modelo a emular, sino como modelo visionario para aprehender y estudiar.

A la par, el ser profesor de expresión gráfica arquitectónica, en un país dotado de mucha riqueza natural pero con grandes carencia, el quehacer universitario queda alejado de ser prioridad, hecho que se convirtió en una fuerza más para encontrar formas y herramientas para superar crisis. Sin embargo la distancia que marcan los kilómetros, no borran las acciones de un lugar, que impactan en sus ciudadanos presentes o no y desde múltiples flancos. Las acciones que exalta Constant, la libertad y la tranquilidad, pueden ser condicionadas desde la distancia, situación que ha marcado la tesis, pero con ansiedad de encontrar nuevos horizontes, en panoramas desconocidos, me he visto aferrado desde la deriva a encontrar estrategias para seguir de pie desde el laberinto.

A pesar de esta condición, ha sido un privilegio estar en Granada para esta investigación, y tener contacto con su cultura, de descubrir en las calles y en su paisaje, formas nuevas de ver el futuro a pesar de cualquier crisis. Los

¹ Bauman, *Modernidad líquida*, 48.

² Picon, *Digital Culture in Architecture*.

valores de la superación ante las dificultades se forman en base a conciencia y ampliación de la creatividad humana, que no pueden ser encapsulados a una idiosincrasia, pues son inherentes de la condición humana, a la búsqueda de mejores de condiciones de vida, a la superación de cada inconveniente con el uso creativo de las herramientas.

La visión que plantea al urbanismo unitario es la de una propuesta que se yuxtapone a una situación de crisis. Desde la posición de nómada, la visión es totalmente diferente, la estructuración de las ideas aquí presentes, han supuesto una exploración del tema desde la propia vivencia de la deriva, del laberinto y la desorientación. La escritura de ésta tesis ha reforzado herramientas para vivir desde ellas, sin perder la esperanza

II. ESTADO DE LA CUESTION Y PERTINENCIA DEL TRABAJO

La primera década del siglo XXI, ha llamado la atención por la profundización de la crisis económica mundial en contraste con el permanente progreso de las herramientas digitales. ¿Acaso lo digital y el estado de crisis general, deja consecuencias en el paisaje urbano y en el espacio, transformando la dinámica social, cultural y económica del planeta?

La crisis que se desarrolla en la primera década del siglo XXI, poco tiene que ver con la vertiginosa construcción de imperios virtuales, tanto en lo que ofrecen en datos, o software, como en equipos físico, o hardware, trabajado en ordenadores y móviles que comparten cada día más similitud. Estas herramientas digitales, no parecen conocer de crisis, pues ahora están en las manos de la mayor parte de los ciudadanos. A su vez, se referencian en el nuevo milenio otros fenómenos, como la amplia integración a la red de internet, el auge de la globalización, el acortamiento virtual de las distancias, el uso de un tiempo presente constante, y en el caso de la arquitectura, el arraigo de una arquitectura de autor, con obras que difícilmente presentan referencias en la memoria de donde son construidas y que en ellas se expresa una visión particular del arquitecto-marca o de edificios logos, que aseguran el encaje de lo urbano en las reglas del branding.³

La tesis acota el periodo de tiempo a la primera década del siglo XXI, tiempos de cambios en todos los ámbitos, con mucha expectativa por parte de la sociedad de cumplir la transformación hacia la automatización de la vida. Y el lugar territorial a analizar será España, con las experiencias que se dan en distintas ciudades a través de estos años.

La labor del arquitecto según muestra la historia, y las vivencias de los últimos tiempos, parece no ser estable, debe reinventarse como diseñador del espacio para las personas según la cultura y la tecnología en la que vive. El comienzo del siglo XXI, planteó por un lado, crisis en diferentes ámbitos que como ciclos históricos pueden ser entendidos como oportunidad para plantear nuevas ideas, nuevos valores, nuevos conceptos a los que la arquitectura ha podido dar respuesta en el pasado. Por otro lado, el auge de las herramientas digitales presentes en todos los ámbitos parecía abrir nuevas opciones al entendimiento del espacio y de su potencial transformación.

La concentración de la población mundial cada vez mayor en las ciudades, pero que en contraposición viven con más restricciones en la libertad de acciones creativa. Por ello, ésta investigación busca las coincidencias, con el mundo de arte y la tecnología que pueda sentar con argumento una nueva ventana para el entendimiento de las dinámicas urbanas y la acción del arquitecto, enfocado en la transformación del espacio, pero en búsqueda de una conexión armoniosa entre el tiempo que se vive, la cultura y la tecnología. La tecnología per se no parece ser la

³ Muñoz, *Urbanalización*, 57.

respuesta, la búsqueda del ser humano a través de las nuevas ventanas que abre la tecnología, se plantean como alternativa para redescubrir y replantear ideas.

La imaginación arquitectónica actual, asistida y favorecida por el ordenador produciendo demasiada ficción arquitectónica, según Pallasmaa, en su lugar se requiere una arquitectura de la realidad, se añora una arquitectura que devuelva a las personas a la realidad concreta de su mundo físico y material, una arquitectura que haga experimentar el mundo en lugar de sí misma.⁴ En la misma búsqueda de nuevos caminos para la arquitectura, Zevi, hace una invitación a la creación de arquitectura sin edificios, que induce a crear nuevos *patterns* para las acciones humanas sin preocuparse de la manera de involucrarlos, como terapia específica para salir del callejón sin salida donde para él se encontraba la arquitectura, y proyectar los comportamientos., donde los no arquitectos y los usuarios desarrollan una función esencial en la proyección arquitectónica, siendo su deseo involucrarlos en ella.⁵

En cuanto a las ciudades, envueltas en dinámicas señaladas desde diferentes referentes como Nogué, Solà-Morales, Delgado, Pallasmaa, Koolhaas, coinciden en plantearlas como lugares que ante las nuevas dinámicas se desprenden del significado cultural, histórico y geográfico para integrarse bien desde redes funcionales o imágenes, provocando como hace referencias Castells: “El espacio de los flujos y el tiempo atemporal son los cimientos materiales de una nueva cultura, que trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación transmitidos por la historia: la cultura de la virtualidad real, donde el hacer creer acaba creando el hacer”⁶.

Interesa en esta investigación, las consecuencias la acción sobre el paisaje urbano, donde Maderuelo, comenta que el paisaje no es lo que está ante nosotros, es una construcción cultural: “No es un mero lugar físico, sino el conjunto de una serie de ideas, sensaciones y sentimientos que se elaboran a partir del lugar y sus elementos constituyentes., el paisaje reclama una interpretación, la búsqueda de un carácter y la presencia de una emotividad”⁷.

Los usuarios de móviles, ordenadores, permanentemente conectados en red, donde fluye una cantidad sin precedentes de datos e información, presentan nuevas posibilidades donde agudizar la percepción del espacio. Si a la vez se considera que esta nueva ventana a la socialización del individuo permite acercarlo al paisaje urbano y transformarlo, parece tener potencial el plantear formas alternas de abordar la construcción del espacio reflexionando en actualizar valores, capacidades y trascendencia desde la libertad, la acción lúdica, creativa,

⁴ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 149.

⁵ Zevi, *Leer, escribir, hablar arquitectura*, 62.

⁶ Castells, *La era de la información*, 452.

⁷ Maderuelo, *El paisaje: génesis de un concepto*, 38.

nómada y colectiva, expresadas en el referente del urbanismo unitario y del proyecto New Babylon, de Constant Nieuwenhuys.

La idea de establecer experiencias urbanas donde concurren multitudes, es cada vez más frecuente gracias al poder de convocatoria de las redes sociales a través de internet, desde todos los ámbitos. Esta tesis enfoca las coincidencias de tres situaciones o prácticas artísticas, realizadas desde España, pero parte de una experiencia global, que con el objetivo de estimular a la colectividad a la participación activa en el espacio público, inducen la acción de los participantes a exponer, transformar su percepción del paisaje, basado en el carácter de ser digital, que deriva en el acceso, la movilidad y la habilidad para propiciar el cambio.⁸ Los casos presentados son parte de una selección de experiencias que involucran, participación libre y colectiva de los usuarios de forma lúdica, el uso de herramientas digitales, y la consideración nómada en el espacio urbano.

Francesc Muñoz, después de analizar en su libro, *Urbanización*, los casos de ciudades como Buenos Aires, Berlín, Londres y Barcelona, concluye que se deben favorecer los usos públicos del tiempo en detrimento de los privados, en el diseño de tiempos públicos, cuando la identificación colectiva no solo descansa sobre el uso del espacio sino sobre las posibilidades de formar parte de una temporalidad común, como derecho al tiempo de la ciudad⁹. Existe en su análisis una visión en el cambio de la ciudad puesta en la construcción colectiva, ésta investigación se centra justo en la participación colectiva, que por medio de las herramientas digitales aborda la transformación del paisaje urbano.

Por otro lado, la escasez y alto costo del espacio urbano, a la par del establecimiento de conexiones y redes de todo tipo, hacen de estas experiencias, formas de recuperar el espacio urbano, de transformarlo y de reciclarlo con nuevas posibilidades, de reinventarse y actualizarse, desde la misma dinámica de las herramientas digitales, transferida como forma cultural global. Estas herramientas incluyen otras formas de percibir más allá de lo visual, con posibilidad de indagar en la profundidad del sonido, en la evocación de los olores, en la sensibilidad de las texturas, y en la experiencia multisensorial que provocan.

El desarrollo de la tecnología, desde su acrecentado paso parece apostar por descubrir al ser humano a través de herramientas que maximicen sus experiencias y el poder comunicarlas a otros, en experiencias entre las personas y el espacio. En este juego los valores de la arquitectura, de la ciudad y el paisaje, como receptáculos de las actividades humanas, parecen transformarse y apoyarse en los valores de los nuevos conceptos que vinculan a las personas, desde redes que se solapan a la ciudad.

Tomar experiencias y casos que incluyan el paisaje urbano, su representación, la tecnología, y la acción libre de las personas para su análisis sin un punto de referencia, parece difícil por el amplio rango entre la diversidad y el

⁸ Negroponte, *El mundo digital*, 273.

⁹ Muñoz, *Urbanización*, 213.

cambio de la tecnología en el siglo XXI y su acción en el entorno urbano, es por ello, que se toman las ideas futuristas de Constant, como referencia y su propuesta, que combinaba los aspectos antes sumados, y añadía el componente lúdico creativo como la forma de conectar esos elementos, desde la dimensión humana. Con amplio uso de diferentes formas de representación procuró plasmar la idea de la transformación del paisaje en base a la acción colectiva, lúdica, nómada y tecnológica.

Esta tesis procura establecer si ésta traslación de los valores en la obra de Constant, y el urbanismo unitario pueden aplicarse a las expresiones presentadas en el siglo XXI, desde un territorio particular, España. Constant parece haber concebido el modelo urbano que literalmente visiona la World Wide Web, según Wigley, historiador norteamericano que desde la exposición “Another City for another life” en el Drawing Center de New York en 1999, del trabajo de Constant, proyecta mundialmente esas coincidencias, entre el mundo planteado por Constant y la visión que se trazaba a puertas de un nuevo siglo: “En la red de sectores de New Babylon, cada quien configura su propio espacio y poder vagar sin obstáculos de sitio a sitio, sin límites. A este respecto, el proyecto de Constant representa la espacialidad del mundo virtual, donde las personas pueden moverse, conocerse, e interactuar en cualquier momento, y donde sea”¹⁰. David Pinder, también señala en sus estudios, cómo en recientes años se ha visto interés renovado en la trayectoria histórica del trabajo de Constant¹¹, y en su actualización.

El uso de las herramientas digitales ha supuesto una democratización en su uso en la sociedad, siendo la primera década del siglo XXI, cuando con mayor fuerza se da a su poder de alcance y penetración dentro de la cultura global. Ante este panorama, y los escasos referentes que aborden su acción desde la dinámica de la ciudad, se presenta el referente del urbanismo unitario, y su actualización para trazar nuevas formas de análisis y de incluir desde la tecnología necesidades que son intensamente humanas.

Tanto la arquitectura de la actualidad como la del futuro tienen su base en una nueva visión del espacio. Señala van de Ven, que “Una vez que se reconoce a la arquitectura como el arte del espacio, se ha de aceptar que toda innovación arquitectónica surgirá a partir de nuevos conceptos espaciales”¹².

Para muchos el uso de la tecnología, pudiera devenir en el final de los tiempos, y en el control del hombre por las mismas máquinas, cuando su sentido siempre es el contrario, tienen sentido cuando es la conciencia del hombre quien utiliza las máquinas que poseen características o mecanismo que permitan una eventual mejora en la calidad de vida. Igualmente el estudio de las diferentes manifestaciones que se dan gracias a las herramientas digitales y su acción en la arquitectura y la ciudad, han servido como columna vertebral en investigaciones de William Mitchel, Antoine Picon, quienes han estudiado la acción de la tecnología digital en la ciudad y en la arquitectura, son bases

¹⁰ Wigley, *Constant's New Babylon*, 10.

¹¹ Pinder, *Visions of the City*, 260.

¹² van de Ven, *El espacio en arquitectura : la evolución de una idea nueva en la teoría e historia de los movimientos modernos*, 311.

referenciales para argumentar las ideas que se quieren verificar en esta investigación. Son igualmente valiosas las investigaciones de Juhanni Pallasmaa acerca del poder de los sentidos en la percepción del espacio arquitectónico, sus análisis enlazan el poder de la percepción y la reestructuración del espacio arquitectónico.

La investigación busca argumentar el uso de las herramientas digitales, como instrumento para expresar estímulos que se perciben en el espacio urbano, pero que permanecen ocultos. El proceso de percepción del espacio y su registro va más allá de lo visual con el uso de estas herramientas, así se presentan nuevas formas de representar y expresar las vivencias del espacio, que se han intensificado con su uso que potencian lo sensorial, y que han permitido con esta dinámica transformar los elementos de la cadena comunicativa.

Lo digital y su amplia difusión, le han dado poder al pragmatismo, como el fundamento del pensamiento entre la rapidez en el acceso y la verificación de la información. Por ello el objeto de este trabajo plantea ideas paralelas al entendimiento del espacio urbano y el avance digital, desde el sustento teórico de las ideas del urbanismo unitario acción fundamental para dar soporte argumental.

Las experiencias que se acercan al urbanismo unitario aún no parecen tener un concepto determinado, y suelen presentarse como un catálogo de experiencias que incluyen, la ciudad, lo colectivo, la reivindicación por alguna lucha. Varían en la forma creativa de presentarse, en la inclusión de elementos que pueden conectar con la sensibilidad de los ciudadanos empleando para tal fin la tecnología.

Las manifestaciones que vinculan a los ciudadanos en la interacción gracias a las herramientas digitales en la construcción del paisaje urbano, va más allá de una convocatoria política o publicitaria; la apuesta en esta investigación es por la acción desinteresada, la búsqueda de respuestas sinceras, reales, donde el espacio es la intención en donde se pueda verificar la idea de que la arquitectura es el lugar de los comportamientos y acciones de donde extraer contenidos y formas.¹³

El poder que tienen las nuevas herramientas permiten algunas manifestaciones en los espacios urbanos que no serán estudiadas en este trabajo, como el flashmob, donde la respuesta es la misma para todos los participantes, es una secuencia de movimiento o coreografías convocados por las redes sociales, para descontextualizar con el movimiento o sin él un espacio, con el fin de llamar la atención para reivindicar algún hecho o producto. También están los smartmobs, con igual poder de convocatoria pero la manifestación se da en una instrucción que se hace colectiva pero que se manifiesta de diversas maneras. El alcance de esta tesis, no tiene por objeto el análisis de aquellos sistemas que permiten sólo la información en tiempo real de la información cotidiana de la ciudad, desde la visión “inteligente” o “smart” de la ciudad y sus habitantes, como el tráfico, las condiciones ambientales, el uso de los sistemas públicos, pues es determinante el nuevo valor que adquiere el paisaje urbano percibido por el usuario, más allá de la interacción con información a través del uso de las distintas herramientas digitales.

¹³ Zevi, *Leer, escribir, hablar arquitectura*, 147-48.

Por último, la existencia de numerosas publicaciones sobre la dirección que debe tomar la arquitectura en cuanto al uso de las nuevas herramientas digitales, concentran en las propiedades de la imagen y su representación, en este caso la intención es establecer los vínculos entre lo digital y lo real, donde el punto común sea el espacio físico y las personas que viven el espacio. Reseña Lynch, que las imágenes colectivas son necesarias para que el individuo actúe acertadamente dentro de su medio ambiente y para que coopere con sus conciudadanos. Así mismo cada representación individual es única y tiene cierto contenido que solo rara vez o nunca se comunica¹⁴. Con el uso de las herramientas digitales se abre esta oportunidad de poder expresar, e interesa en esta tesis, el efecto de estas manifestaciones en el espacio urbano.

¹⁴ Lynch, *La imagen de la ciudad*, 61.

III. OBJETIVOS

General:

- Analizar diferentes acciones urbanas donde se utilizan para la construcción del paisaje urbano, en su percepción multisensorial y representación, herramientas digitales que son manejadas por ciudadanos en diferentes ciudades en España, desde un entorno colectivo, lúdico y nómada; en la primera década del siglo XXI, y contrastarlas con los valores que sustentó el urbanismo unitario, en búsqueda de nuevas formas de creación y representación del espacio.

Específicos:

- Verificar los valores del urbanismo unitario, analizarlos en función del alcance transformador en el paisaje y la arquitectura del nuevo siglo XXI.
- Demostrar a través del análisis del urbanismo unitario como el uso de la tecnología y el cambio en la dinámica productiva, se prestan para la reflexión y la reconversión del espacio, del paisaje y de las nuevas posibilidades de representación.
- Verificar los valores que pueden intuirse de las experiencias analizadas que puedan aplicarse al desarrollo del espacio en la arquitectura.
- Verificar el alcance de las herramientas digitales como elementos de percepción multisensorial del espacio y su afectación a la cadena comunicativa en el código gráfico arquitectónico.
- Analizar la trascendencia de las acciones digitales en el espacio físico y su materialización en el paisaje
- Analizar los cambios que se han dado en la arquitectura en la primera década del Siglo XXI, identificar sus valores y contrastar con los resultados de los análisis.

IV. HIPÓTESIS

¿Es posible la revaloración del paisaje urbano, transformarlo y comunicarlo a través de las herramientas digitales y sus nuevas formas para expresar lo que se percibe? Si es así, es posible combinar nuevos elementos, para caracterizar el espacio e incluir al individuo como su protagonista a través del cúmulo de sensaciones, su posibilidad de exteriorizarlas y así transformar el paisaje. Teniendo como referencia las ideas de Constant al describir el urbanismo unitario, será posible actualizar sus ideas en función de las nuevas pautas de vida que ofrece el siglo XXI, y recrear el urbanismo unitario, a partir de los recursos digitales que se tienen a la mano.

¿Es posible argumentar nuevas posibilidades en la creación del espacio a partir de nuevas maneras de representación y expresión de lo que perciben sus usuarios a través de las herramientas digitales?

V. METODOLOGÍA.

Para alcanzar la verificación de la hipótesis, y lograr cada uno de los objetivos propuestos, se realizó el registro y documentación de las ideas que estructuraron el concepto y los valores del urbanismo unitario, a través de bibliografía especializada, catálogos de exposiciones, videos, películas, maquetas. De igual manera, se realizó el registro y documentación de las referencias de la Internacional Situacionista y de Constant, que combinan la transformación del espacio a partir de la percepción del usuario, en el uso de la tecnología y la forma como representaron la experiencia.

Se realizó la búsqueda, revisión y documentación de las fuentes de información para referenciar el proceso de transformación del espacio desde el urbanismo unitario. Identificar los valores del contexto urbano del siglo XXI, y sus formas de representación de la ciudad a través de las nuevas tecnologías, como referencia para el análisis. Al igual se precisaron casos emblemáticos en el siglo XX, donde se redefinieron las bases del espacio arquitectónico a partir de crisis económicas y culturales.

Para el análisis de los casos se utilizó una matriz que permita establecer de manera clara cuales elementos son comunes y cuales diferentes, ésta matriz de análisis se utilizó tanto para la estructura individual como para evaluar su grado de intervención dentro del paisaje. El análisis siguiendo la matriz de Paul Laseau, detalla la necesidad, el contexto y la forma de cada caso, permitiendo destacar los valores de cada experiencia, y contrastarlos con los valores del urbanismo unitario para poder así verificar si efectivamente expresan y dan vida a las ideas de Constant. Al identificar las variables en una matriz, se promueve una reestructuración del pensamiento que puede estimular nuevas comprensiones con respecto a necesidades, convirtiéndose en un refuerzo en la memoria¹⁵

La idea conceptual para el análisis se apoya en la distinción que hace Zevi en “Saber ver la arquitectura”, del proceso histórico-crítico, que contempla los factores sociales, factores intelectuales, los factores técnicos, y el mundo figurativo, y estético¹⁶, desde el urbanismo unitario y en el proyecto de New Babylon como su materialización. Allí se valoran el espacio en su función, como significante y como elemento plástico, los elementos físicos entendidos como indica Maderuelo, como aquellos que constituyen el sustrato físico del paisaje¹⁷, pero que no son el paisaje.

Se realizó la búsqueda, registro de diferentes gestores que han desarrollado experiencias que combinen paisaje, percepción multisensorial y herramientas digitales, como referentes. Así como es de cambiante y accesible lo

¹⁵ Laseau, *La Expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*, 70.

¹⁶ Zevi, *Saber ver la arquitectura: ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura*, 51.

¹⁷ Maderuelo, *El paisaje: génesis de un concepto*, 37.

digital, pudiera caer en lo banal la estructuración del estudio, si se toman como referentes cualquier experiencia que conlleve interacción digital, es por ello que este estudio se concentrará en las experiencias que ya han sido ejecutadas en el período de tiempo señalado, y que han sido referenciadas por fuentes reconocidas, de centros y autores que investigan la acción de la tecnología en las manifestaciones culturales, en este caso interesa la inclusión en el ámbito urbano y la transformación del paisaje.

En las experiencias estudiadas, fue primordial el análisis del alcance de imaginabilidad, definido por Lynch, como la cualidad de un objeto físico que le da una gran probabilidad de suscitar una imagen vigorosa en cualquier observador, pudiéndose dar también el nombre de legibilidad, o visibilidad, cuando no solo es posible ver los objetos sino que se le presenta aguda e intensamente a los sentidos. Para el análisis de cada situación, se procederá a ubicar todo el material de primera mano, y referenciar cada uno de los casos, en las ciudades de España donde se hayan ejecutado. Se utilizaron las variables del análisis de Paul Laseau, para evaluar el grado de aproximación al urbanismo unitario en cada situación utilizando los patrones de acción en el urbanismo unitario señalado por Constant. Estos elementos se superponen y se interceptan, en función de cotejar la estructura de las experiencias en cada ciudad analizada, y valorar los cambios que se efectúan en el paisaje.

VI. BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ESTRUCTURA DEL TRABAJO

“Nosotros llamamos meseta a toda multiplicidad conectable con otras por tallos subterráneos superficiales, a fin de formar y extender un rizoma (...) Nosotros hemos escrito este libro como un rizoma. Lo hemos compuesto de mesetas. Si le hemos dado una forma circular, sólo era en broma. Al levantarnos cada mañana, cada uno de nosotros se preguntaba qué mesetas iba a coger, y escribía cinco líneas aquí, diez líneas más allá (...) Hemos tenido experiencias alucinatorias, hemos visto líneas, como columnas de hormiguitas, abandonar una meseta para dirigirse a otra. Hemos trazado círculos de convergencia. Cada meseta puede leerse por cualquier sitio, y ponerse en relación con cualquier otra”¹⁸.

La estructura de la tesis está dividida en cuatro partes. En la primera parte se reseña la formación del grupo de la Internacional Situacionista, y los conceptos que definieron el urbanismo unitario. En la segunda parte se abordan al análisis histórico crítico, desde los factores intelectuales, sociales, figurativos y técnicos, del urbanismo unitario y el proyecto de New Babylon.

En la tercera parte, se realiza el análisis de la situación de España, desde las ideas planteadas por Constant como elementos de la cultura neobabilónica. Partiendo del análisis se presentan los tres casos desde España, Yellow Arrow, Play me y Space Invaders, para con la aplicación de la matriz de Laseau, con variables que el mismo Constant estimaba desde el urbanismo unitario, para así poder evaluar los valores que correspondan al urbanismo unitario, y que pueden a la vez servir como estructura de análisis para experiencias similares. Posteriormente en la cuarta parte se presentan las conclusiones.

Se aborda el proceso en la secuencia de los factores que intervinieron en la estructuración del urbanismo unitario y su correspondencia en el siglo XXI, desde la dinámica que imponen las herramientas digitales en el paisaje urbano. Son iterativos en la estructura de toda la tesis, cuatro elementos que definió Constant como las condiciones previas¹⁹ para la estructuración del urbanismo unitario, son ellas la tecnología, lo colectivo, lo lúdico y lo nómada. Estos cuatro factores a manera de mesetas, como las que señalan Deleuze y Guattari, no tienen orden ni jerarquía, se complementan y estructuran el discurso como esencia del urbanismo unitario, desde la multiplicidad conectable. El trabajo de Constant desde el urbanismo unitario y la dinámica del siglo XXI, permiten plantear en esta tesis de forma paralela tres niveles de conexión, conexión-ciudadano, conexión-tecnología y conexión-ciudad., que terminan por estructurar un nuevo paisaje que se sobrepone como los sectores de New Babylon a las ciudades.

¹⁸ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 26.

¹⁹ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia* (publicado en *New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974*).

La tesis toma las ideas del urbanismo unitario en torno a la construcción del paisaje urbano, desde usuarios nómadas, a través de la actividad lúdica y colectiva, con el uso de la tecnología, donde la deriva define la acción. Los siete capítulos que estructuran la tesis, trazan elementos para la identificación y sustento de situaciones que vinculen a las personas libremente, desde el juego y que con el uso de las herramientas digitales puedan construir el paisaje urbano.

Capítulo 1

Se explora la secuencia histórica de las visiones de dos personajes que juntos definieron el urbanismo unitario, y que la forma de entenderlo terminaron por separarles Guy Debord y Constant Nieuwenhuys. Desde la aproximación crítica a la historia de la Internacional situacionista, se resaltan las ideas que vinculan la preocupación por el paisaje urbano, y las estrategias creativas que trazaron como acciones para superar las condiciones que criticaban, desde la psicogeografía, la deriva, el détournement. Se hace hincapié en la estructuración del andar y la deriva, como las formas naturales de apropiarse del paisaje. Por último el desenlace en la participación de Constant en el grupo, definiría su trabajo en solitario de la materialización de New Babylon, la propuesta de ciudad global desde el urbanismo unitario.

Capítulo 2

En el capítulo dos, se presentan los factores intelectuales, que definieron el urbanismo unitario y el proyecto de New Babylon. Se trazan las conexiones entre el imaginario de Constant, desde el horror de la guerra, plasmada en la expresión del trabajo y en el imaginario que suscitan sus ideas. El mismo nombre de New Babylon, tiene connotaciones histórico-religiosas, que igualmente conectan con las ideas que presenta el urbanismo unitario. La estructuración de las ideas desde condiciones previas como la tecnología, la colectividad, lo nómada y lúdico, son presentadas en este capítulo para ser abordadas durante toda la investigación.

La idea de New Babylon, desde el urbanismo unitario, es la expresión de un laberinto, pero un laberinto dinámico, que incide en la construcción de un espacio dinámico. Ideas que han sido tomadas como futuristas y utópicas.

Capítulo 3

La construcción del urbanismo unitario sin la acción de las personas, no existe. Por ello los factores sociales son determinantes para su implantación. En la oportunidad del diseño de ciudad del futuro, Constant no solo trazó ideas para el paisaje y las posibles edificaciones, también ideó una cultura, que le daría sentido a toda esa expresión, la del neobabilonio. Se presentan las características del neobabilonio, pero también su evolución, desde los referentes que tuvo Constant, los grupos que tuvo oportunidad de compartir, y por último la actualización de esos valores desde el neobabilonio del siglo XXI. El impacto de la tecnología y las nuevas formas de comunicación han empujado el establecimiento de nuevas dinámicas globales, que han terminado por alterar la cultura y generar nuevas conexiones planteados como conexión-ciudadanos.

Capítulo 4

El planteamiento del proyecto del urbanismo unitario de New Babylon, fue oportunidad para expresar el mundo figurativo y estético, de Constant de idear una nueva ciudad. Entre los modelos y las líneas trazadas, se presentan igualmente los valores que estructuran el sentido del urbanismo unitario.

La expresión de sus modelos, y las distintas forma de expresar sus ideas, motivadas a fomentar una experiencia multisensorial y multimedia. Los valores de los modelos de Constant dan pie para establecer comparaciones con los modelos digitales, y la manipulación de la imagen del espacio desde lo digital. Donde igualmente el trabajo y la expresión del proyecto en maquetas, dibujos, collages, películas, fotografías, grabaciones, pinturas, señalan una manera fragmentada pero constante en diversificar las formas de explorar y buscar distintos enfoques a un mismo planteamiento.

Capítulo 5

En este capítulo se abordan los factores técnicos, el uso de la tecnología, como herramienta de construcción del urbanismo unitario desde New Babylon, y como factor determinante de todas las acciones en el siglo XXI, enfocado en su acción desde el paisaje y el uso por los ciudadanos. Las herramientas y la tecnología desde su creación están vinculadas a la idea de la guerra y la supervivencia, situación que conecta aún más con la idea del imaginario de Constant y la guerra, y la realidad global que se vive en el siglo XXI, desde otro nivel de conexión que se plantea como, conexión-tecnología.

Si bien las herramientas digitales, sufren constantes transformaciones en el tiempo, haciéndolas cada vez más pequeñas en tamaño, pero con mayores capacidades en un proceso de constante cambio y actualización, tanto del artefacto (hardware) como con en su programación (software), no es el fin de ésta tesis llegar al análisis de un programa o artefactos en específico, sino analizar su poder y capacidad de transformación del paisaje a través de la percepción de usuario.

La relación de las personas con la tecnología se da a través de pantallas, que como ventanas, enmarcan la visión sobre el paisaje, como interfaz ente la ciudad y el mundo digital, se ve acusado por la configuración del espacio arquitectónico y la dinámica de las ciudades. El alcance de éstas dinámicas se presentan desde la transformación cultural que han supuesto y en su magnificación como extensores de los sentidos, que terminan por establecer nuevas formas de abordar el tiempo desde la inmediatez, lo instantáneo, y ubicuo que señala Virilio.

Capítulo 6

El paisaje urbano se plantea como el contenedor de todas las expresiones anteriormente abordadas, donde se solapan los distintos niveles de conexiones, en nuevas redes de datos y relaciones, y desde donde se abordan los

factores que determinan el urbanismo unitario. Para ello se hace un análisis de la evolución de la ciudad y el paisaje comprendido desde la acción libre y colectiva de las personas.

Para analizar el urbanismo unitario desde España, se toman consideraciones planteadas por las mismas ideas del urbanismo unitario, desde la visión como extranjero, en una nación donde la deriva ha dado forma al dinamismo de sus ciudades desde los elementos que estructuraron el urbanismo unitario según Constant: los elementos de construcción del espacio, las condiciones climáticas y los elementos psicológicos.

Capítulo 7

En el último capítulo coinciden los factores y condiciones manejados a lo largo de la tesis para confluir en una matriz de evaluación de tres propuestas distintas llevadas a cabo en España en diferentes momentos de la primera década del siglo XXI, Yellow Arrow, Play me, y Space Invaders, con acción a nivel global, que conectan una misma idea a nivel global, como sería New Babylon.

En las manifestaciones analizadas, se buscan coincidencias con los preceptos del urbanismo unitario, donde a través de la experiencia de lo lúdico y con base en el uso de la tecnología, logran la transformación del espacio por parte de los ciudadanos. Al contrastar las experiencias con las premisas del urbanismo unitario, se hace posible verificar sus valores para la evolución del paisaje urbano y reafirmar la importancia de la manifestación de los ciudadanos utilizando la tecnología.

Se analizan los casos desde una matriz que evalúa la necesidad, el contexto, y la forma, pero desde las aportaciones del urbanismo unitario, concentrada en la vinculación de la actividad lúdica, nómada y colectiva con el uso de la tecnología.

PARTE 1:

**ANTECEDENTES: LA INTERNACIONAL
SITUACIONISTA**

CAPÍTULO 1

EL URBANISMO UNITARIO: DE LA INTERNACIONAL SITUACIONISTA A NEW BABYLON.

“...urbanismo unitario; el urbanismo hecho para el placer”¹.

¹ Nieuwenhuys, «Otra ciudad para otra vida(1959). Original en francés, “Une autre ville pour une autre vie”. en Internationale Situationniste, n°3, diciembre de 1959, pp37-40», 163.

1.1. INTRODUCCIÓN:

Pasadas seis décadas entre el planteamiento de la idea del urbanismo unitario en 1958 y el siglo XXI, surgen coincidencias y diferencias, entre grandes y desafiantes retos, coincidiendo en el problema de la ciudad y su futuro como hábitat de más de la mitad de la población mundial. Desde mediados de los años noventa, el situacionismo, el movimiento donde se gestó el urbanismo unitario han tenido una presencia creciente en la cultura arquitectónica y artística, pues antes era solo parte de la referencia del Mayo francés, de Debord, o alguno de sus participantes. Comenta Gorelik sobre la reactivación de estas ideas:

“(…) el situacionismo, en sus conceptos y sus tácticas urbanas, se ha convertido en una moda teórica, como puede verse tanto en la escena artística como en los programas de los centros más sofisticados de la academia arquitectónica, donde la arquitectura se ha transformado en una rama de las artes digitales o performativas. Y como toda moda teórica, la emergencia actual de un momento situacionista podría dar luces acerca de la adopción de nuevos lenguajes, estilos y diversos estados de ánimo más generalizados con los cuales se representa la ciudad y se imaginan intervenciones sobre ella”².

Las ideas trazadas por los situacionistas parecen actualizarse en los cambios que acusan la realidad digital y la transformación de la ciudad, pero sobre todo en la cultura de sus ciudadanos. Más que partir de las ideas del urbanismo unitario como parte de una mera moda teórica, como objeto de ésta tesis, está el tomar la crítica del urbanismo unitario para la evaluación y acción del paisaje urbano. Al respecto Trachana acota que:

“La filosofía situacionista y la propagación de su doctrina lúdica está hoy tomando cuerpo por un uso más creativo y más intensivo del espacio urbano. La tolerancia de espacios “desregulados”, las prácticas participativas y el ciudadano activo y creativo, capaz de crear y recrear su propia vida y su propio espacio vital está emergiendo como doctrina de un nuevo urbanismo blando y flexible, de reglas locales y particulares”³.

Por otro parte, el paisaje urbano del siglo XXI, refleja la cultura digital que ante la novedad busca su forma de expresión, a la par de acelerados cambios en los modos de vida y el sistema de valores. Antes, “cada generación reproducía usos y costumbres de las generaciones precedentes en las diversas etapas de su ciclo vital”⁴. Pero los drásticos cambios sobre la marcha producto de crisis, cambios tecnológicos y acontecimientos globales en constante desarrollo, hacen tomar el urbanismo unitario, como una crítica válida, para asumir nuevas perspectivas de aproximación al paisaje y su representación.

² Gorelik, *Correspondencias Arquitectura, Ciudad, Cultura.*, 71.

³ Trachana, *Urbe ludens*, 157.

⁴ Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 38.



Fig 1.1. Guy Debord “The Naked City”. 1957. Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie.

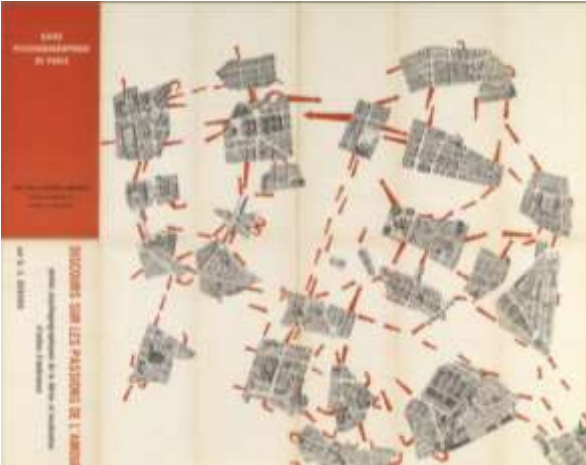


Fig. 1.2 “Guide psychogéographique” de Paris (1957)

Para Plant, en su análisis de las ideas situacionista, acota que el intento de construir una teoría unificada del capitalismo los llevó al seno de la totalidad a la que creían oponerse, y a pesar de la contradicción entre el pensamiento situacionista y posmoderno, las teorías de estos últimos se aseguran por los situacionista y sus agitaciones sociales y culturales. El espectáculo situacionista, se anticipa entonces al concepto de hiperrealidad, y el mundo de incertidumbre y superficialidad descrito y celebrado por los postmodernos es el que antes los situacionistas habían criticado⁵.

El espectáculo tanto en la época de los situacionistas como en el siglo XXI, se presenta dentro de la sociedad misma como nexo que articula dinámicas en todos los ámbitos. Dentro de la sociedad, el espectáculo más que en imágenes se da cómo: “una relación social entre personas mediatizadas por imágenes (...) La realidad surge en el espectáculo, y el espectáculo es real. Esta alienación recíproca constituye la esencia y el sostén de la sociedad existente”⁶.

Constant señalaba acerca de la ciudad y su impacto en ese ciclo vital:

“(...) la vida: creatividad, ganas de manifestar a sí mismo, para convertir la vida en un evento único, a realizar la vida como tal. El urbanismo no es diseño industrial, la ciudad no es un objeto funcional (...) la ciudad es un paisaje artificial construido por seres humanos en el que se desarrolla la aventura de nuestra vida(...) la ciudad es, o debe ser, una parte activa e integral de nuestro juego de la vida”⁷.

Establece en sus ideas un diálogo preciso del desarrollo de la vida con la evolución del paisaje artificial, que domina la ciudad a través del urbanismo unitario, no como un espectáculo puntual, sino como un evento único como parte de la vida misma.

Ante las ideas del espectáculo, y la sociedad y la ciudad como sus expresiones, el urbanismo unitario fue presentado como un proyecto social, artístico, la realización de la *Gesamtkunstwerk*. “El arte integral, que se ha hablado tanto, sólo se puede observar a nivel de urbanismo” declaraba Debord⁸. En lugar de alrededores claros, estables, donde cada espacio estuviera dedicado a un determinado aspecto de la vida, el urbanismo unitario proponía la disolución radical de cualquier separación en contra del uso determinado del espacio y los límites planteados en la Carta de Atenas. En lugar de dividir una ciudad en sectores para trabajar y habitar, el urbanismo debía enfocarse en garantizar que la acción lúdica fuese parte integral de la vida. De allí que la creatividad colectiva

⁵ Plant, *El gesto más radical*, 19.

⁶ Debord, *La sociedad del espectáculo*, 8.

⁷ Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 132.

⁸ Sadler, *The Situationist City*, 118.

no produciría obras de arte propiamente dichas, sino un producto de una naturaleza totalmente novedosa y desconocida. Para definirlo los situacionistas inventaron el término urbanismo unitario⁹.

Por otra parte, Sadler acota que como un cuerpo biológico, el urbanismo unitario sería un organismo, pero con muchos órganos, con sus propios humores. Las flechas en el icónico mapa “The Naked City” (fig.1.1) señalaban los fragmentos de la separación y de la unidad, haciendo de ambos independientes e interdependientes mutuamente¹⁰. De la misma manera, el urbanismo unitario rechazaba la búsqueda idealista de formas fijas y soluciones permanentes, bases del urbanismo racional. La ciudad y sus barrios ya no se conciben como “objetos visibles espontáneamente,” sino que las presentan como construcciones sociales mediante las cuales la deriva incita al diálogo pero a la par fragmenta e interrumpe¹¹.

Es importante recalcar que desde el rechazo, el urbanismo unitario fue sobre todo una crítica, desde una posición radical, ante elementos que delineaban el urbanismo de posguerra, y las crisis generadas, hace posible indagar su planteamiento desde la situación de cambio global, y en particular la definida en la primera década del siglo XXI desde España, desde la idea señalada por Solà-Morales, aludiendo a los situacionistas, surgida durante los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial hasta finales de los años sesenta, en el que el paisaje urbano y el arquitectónico se concibieron como el conjunto de lugares en los que vive, existe y sucede la vida urbana¹².

El reclamo a filósofos y artistas, hecho por los situacionistas, era que solo habían interpretado las situaciones, mientras para ellos era momento de transformarlas, con tácticas y estrategias como *la dérive* (la deriva) por el paisaje urbano como manera de escapar al trayecto de lo mercantilizado, o el *détournement*, (el desvío) como utilización de cualquier material cultural preexistente, donde al desplazar su sentido, se desvía la recuperación por parte del sistema¹³. Así, incorporaron comics, en los doce números de su revista *International Situationniste*, con fotografías con mensajes editados, para tergiversar con la ayuda de la imagen e impactar con el verdadero mensaje.

El objetivo de la deriva era investigar los efectos psíquicos que produce el contexto urbano sobre las personas para lograr un cambio, una revolución. De esta manera Guy Debord describió y representó en “*Guide psychogéographique*” de París (1957) (fig.1.2) una ciudad real, fragmentada, alejada de la representación tecnocrática del plano, como expresión de la experiencia urbana de cada persona, de sus emociones y pasiones¹⁴, con la deriva como el movimiento continuo sin objetivo, dirigido por el contexto urbano. Los situacionistas se preguntaban por qué los lugares urbanos no podían ser relacionados con diferentes emociones, estados de ánimo más que la

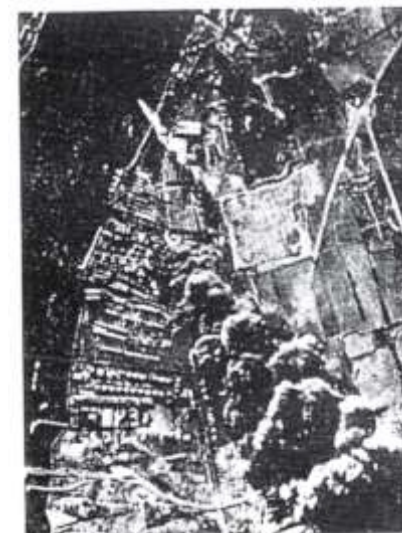


Fig. 1.3. Imagen de ciudad bombardeada. Publicada en I.S.

⁹ Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (1980)», 280.

¹⁰ Sadler, *The Situationist City*, 120.

¹¹ VVAA, «La Internacional Situacionista: un proyecto de autonomía y transmutación social», 110-11.

¹² Solà-Morales, *Territorios*, 110.

¹³ Costa, «La continua búsqueda».

¹⁴ Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 134.

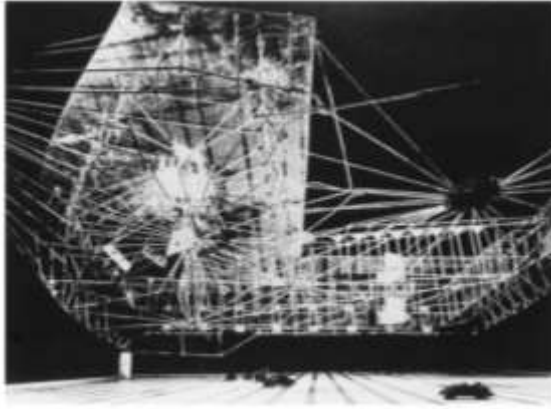


Fig. 1.4 Maqueta de New Babylon. 1958

función. Y en procura de una respuesta idearon toda una estructura de ideas y acontecimientos, donde el urbanismo unitario repuntó como visión de un mundo global, interconectado y lúdico.

En el presente capítulo se presenta a la Internacional Situacionista como el grupo que aglutinó en sus ideas diferentes posturas políticas, que inducían acciones artísticas respecto a la posición de la sociedad ante la ciudad y el despertar económico post bélico (fig.1.3). Su importancia radica en el manejo de diferentes estrategias comunicacionales, entre textos y gráficos para darle veracidad y contundencia a cada una de sus posiciones. El discurso que les estructuró en una primera fase, fue logrado gracias al urbanismo unitario, como punto de inflexión donde convergieron todas las ideas que pretendían transformar el mundo. La expresión de formalización del urbanismo unitario, fue a su vez motivo de desuniones entre los miembros iniciales del grupo, de forma tal que Guy Debord fue el único miembro permanente en el grupo en los años de vigencia.

Si bien las estrategias e ideas de la Internacional Situacionista, sustentaron el urbanismo unitario, su expresión material estuvo a cargo de Constant Nieuwenhuys, como miembro fundacional del grupo, quién en una búsqueda incesante logró materializar en multitud de formatos y representaciones el urbanismo unitario en su proyecto New Babylon (fig.1.4). Es clara su importancia como crisol donde se vertieron ideas, estrategias, acciones y representaciones que manifiestan el urbanismo unitario, y es en función de su aplicación como idea de paisaje global que se formaliza la idea.

La idea del urbanismo unitario, aglutinó esfuerzos de grupos de artistas e intelectuales anteriores a los situacionistas. Desde Vaneigem miembro de la Internacional Letrista, grupo anterior a la Internacional Situacionista, indica sobre las ideas situacionistas que:

“Tal vez sea el momento de devolverlas a la vida cotidiana de la que salieron para que, volviendo a ella para enriquecerla, redescubran su radicalidad. Lo que el pensamiento situacionista ha aportado a la conciencia revolucionaria apenas comienza a trazar un camino”¹⁵.

En un siglo XXI, que manifiesta revoluciones sociales, económicas, culturales, políticas, militares, desde lo digital, las ideas que definieron el urbanismo unitario, se plantean como una estrategia de pensamiento y acción para dilucidar caminos a los problemas de la ciudad ante el cambio incesante y la participación de la sociedad.

El mismo Vaneigem declara que “El situacionismo ha alcanzado el panteón de las ideologías. Si su historia es expuesta en los anfiteatros de la cultura como un cadáver indiferente de gloria o de desprecio, su devenir, en tanto que vida inacabada, no aparece por ninguna parte”¹⁶. De allí que la importancia de las ideas manejadas por los situacionistas y la evolución que supuso el urbanismo unitario, para la construcción del paisaje urbano sea el

¹⁵ Vaneigem, «La Internacional Situacionista hoy», 32.

¹⁶ Ibid.

objetivo a presentar en este capítulo, entre acciones claves y la comprensión de las personas como constructores del paisaje donde se desenvuelven.

Sin embargo, era una participación que despreciaba toda mediación y representación, exigiendo la autonomía para sí mismos y para la colectividad, donde descansaba la posibilidad de la transformación social. Esta actitud libertaria les transfería un papel de provocadores, desde una postura antagónica que según Plant, ha contribuido “sin duda alguna a la escasez de estudios serios de la teoría situacionista, lo que no siempre ha ido en detrimento de sus ideas y prácticas”¹⁷.

Los situacionistas escribían en un momento de gran opulencia y enorme éxito tecnológico, en contraposición con las huellas que marcaban las ciudades en la postguerra, desde una economía efervescente, que ofrecía altos ingresos, seguridad social, educación y desarrollo tecnológico. Se procuraba la libertad política, sexual y artística.

Ante esta realidad el futuro se planteaba para ser conquistado a través de la profecía, desde una búsqueda continua. Como reacción, entre 1960 y 1963, hubo la aparición de algunos fenómenos intelectuales que Nicoletti definía como “nuevas utopías”. De ellos, los más significativos son “Ville Spatiale” de Yona Friedman (fig.1.5) y New Babylon de Constant, (fig.1.6)¹⁸ en la trascendencia de sus propuestas como visiones de la ciudad y el paisaje más que la definición de una edificación. Las ideas de Friedman, a diferencia de las de Constant tendrían una visión más técnica. La interpretación de Friedman según Banham, no lleva a la diversidad, sino a la concentración en una simple proposición bifronte: *l'architecture mobile*, que permite que los ciudadanos cambien colectivamente el agrupamiento y la situación de sus viviendas dentro del ámbito urbano.¹⁹

En este contexto, a los situacionistas no les era suficiente delimitar su dinámica del mundo, esperaban lograr que su fuerza juvenil y autónoma interactuase con la realidad. Entre contradicciones sus acciones estaban impregnadas de seguridad producto de la formación y autoformación, luchas con los ideales visuales, “hasta sentirse tan fuerte como para asumir lo heredado, el indómito paisaje urbano, y tomarlo como punto de partida de la nueva mirada y de la propia creación”²⁰.

Sin embargo, más que reconstruir, criticaban la escasa respuesta a la necesidad de trasladar las nuevas necesidades sociales y culturales al espacio colectivo. Donde el hecho de que las personas sean parte del espectáculo como personas pasivas, alienadas de su propia existencia. Por ello, los situacionistas establecieron como primera tarea la concesión a las personas de identificación con su entorno y de los códigos de conducta impuestos por la sociedad

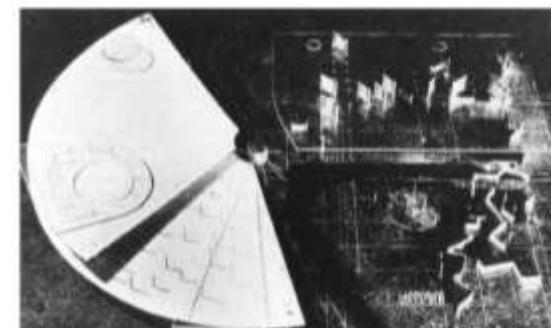


Fig 1.6 Constant, Maqueta 1958



Fig. 1.5 Yona Friedman. Ville Spatiale. Étude pour la ville spatiale, 1958-1959

¹⁷ Plant, *El gesto más radical*, 18.

¹⁸ Nicoletti, «The End of Utopia», 271.

¹⁹ Banham, *Megaestructuras*, 60.

²⁰ López Silvestre, *Los pájaros y el fantasma*, 444.

capitalista, utilizando el urbanismo unitario, como permanente crítica a la manipulación ejercida por esas estructuras urbanas existentes²¹.

La crítica se concentró en la planificación urbana, y el *détournement* establecía el juego desde que las personas se liberaban de la alienación. El juego para los situacionistas, era un concepto que implicaba la desaparición de los elementos de rivalidad entre la apropiación económica, la creación de ambientes lúdicos y la abolición de la separación entre juego y vida. De esta forma el juego superior sería no competitivo, social y total.²² Esa alienación que denunciaban, era reforzada desde la aversión a las urbanizaciones de viviendas sociales modernistas, que el *détournement* perseguía transformarlas en una alienación impredecible y lúdica. Lo familiar debe convertirse en lo ominoso²³.

La década de los sesenta, coincidió con el punto culminante de un ciclo expansivo del capitalismo mundial, proceso paralelo a la liquidación de imperios coloniales europeos, y de los milagros económicos que la misma destrucción de posguerra había posibilitado²⁴, que coinciden con la disolución tanto de la Internacional Situacionista y del proyecto de urbanismo unitario de New Babylon.

La evolución de la Internacional Situacionista, desde el desarrollo del urbanismo unitario se decanta en esta tesis por el paisaje. Bien por el paisaje de acontecimientos, como crítica a la sociedad de consumo y del espectáculo, y por otro parte al paisaje que se propone, con herramientas distintas al proyecto urbanístico, como lo fue New Babylon. El paisaje construye imaginario y en la oportunidad del urbanismo unitario está la construcción de conexiones hechas por los ciudadanos globalmente, en un discurso que los acerca a la revolución que han implicado las herramientas digitales, donde las ideas situacionistas han sido tomada como referentes para estructurar ideas ante una nueva cultura, dando como resultado un creciente interés en la exploración urbana mediante los conceptos que manejaban desde la irreverencia.

La Internacional Situacionista, sufrió una evolución discontinúa en el tiempo producto de fusión de ideas, de sus integrantes y de las situaciones. El esquema cronológico y la secuencia evolutiva no fueron constantes, con rupturas, que desencadenan nuevas ideas, y que hace posibles leer desde el urbanismo unitario, los trazos que al igual van marcando la realidad digital y las consecuencias de su instauración.

Sus ideas, entre tanto siguen presentes, desde la realidad digital y la transformación cultural que suscitan. Según Hardt y Negri²⁵, la labor situacionista anticipó de manera extraordinaria las transformaciones sociales del siglo

²¹ Heynen, *Architecture and modernity: a critique*, 154.

²² Perniola, *Los Situacionistas*, 28.

²³ Espai d'Art Contemporani de Castelló y Swiss Architecture Museum, *Reactivate!!*, 139.

²⁴ Solà-Morales, *Territorios*, 68.

²⁵ Hardt y Negri, *Commonwealth*, 25.

XXI, donde la vida laboral estaría orientada hacia la producción de bienes inmateriales, tales como el trabajo cognitivo o intelectual. Cuando la producción inmaterial se convierte en hegemónica, todos los elementos del proceso capitalista tienen que ser vistos bajo una nueva luz, a veces en términos completamente distintos de los tradicionales análisis del materialismo histórico. Las palabras que plantean revisten de actualidad y validez las ideas que propusieron en su época, para analizar el pasado más reciente y reflexionar sobre caminos futuros.

1.2. LA INTERNACIONAL SITUACIONISTA:

“Il faut changer la vie”.

Rimbaud.

La Internacional Situacionista fundada en 1957, con base operativa en Francia, reconocida como la última de las vanguardias que se esforzó en derribar el *statu quo* y disolver los límites entre arte, praxis social y reflexión teórica, que como objetivo revolucionario se realizaría en todos los niveles de la sociedad e impregnaría toda la experiencia de la vida²⁶. Desde una posición de rechazo a la sociedad capitalista, que para el grupo tendía a apoderarse del espacio de forma totalitaria, utilizando el urbanismo como medio de apropiación. Por lo que su objetivo iba más de una prefiguración utópica, para llegar al rechazo y condena del urbanismo en el poder²⁷.

Fundada en julio de 1957, en Cosio de Arroscia en los Alpes de Liguria, Italia, (fig.1.7) con Guy Debord como líder del movimiento. Como documento fundacional presentó el “Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional.”²⁸ Algunos de los aspectos allí planteados parecían evocar el pensamiento marxista y la agitación artística vanguardista como el dadaísmo y el surrealismo, aunque también “se inscribe en una corriente menos clara de hedonismo libertario, resistencia popular y lucha autónoma, y su postura revolucionaria debe mucho a esa difusa tradición de rebelión heterodoxa”²⁹. Sin embargo Plant acota que la introducción de las demandas radicales de la imaginación, la creatividad, el deseo y el placer en su proyecto fue señal de la distancia de los situacionistas respecto del marxista ortodoxo.



Fig. 1.7 Grupo de Fundadores de la Internacional Situacionista. 1957. De izq. a der.: Guiseppe Pinot Gallizio, Piero Simondo, Elena Verrone, Michele Bernstein, Guy Debord, Asger Jorn, Walter Olmo.

²⁶ Heynen, *Architecture and modernity: a critique*, 151.

²⁷ Perniola, *Los Situacionistas*, 55.

²⁸ Véase Debord, «Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional (documento fundacional I.S. 1957)».

²⁹ Plant, *El gesto más radical*, 13.

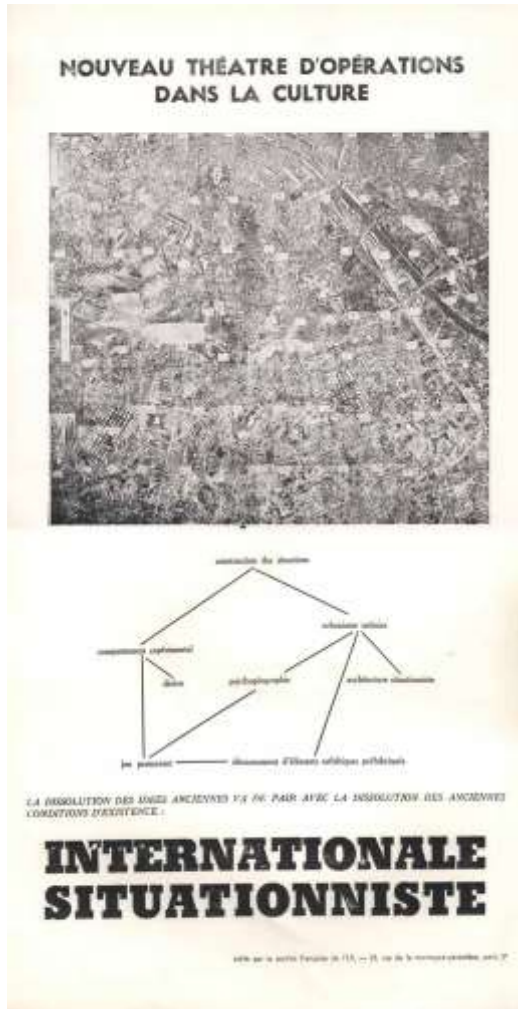


Fig. 1.8. Esquema de conceptos de la Internacional Situacionista.

La Internacional Situacionista fue el primero en reconocer que el espectáculo había llegado a ser el principio básico de funcionamiento de la sociedad contemporánea y que la arquitectura jugó un papel dudoso en su sostenimiento³⁰. La Internacional Situacionista mantuvo con sus acciones una actitud crítica y experimental, como asociación internacional, a pesar del talante radical y libertario, clamaba propuestas para un comportamiento experimental, la voluntad del urbanismo unitario y el deseo del juego permanente. Acciones que endosaban a la deriva, como expresión de la voluntad de creación de situaciones en el andar sin rumbo, dejándose llevar por la propia ciudad y por sus hallazgos, emergiendo un comportamiento que va experimentando, que luego era registrado y mapeado³¹(fig.1.8)

La ideas de situaciones, fue tomada según Sadler, del existencialismo de Jean-Paul Sartre, y sus referencias al conjunto de condiciones de vida, momento a momento, que el individuo debe negociar, tomadas para referirse a momentos y lugares donde prevalecen condiciones ambientales potencialmente revolucionarias³². Sadler hace referencia a cómo el pensamiento de Sartre, surge en los años de posguerra como el más influyente movimiento filosófico humano en Francia y probablemente en Europa occidental. Sartre argumentaba que la vida es una serie de situaciones que afectan la conciencia y voluntad, y que a su vez deben ser negociados por esa persona³³.

Por otro lado, Hegel presenta otras consideraciones que pueden apoyar la idea del establecimiento de tales situaciones:

“En cuanto esta más precisa oportunidad, las coyunturas y circunstancias determinadas forman la situación, que constituye el presupuesto más específico para la auto exteriorización y la activación propiamente dichas de todo lo que en la circunstancia universal del mundo en principio permanece latente todavía sin desarrollar, por lo cual, antes de pasar a la consideración de la acción propiamente dicha, debemos establecer el concepto de situación”³⁴.

El enunciado traza la conveniencia de la creación de situaciones como exaltación de la auto exteriorización, que presupone la libertad de los individuos, que incita a la acción.

La situación, establecía sus pautas sobre la idea del urbanismo unitario, que pretendía traer el arte del placer a la vida y la ciudad. Estableciendo la psicogeografía, por su carácter creativo, que no pretendía solo el registro de acontecimientos, sino identificar y explicar la influencia inconsciente ejercida por la atmósfera urbana y usarla como significado en la activación del ambiente. La idea de deriva, es más un estado psicológico, que físico, puesto que el cuerpo tiene un lugar específico en el mundo, bien en movimiento o estático, pero tiene una materialidad que le hace ocupar un lugar.

³⁰ Wigley, «Constant Appeal», 56.

³¹ Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 134.

³² Sadler, *Archigram Architecture without Architecture*, 59.

³³ Sadler, *The Situationist City*, 45.

³⁴ Hegel, *Lecciones sobre la estética*, 146.

Por otro lado, derivado de situación, el término “Situacionista” fue atribuido a Constant según Lefebvre, en una publicación de 1953 llamada “Pour une architecture de situation”³⁵, en el que argumentaba que los edificios existentes proporcionaban idénticos espacios interiores para diferentes usos internos: cuando la arquitectura debía buscar crear espacios específicos “situaciones” y construir formas muy diferentes para dormir, comer, trabajar y soñar despierto³⁶. El texto se basa en la idea que la arquitectura permitirá una transformación de la realidad cotidiana. Ésta según Lefebvre, era la conexión con su libro “la *critique de la vie quotidienne*”³⁷: para crear una arquitectura que instigan a la propia creación de nuevas situaciones³⁸.

Según Lefebvre, la idea de un nuevo momento, de una nueva situación, ya estaba en ese texto de Constant. Porque la arquitectura de situación es una arquitectura utópica que supone una nueva sociedad, donde la idea de Constant era que la sociedad debía transformarse no para seguir una vida aburrida, sin incidentes, sino para crear algo absolutamente nuevo: situaciones³⁹. Antes que una quimera, la situación es expresión de un suceso que se manifiesta en el plano de la vida cotidiana⁴⁰.

Esta “situación” existió en la declaración de la comuna de París (1871), aunque los mismos situacionistas argumentaban que las situaciones también existían bajo la organización superficial de París de postguerra en el siglo XX. Esa declaración de la comuna de París, fue tomada por los situacionistas, como una historia sublime, un “momento” y una “situación”, alcanzada cuando los ciudadanos deciden convertirse en autónomos “entendiendo la comuna como el festival más grande del siglo XIX”⁴¹.

Si bien la Comuna de París, materializaba en algunos aspectos las ideas que reunían los situacionistas, los textos de diferentes autores y sus visiones de la ciudad también les guiaron. Como Benjamín, quien reemplazaba la visión histórica del pasado por la arqueología o topografía, concibiendo al pasado como una recolección anacrónica de lugares y situaciones más que una traza lineal de momentos o eventos. Otros referentes serán Rimbaud,

³⁵ Kofman y Lebas, «Recovery and Reappropriation in Lefebvre and Constant» Según Eleonore Kofman y Elizabeth Lebas, no existe tal título. Lefebvre parece referirse al texto escrito junto a Aldo van Eyck «Towards a Spatial Colourism» de 1953.

³⁶ Hussey, «Mapping Utopia: Debord and Constant between Amsterdam and Paris», 41.

³⁷ Lefebvre, *Critique of Everyday Life*.

³⁸ Ross, «Lefebvre on the Situationists: An Interview», 269.

³⁹ Ibid., 271 Según Eleonore Kofman y Elizabeth Lebas, no existe tal título. Lefebvre parece referirse al texto escrito junto a Aldo van Eyck «Towards a Spatial Colourism» de 1953.

⁴⁰ Perniola, *Los Situacionistas*, 31.

⁴¹ Sadler, *The Situationist City*, 45.



Fig. 1.09 Resultado final de Copenhagen. Détournement gráfico. Guy Debord y Asger Jhon.1956

Lautréamont, Edgar Allan Poe, Bretón, Louis Aragon, así como de Baudelaire⁴². Lefebvre también compartía esta visión, y una nueva sensibilidad, marcada por su obra “La vida cotidiana en el mundo moderno”⁴³.

Las referencias artísticas del dadaísmo y surrealismo que surgieron a la vez como respuesta a los acontecimientos políticos de principios del siglo XX, como la Primera Guerra Mundial y los movimientos obreros. El dadaísmo caracterizado como arte nihilista, resuelto a controlar sus propios significados y definiciones, desde la formulación de un criterio propio de éxito sin inclinarse ante valores e intereses adoptados por la práctica artística y política, como movimiento amplio y dispar, sin organización, programa de ningún tipo. Para los dadaístas, el sistema de valores y relaciones que había producido la guerra se reflejaban en las finas sensibilidades, el impecable buen gusto y la implacable confianza de la burguesía⁴⁴.

El Dadá parisino acabó por denominarse surrealismo. Mientras que el Dadá berlinés rechazaba tanto el arte como el trabajo, los surrealistas abrazaron la pintura, el ocultismo, el freudianismo y muchos otros tipos de mistificación burguesa.⁴⁵ Para los surrealistas la Primera Guerra Mundial fue devastadora y requería una crítica de todo el orden social, por lo que profesaban su compromiso con la transformación social, en búsqueda de una realidad nueva y más auténtica sobre la que basar sus críticas de las relaciones sociales existentes. Mientras que los dadaístas habían declarado una indiferencia total a sus predecesores, los surrealistas buscaban activamente una tradición de rebeldes poéticos, eróticos, apasionados en las que situarse⁴⁶. Los dadaístas utilizaban lo arbitrario para ridiculizar toda fe en el orden, mientras los surrealistas dieron al azar significado e importancia derivados de su apropiación general de la teoría freudiana, entendiendo que los sueños y las divagaciones de la imaginación tenían un significado más allá de la incoherencia manifiesta de sus imágenes.

Estos movimientos artísticos desaparecieron ante la Segunda Guerra Mundial. Una vez superada la guerra parecía llegado el momento de ampliar los términos empleados por los surrealistas, para distinguir entre vida real y lugar del aburrimiento e insignificancia de la vida imaginaria, pues es la realidad misma la que puede ser maravillosa⁴⁷. Este germen se manifestó en el Movimiento Internacional por una Bauhaus Imaginista, establecido por Asger Jorn en 1953, y la Internacional Letrista de Debord, una formación de artistas, poetas y cineastas activa en París

⁴² Fernández Quesada, Pereda, y Parralo Dorado, *intervenciones artísticas en el espacio urbano como una de las salidas a los circuitos convencionales Estados Unidos 1965-1995*, 269.

⁴³ Lefebvre, *Critique of Everyday Life*.

⁴⁴ Plant, *El gesto más radical*, 72.

⁴⁵ Home, *El asalto a la cultura*, 17.

⁴⁶ Plant, *El gesto más radical*, 73.

⁴⁷ Perniola, *Los Situacionistas*, 17.

desde 1952,⁴⁸ fueron los dos principales grupos que se fusionaron para la creación de la Internacional Situacionista. (fig.1.09)

En el “Plan para mejorar la racionalidad de la ciudad de París⁴⁹”, la Internacional Letrista proponía: abrir el metro por la noche, abrir los tejados de París como zonas de tránsito con el uso de escaleras, abrir los parques públicos por la noche; colocar interruptores en el alumbrado público que pudiesen ser regulados libremente; transformar o demoler iglesias, supresión de los cementerios; el cierre de los museos, trasladando el arte a los bares; la libre admisión en las cárceles, con la posibilidad de visitas turísticas, entre otras. Las fórmulas urbanísticas de la Internacional Letrista, podían considerarse una novedad por el lugar central que ocupaban dentro de su programa⁵⁰.

Confluyendo en ideas similares se planteó La Internacional Situacionista, configurada como una asociación de artistas que consideraban que tras el Dadá y el surrealismo, el arte estaba muerto, denunciando que solo se daban formas de su descomposición o la repetición de formas pasadas, por ello proponían un arte total que implicara un cambio en las relaciones sociales y económicas, producto de la creación libre de cada persona desde la totalidad de su vida y del entorno, necesariamente colectiva.⁵¹

De las confluencias de los grupos artísticos e intelectuales predecesores, la Internacional Situacionista ajustó su objetivo según Debord a “la construcción concreta de ambientes momentáneos de vida y su transformación en una calidad pasional superior”⁵². Así, propusieron el concepto de “situation construite,” la construcción de una situación, la edificación de un microambiente transitorio y de un juego de acontecimientos para un momento único de la vida de algunas personas. En espera de que lo imprevisible naciera de aquella súper situación totalmente imprevista, donde los acontecimientos menores serían los pasos hacia el urbanismo unitario, base de una sociedad liberada en la que la vida sería una obra de arte⁵³.

La construcción que planteaba el grupo, iba más allá de la propia casa, hasta llegar a la propia vida, la cual no puede realizarse sin la autogestión total de todos los aspectos de la existencia⁵⁴. Debord acota que “Si habitar significa estar en cualquier parte como en la propia casa, en las condiciones actuales nadie habita realmente, sino

⁴⁸ Andreotti, *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*, 17.

⁴⁹ Publicado en *Poitlatch*, n.º 23, 13/10/55

⁵⁰ Home, *El asalto a la cultura*, 61.

⁵¹ VVAA, *La creación abierta y sus enemigos*, 10.

⁵² Debord, «Report on the Construction of Situations and on the Terms of Organization and Action of the International Situationist Tendency.1957», 44.

⁵³ Banham, *Megaestructuras*, 81.

⁵⁴ Trachana, *Urbe ludens*, 106.

que más bien es habitado por el poder”⁵⁵. Por lo que la construcción fue empleada como acción, enfocada más que en la producción mercantilista, en la de la vida misma de las personas.

El término construcción, es metafórico, pues ante la realidad, los situacionistas no tenían tiempo de construir enfocados en cambiar el mundo en vez de cambiar solo el paisaje urbano, sin embargo hubo, al menos, una opción, señala Levin, el proyecto de New Babylon⁵⁶. La construcción de situaciones sería incitada desde las nuevas técnicas de condicionamiento que manejaban: la pintura industrial, la psicogeografía, el juego, la construcción de situación, el desvío y el cine⁵⁷, pero la construcción que marcó la acción dentro del paisaje, y reunía todas las anteriores sería el urbanismo unitario.

Sin embargo, el mismo concepto de construcción que manejaban, deja entrever la coexistencia con la ruina, señala Debord:

“La construcción de situaciones se produce sobre las ruinas del espectáculo moderno. Es fácil ver hasta qué punto el principio mismo del espectáculo —la no intervención— se vincula a la alienación del viejo mundo. Por el contrario, los experimentos culturales revolucionarios más pertinentes pretenden romper la identificación psicológica del espectador con el héroe, con el fin de arrastrarle a la acción, provocando su capacidad de revolucionar su propia vida”⁵⁸.

Ante el mundo desenvuelto en la espectacularidad, el valor de la vida cotidiana parecía destinado sólo al consumo y observar. El llamado de la Internacional Situacionista fue a la construcción de la vida misma.

Los situacionistas definían la sociedad capitalista moderna como una sociedad de organización de espectáculos: un momento congelado de la historia en el cual es imposible experimentar la vida real y participar activamente en la construcción del mundo en que se vive. Argumentaban que la alienación inherente a la sociedad de clases y la producción capitalista habían penetrado la vida social, el conocimiento y la cultura, y como resultado las personas quedaban apartadas y alienadas, de los bienes que produce y de sus propias experiencias, emociones, creatividad y deseos. La gente pasa a ser espectadores de su propia vida, incluyendo los gestos más personales se experimentan con distanciamiento⁵⁹.

Con la ciudad como teatro de operaciones, la estrategia a seguir estaría marcada por la deriva, reflejo de la experiencia del ciudadano. La deriva tenía lugar por debajo del umbral de visibilidad, más allá de lo visible para la mirada. Debord describe como la deriva sustituía la figura del voyeur por la del caminante, para dejarse llevar por

⁵⁵ Guy Debord citado en Perniola, *Los Situacionistas*, 56.

⁵⁶ Levin, «Geopolítica de La Hibernación: La Deriva Del Urbanismo Situacionista», 125.

⁵⁷ Perniola, *Los Situacionistas*, 22.

⁵⁸ Debord, «Report on the Construction of Situations and on the Terms of Organization and Action of the International Situationist Tendency.1957», 47.

⁵⁹ Plant, *El gesto más radical*, 14.

las solicitaciones del terreno y los encuentros que a él le corresponden. Al permitirse dejarse llevar por las solicitaciones de terreno, las personas que se abandonan a la deriva huían de las totalizaciones imaginarias del ojo y, en cambio, escogían una especie de ceguera⁶⁰.

Estas acciones daban sustancia a la investigación psicogeográfica con la deriva como su principal instrumento, definida como la forma de comportamiento experimental ligada a las condiciones de la sociedad urbana, la técnica del tránsito veloz a través de distintos ambientes. Comprendida como distinta a la experiencia del viaje o del paseo, en búsqueda de los efectos psíquicos del contexto urbano, que Perniola señala desde dos posiciones, una pasiva renunciando a un objetivo fijado con anticipación, abandono a las solicitaciones del terreno y a encuentros ocasionales y la otra posición sería activa, e implicaba el dominio y conocimiento de las variaciones psicológicas. Diferente del deambular de los surrealistas al superar como experiencia arbitraria, y reflejar una situación urbana que despertara interés o no. “La estructura ambiental más estimulante en ese sentido parece ser el laberinto, de ahí el interés de que despiertan en los situacionistas ciudades laberínticas como Venecia o Ámsterdam⁶¹”.

La psicogeografía, sería el estudio específico de los efectos del ambiente geográfico, conscientemente organizado o no, según las emociones y el comportamiento de los individuos. Como forma de representación descrita por Debord en Potlatch, acudía a referencias gráficas con estrecha vinculación al paisaje para ejemplificarlo, así declaraba que Piranesi fue psicogeográfico en las escaleras, el pintor Claudio de Lorena (fig.1.10), fue psicogeográfico en la yuxtaposición del vecindario con palacios y el mar, y el cartero Cheval, fue psicogeográfico en arquitectura⁶².

Esa forma de registrar la realidad devolvía a las personas el derecho de mapear, que según los situacionistas los poderosos se habían apropiado, lo que significaba un cambio total, pues se percibía la ciudad desde la acción, el nivel del suelo y la realidad, y no desde la visión genérica del plan⁶³. Como proceso de apropiación consciente de la ciudad, elevaban la discusión de divisiones y fragmentaciones ocultas en el espacio. Los fragmentados de ciudad representados en el mapa *The Naked city* (la ciudad desnuda), plantean la deriva como expresión del discurso desde el andar, y revalorizar el uso del espacio, así “la deriva es una utilización política del espacio que construye relaciones sociales nuevas mediante su conducta lúdico-constructiva”⁶⁴.

Ese mapa de Debord, plantea la imagen de una ciudad fragmentada, y sus flechas rojas son resultado de múltiples reestructuraciones de la sociedad capitalista y como crítica radical a la sociedad⁶⁵. La flecha era y es una señal (de



Fig. 1.10 Claudio de Lorena. Embarcación de Santa Paula. 1642

⁶⁰ McDonough, «El espacio situacionista», 110.

⁶¹ Perniola, *Los Situacionistas*, 25.

⁶² Ford, *The Situationist International*, 34.

⁶³ Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 99.

⁶⁴ McDonough, «El espacio situacionista», 112.

⁶⁵ *Ibid.*, 107.

tráfico) que indica el camino a seguir: camino rectilíneo, la flecha también es posible de disparar hacia un objetivo preciso.

En el mapa de Debord se disponen de diecinueve piezas recortadas de un mapa de París impresos en blanco y negro, unidos por flechas rojas, que plasman el espacio como un elemento de la práctica social. En lugar de ser un contenedor que amerita una descripción, el espacio se convierte en parte del proceso de habitar representado por los grupos sociales⁶⁶. De esta manera, el mapa *The Naked City*, plantea el modelo de desplazamiento, en “acciones espacializadoras”, o derivas; y no desde un punto de vista totalizador, organizando los movimientos metafóricamente en torno a ejes psicogeográficos.

Con la fragmentación del espacio urbano que expresa “*The Naked city*”, reafirma la experiencia de la ciudad desde el tiempo, de un sujeto y una situación concreta, como paso de una unidad de ambiente a otra, y no como objeto de una percepción totalizada⁶⁷.

*“Ciertas pinturas de Chirico, que están claramente provocadas por sensaciones cuyo origen se encuentra en la arquitectura, pueden ejercer una acción de retorno sobre su base objetiva hasta transformarla: tienden a convertirse ellas mismas en maquetas. Inquietantes barrios de arcadas podrían un día continuar, y completar, el atractivo de esta obra. No conozco sino esos dos puertos al atardecer pintados por Claude Lorrain, que están en el Louvre, y que presentan dos ambientes urbanos totalmente diversos, para rivalizar en belleza con los carteles de los planos de metro de París”*⁶⁸.

Las palabras de Debord, antes de la Internacional Situacionista, prefiguran ciertas líneas plasmadas en la acción llevadas a cabo por el grupo en torno a la valorización del paisaje. Comenzando por la idealización en la representación de paisajes tan distintos como los de Chirico y Lorrain, pero que combinan la formulación de vivir en el paisaje urbano desde la exploración de los sentidos. Por otro lado, con la expresión de convertirse en maquetas, les confiere la capacidad tridimensional para poder albergar el ojo explorador que busca identificarse en los modelos tridimensionales.

La estética de los gráficos de los situacionista, definida en mapas, que trazan y representan estrategias, y elementos del día a día, incluidos slogans publicitarios y comics los cuales eran tergiversados, para cambiar su significado, en una forma de plagio creativo. Dieron también paso a que el material por ellos producido fuese traducido, copiado y distribuido libremente por otros. Los situacionistas retaban las nociones tradicionales de derechos de autor, utilizando diferentes técnicas de apropiación –*détournement*- en la creación de la ciudad situacionista.

El enfoque situacionista planteó formas distintas de desafiar el aburrimiento, la alienación, la repetición en la ciudad, con una tendencia a la conquista en la que entran en juego tanto el arte de la geografía, como el arte de la

⁶⁶ Ibid.

⁶⁷ Ibid., 103.

⁶⁸ Debord, «Introducción a una crítica de la geografía urbana.(Publicado en el # 6 de *Les lèvres nues* , septiembre 1955)».

guerra, con la novedad de ampliar la noción de espacio urbano, superando criterios de representación geográfica o psicológica planteadas desde la interacción con la ciudad⁶⁹.

Todas las ideas confluyeron en la estructuración del urbanismo unitario, más que como una doctrina, como crítica al urbanismo y a las ciudades como estrategias para la alienación de las personas. Los principios del urbanismo unitario fueron primero expuestos por Gilles Ivain (Ivan Chtcheglov) a principios de los años cincuenta en el Formulario para un nuevo urbanismo, desde donde se señalaba:

*“La actividad principal de los habitantes será la deriva continua. El cambio de paisaje a cada hora provocará una desorientación absoluta...dicha deriva abandonará parcialmente el dominio de la experiencia y pasará al de la representación”*⁷⁰.

Las palabras ratifican esa importancia de la estructuración de la vida de las personas, desde el paisaje que se vive en la ciudad y que estuvo presente desde las primeras ideas que le dieron forma al urbanismo unitario.

El entorno unitario requería estudio y la negación de la relación entre el mundo material y su experiencia subjetiva. Las emociones, deseos y experiencias de todas clases diferían según la arquitectura del espacio, la disposición de colores, sonidos, texturas y la iluminación con los que se crean. Los situacionistas señalaron las formas de condicionamientos impuestas por comercios, clubes nocturnos, carteles publicitarios e incluso los métodos de interrogatorio policial como pruebas de técnicas desde donde experiencias, deseos y conductas son manipulables. Los situacionistas, con el uso creativo de esas estrategias, expresaban como el espectáculo circunscribe la realidad que presenta, sin excluir formas de aproximarse a un mundo amplio y satisfactorio, de relaciones elegidas y experiencias más allá de sus restricciones⁷¹.

La materialización del urbanismo unitario, que condensaban en principio todas estas ideas, hizo también mella entre los integrantes del grupo, donde Constant, al separarse del grupo fue quien terminó de desarrollar el planteamiento arquitectónico dentro del urbanismo unitario, en la posibilidad de la ciudad como lugar de lo lúdico, como laberinto, desde New Babylon. Aunque considerada como utopía, la arquitectura situacionista y el paisaje que proponían fue una visión de la condición crítica a la realidad y su mejora en el futuro como condición inherente a la condición humana.

Los situacionistas restantes continuaron trabajando en el urbanismo unitario pero de una manera diferente de Constant. No produjeron maquetas, dibujos o pinturas, sino que dedicaron sus esfuerzos a la redacción de artículos que criticaban la planificación urbana y su desarrollo. El movimiento, fue preocupándose cada vez más

⁶⁹ Ardenne, *Un Arte contextual*, 66.

⁷⁰ Gilles, «Formulario para un nuevo urbanismo. 1958(“Formulaire pour un urbanisme nouveau”, publicado originalmente en *Internationale Situationniste*, 1, junio 1958, 15-20)», 20.

⁷¹ Plant, *El gesto más radical*, 17.



Fig. 1.11 Crucifijo defenestrado por los “Ácratas” en la Universidad de Madrid (Enero 1968). publicada en la revista International Situationniste.



Fig. 1.12 Détournement en ublicidad de oferta inmobiliaria en la Costa de España, publicada en la revista International Situationniste.

por acciones políticas y socialmente subversivas, para desmarcarse de cualquier práctica artística⁷². Durante 1962 a 1968, la Internacional Situacionista realiza su operación estratégica más lograda según Amorós, con una economía de medios sorprendente. Después de romper con la tendencia artística, el grupo concentraba una crítica radical unitaria de la sociedad moderna, desde un trabajo teórico que discurrió entre el aislamiento y el boicot⁷³.

1.2.1. La Internacional Situacionista desde España

*Se hundió la Babilonia
 Porque le faltó el cemento
 Nuestro querer no se acaba
 Aunque falte el firmamento.
 (Copla)⁷⁴*

La Internacional Situacionista no contó con españoles en su historia, ni tuvo una incursión importante en la dinámica española, pues la Internacional Situacionista tomaba como centro del mundo, según Home a Europa donde “Gran Bretaña, Francia y Alemania tienden a considerarse como el eje de ese centro”⁷⁵. Paradójicamente España se ha convertido en el destino turístico principal de esas naciones que más sobresalieron durante el situacionismo, Reino Unido, Alemania, y Francia, en búsqueda de disfrutar del tiempo desde España.

La referencia de España si fue importante desde las acciones de protestas, como la de los mineros en Asturias en el año 1934, como la renovación de la Comuna de París. La revolución española de octubre de 1934, fue tomada como inspiración por los situacionistas, como presencia activa del anarquismo y de partidos marxistas revolucionarios no estalinistas, presentes entre los situacionistas⁷⁶.

No hubo una sección española de la Internacional Situacionista, ni tampoco algún español presente en sus reuniones o como escritor de los artículos publicados de la revista⁷⁷. La realidad de España sumida en dictadura durante el apogeo de la Internacional Situacionista, se interponía su incorporación en el sistema, además del aislamiento producto de la diferencia lingüística.

⁷² Heynen, *Architecture and modernity: a critique*, 155.

⁷³ Amorós, *Los situacionistas y la anarquía*, 9.

⁷⁴ Soleares Pepe de la Matrona. Escrito en castellano por el mismo Constant, en el manuscrito de Esbozo de una Cultura. *New-Babylon. Skizze zu einer Kultur*. Fuente: Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie (RKD), Den Haag, archief Constant, inv.nr. 414

⁷⁵ Home, *El asalto a la cultura*, 97.

⁷⁶ Ontañón, «El retorno de la Columna Durruti: 1, La visión de España de la Internacional Situacionista y de Guy Debord.»

⁷⁷ Ibid.

Sin embargo el potencial cultural de las manifestaciones artísticas españolas, con valores que trascienden políticas y culturas, si fueron tomados en cuenta. Sobre todo por Constant que incluyó en sus propuestas de New Babylon, sendos mapas de Sevilla y Barcelona. Además de la producción de pinturas con temas flamencos, tomando como referentes la pintura de artistas como Picasso, Miró, además de la música flamenca, como expresiones artísticas con talante universal.

En España, si hubo grupos de artistas e intelectuales, que buscaban respuestas y nuevos caminos a la intensa crisis que vivía es ese tiempo. Entre ellos el grupo El Paso, formado en 1957 hasta 1960, quienes promovían un nuevo arte, y hacían eco de las ideas del extranjero, a través de su boletín o carta, donde entre otras difundían las noticias de la Internacional Situacionista⁷⁸, en una nación sumida en el aislamiento cultural, a diferencia del resto de Europa, pero que como grupo buscaba un compromiso con un mundo en crisis, necesitado de un ambiente nuevo, y todo lo propicio para el enriquecimiento de una sociedad emergente y plural.⁷⁹

El grupos los Ácratas de Madrid (fig.1.11), años después (octubre 1967-junio 1968) se encargaron de la labor de traducir y difundir los textos situacionistas, clandestinamente, y presentar similitudes en sus acciones. Años después se edita el libro “La creación abierta y sus enemigos” traducido por Julio González del Río Rams⁸⁰, presentado en el año 1977, y concentraba los textos de la Internacional Situacionista de diferentes años y ediciones de la revista, en una sola edición.

En la segunda fase de la Internacional Situacionista, dedicadas ya a la activación estratégica política y social, hacen referencia en diferentes ocasiones a España, utilizado en imágenes con el empleo del détournement. En el número siete, muestran una fotografía del dictador Franco, en un artículo “Geopolítica de la hibernación,” refiriendo las consecuencias de la guerra fría, y la moda de diseñar refugios antinucleares familiares⁸¹. En el número nueve, aparece la imagen de los carteles de solidaridad con los mineros asturianos en huelga. Las huelgas de la minería asturiana a partir de 1962, lograron una repercusión internacional, con elementos como la provocación, el humor y la alusión sexual explícita, totalmente diferente de la propaganda habitual de solidaridad obrera. En otros números, fotografías de modelos desnudas con mensajes en español(fig.1.14), o la denuncia a la compra de apartamentos en las costas españolas, promovidos por medios franceses, hacen alusión a un paisaje desde España, que contradictoriamente a la posición política, bien por sus condiciones naturales o por la actitud combativa, se presentaba como un territorio a la conquista. (fig.1.12 y 1.13)



Fig. 1.13 Détournement en publicidad inmobiliaria en Costa de España. Publicada en la revista International Situationniste.



Fig. 1.14 Détournement en imagen de modelo aludiendo al conflicto laboral en España, publicada en la revista

⁷⁸ Rodríguez, «El Paso cincuenta años después».

⁷⁹ Oropesa, Ruiz Pablos, y Centro Cultural de Puerta Real, *El paso: arte y compromiso*; [Exposición, Granada, Centro Cultural Caja Granada, June, 2007], 7.

⁸⁰ VVAA, *La creación abierta y sus enemigos*.

⁸¹ Ontañón, «El retorno de la Columna Durruti: 1, La visión de España de la Internacional Situacionista y de Guy Debord.»

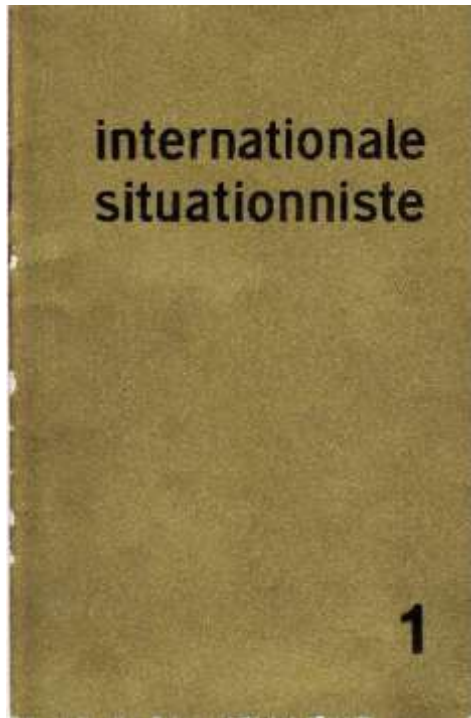


Fig. 1.15 Cubierta de Revista Internationale Situationniste

Resalta el año de 1972, cuando la Internacional Situacionista cierra sus filas, ocurre en España un evento que se nutre de las ideas que planteaban el grupo, serían Los Encuentros de Pamplona, donde desde las ansias de una oportunidad de afrontar la libertad y la creatividad, se impregna la ciudad y la sociedad con una nueva sensibilidad creativa para servir de plataforma cultural para el mundo⁸². El evento, definido como una utópica comunidad festiva que tendía a diluir toda distinción entre creador y espectador,⁸³ exaltaban valores que le llevaron a ser reconocido como el punto de no retorno y experiencia límite, para el debate creativo nacional.

Para Maderuelo⁸⁴, el evento suponía el acceso a España de los comportamientos estéticos surgidos décadas antes en la Europa de posguerra. En un hecho que revestía gracias a la actividad lúdica, conciertos, happenings, de libertad todo desde el espacio colectivo de la ciudad, fomentando el encuentro entre los ciudadanos.

1.3. EL URBANISMO UNITARIO

“Urbanismo unitario: Teoría del empleo del conjunto de las artes y técnicas que concurren en la construcción integral de un medio en combinación dinámica con experiencias de comportamiento”⁸⁵.

Para los situacionistas, el urbanismo unitario no debía ser una doctrina urbanística más, sino una crítica del urbanismo en tanto que disciplina separada y especializada que nace a partir de una visión de conjunto de la sociedad y que tiende a una creación global de la existencia. No la presentan como una nueva poética arquitectónica sino como una superación efectiva del arte. Indica Perniola⁸⁶: “a través de él, el artista deja de ser el artífice de formas inútiles e ineficaces para convertirse en constructor de ambientes y de modos de vida integrales”.

“Ya hemos señalado la necesidad de construir situaciones como uno de los deseos básicos sobre los que se sustentará la próxima civilización. Esta necesidad de creación absoluta siempre ha estado unida a una necesidad de jugar con la arquitectura, con el tiempo y con el espacio”⁸⁷.

La cita anterior, sobre arquitectura y urbanismo es de Gilles Ivain, miembro de la Internacional Letrista, desde el “Formulario para un nuevo urbanismo” (1953), texto inédito hasta que se publicó en 1958, en el primer número de la revista *Internationale Situationniste* (fig.1.15). La visión del joven Chtcheglov, bajo el pseudónimo de *Gilles Ivain*,

⁸² VVAA y Centro de Cultura Castillo de Maya, *Los Encuentros de Pamplona, 25 años después*, 7.

⁸³ *Ibid.*, 25.

⁸⁴ Maderuelo y Centro de Cultura Castillo de Maya, «Siete días que cambiaron mi vida».

⁸⁵ VVAA, «Définitions».

⁸⁶ Perniola, *Los Situacionistas*, 27.

⁸⁷ Gilles, «Formulario para un nuevo urbanismo. 1958(“Formulaire pour un urbanisme nouveau”, publicado originalmente en *Internationale Situationniste*, 1, junio 1958, 15-20)», 14.

era la ciudad como el lugar de una nueva visión del tiempo y del espacio, que necesitaría para establecerse, la experimentación con nuevos modos de comportamiento en el entorno urbano, donde la arquitectura iba a ser un modo de transformar la vida⁸⁸. El germen heredado de la Internacional Letrista, se enfocaba en el entorno en el que se viven las situaciones del día a día, desde la revista Potlach, publicaban diferentes artículos sobre urbanismo y la ciudad, expresando la necesidad de que la arquitectura debía llegar a excitar la pasión, canalizados en la construcción de un urbanismo unitario, como estudio crítico de la ciudad por medios de todos los recursos artísticos y técnicos⁸⁹.

El término “urbanismo unitario”, aunque acuñado por Debord y Constant, tuvo sus orígenes en la arquitectura unitaria, imaginada por el socialista utópico Charles Fourier en el siglo XIX⁹⁰, y en su Falansterio (1829), donde como simulacro de Versalles sería el prototipo para el futuro proletario⁹¹. Consideraban las ideas de su discípulo, Victor Considérant, y la importancia de la circulación en las calles-galerías, que atravesaban el complejo, unificando cada ala de la gigante estructura. (fig.1.16)

A la pregunta ¿Qué es urbanismo unitario? Constant la definía: “como una actividad muy compleja, muy cambiante, en actividad constante, una intervención deliberada en la práctica de la vida diaria y en el entorno diario; una intervención destinada a traer a nuestras vidas una armonía duradera con nuestras necesidades reales y con nuevas posibilidades que se presentarán y transformarán esas necesidades”⁹². Con lo que el objetivo es el desarrollo de un urbanismo unitario en el que forma de vida y medio ambiente están en sintonía uno con el otro. La aplicación de la influencia entre el medio ambiente y la vida, llevarían a la producción de una geografía social de la mano de la psicogeografía.

La palabra psicogeografía, es un neologismo creado por el grupo, que refiere a los efectos que el entorno geográfico, organizado o no conscientemente, producía en las emociones y en el comportamiento de las personas,⁹³ siendo la forma de abordar la variedad de exploraciones del paisaje físico y psicológico de la ciudad⁹⁴.

La psicogeografía como premisa cognoscitiva del urbanismo unitario, estaba marcada desde su posición opuesta al funcionalismo. Desde esa posición hacían hincapié en dos factores que transformaron el paisaje, la circulación de los automóviles, y el confort desde la casa. Referían que en la construcción del nuevo paisaje, el arquitecto



Fig. 1.16 Charles Fourier. Falansterio . 1829

⁸⁸ Home, *El asalto a la cultura*, 58.

⁸⁹ Plant, *El gesto más radical*, 95.

⁹⁰ Hussey, «Mapping Utopia: Debord and Constant between Amsterdam and Paris», 45.

⁹¹ Rowe y Koetter, *Ciudad collage*, 29.

⁹² Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 132.

⁹³ Andreotti, *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*, 55.

⁹⁴ Pinder, «Arts of Urban Exploration», 386.

funcionalista construía cementerios de hormigón, condenando a las masas al aburrimiento, o también desde viviendas aisladas, entre extensiones verdes, que lejos de lograr la conexión entre los ciudadanos, les separan como islas que impidiendo las relaciones directas y el libre desarrollo de la sociabilidad⁹⁵.

Debord definió la experiencia de la psicogeografía a través de la deriva, como una situación, no como una condición. Pues si se tratase de una condición, llevaría implícita toda la vida y todo el ser de quien la experimenta. Al tratarse de una situación, construye una experiencia provisional, limitada a un periodo de tiempo, “como un paréntesis en nuestra vida esencialmente anclada”⁹⁶. Para los situacionistas, la relación del espacio-tiempo, reiteraba el hecho de la reducción de la jornada laboral, y que el tiempo liberado del trabajo ocupa también un espacio social y geográfico, especialmente desde la calle.⁹⁷

Debord denunciaba:

“El cambio repentino de ambientes en una misma calle en el espacio de unos metros; la clara división de una ciudad en zonas de distintas atmósferas psíquicas; la línea de más fuerte pendiente – sin relación con el desnivel del terreno - que deben seguir los paseos sin propósito; el carácter de atracción o repulsión de ciertos espacios: todo ello parece ser ignorado”⁹⁸.

Para superar esta situación de ignorancia al espacio colectivo de la ciudad, se propondrían tácticas que estimular su conocimiento, apropiación y transformación de la calle.

La base para la creación de tales situaciones eran la libertad de la colectividad y el poder de liberar corrientes de energía que permitan a las personas hacer su propia historia. Ésta creación colectiva, animaría la integración total en la vida cotidiana, de ahí la importancia y el papel central de la ciudad y la arquitectura en el pensamiento situacionista. El urbanismo unitario promulgaba la integración entre arte y tecnología que conllevaba a una nueva manera de vivir, desde la acción artística anónima, que podría transformar el contexto urbano, y en paralelo construir una atmósfera que permitía experimentar con el espacio y los comportamientos, donde el ciudadano sería el artista, el creador de entornos, o situaciones⁹⁹.

Delineaban así un nuevo paisaje, en un replanteamiento con repercusiones que llegarían a la estética, en la ambición de lograr la obra de arte total, y la factibilidad de hacerlo a través del urbanismo unitario. Al integrar arte y tecnología en la vida cotidiana, se generaban formas diferentes de juego. Para lograrlo, se opusieron a la

⁹⁵ Perniola, *Los Situacionistas*, 26.

⁹⁶ Pla, *La arquitectura a través del lenguaje*, 47.

⁹⁷ Barrot, *Crítica de la Internacional Situacionista*, 38.

⁹⁸ Debord, «Introducción a una crítica de la geografía urbana.(Publicado en el # 6 de Les lèvres nues , septiembre 1955)».

⁹⁹ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 303.

imagen de la ciudad como escenario para el espectáculo, y la visión del urbanismo funcionalista, que reducía la ciudad a la vivienda, tráfico, trabajo y entretenimiento, según la Carta de Atenas de 1933.

El urbanismo unitario, en su dinamismo explora la posibilidad de la invención de situaciones para establecer un estilo de vida libre. Constant afirmaba que, la Carta de Atenas, redactada por el CIAM con Le Corbusier a la cabeza manifestaba un “total desprecio por todo lo relacionado con la cultura”¹⁰⁰, en una denuncia por la poca imaginación y represión de la individualidad y características humanas. El carácter tecnocrático de planes urbanísticos funcionalistas era parte de la denuncia a la naturaleza represiva del estado moderno en su forma capitalista y burocrática¹⁰¹.

La ciudad situacionista estaba en desacuerdo con la visión de Le Corbusier de personas cómodas en un paisaje urbano ideal, un lugar donde la lucha con la naturaleza, con el cuerpo, con el espacio, inexplicablemente había llegado a su fin¹⁰². La importancia primordial del urbanismo unitario estaba unida al espacio social, donde se estimula el contacto frecuente entre personas, que los situacionistas consideraban vital para la cultura.

De igual forma, con el urbanismo unitario se denunciaban los desaciertos de la planificación urbana de posguerra, personificados en el desarrollo de las ciudades en función de la lógica del coche privado, su tecnología e infraestructura que de él se derivaban. Estas ideas se presentaban en el contexto del final de la Segunda Guerra Mundial, con muchas ciudades europeas devastadas e invadidas por planes de renovación con apremio por la rentabilidad de la producción en serie.

En el documento fundacional de la Internacional Situacionista¹⁰³, Debord daba pautas de la acción y transformación del paisaje, desde la concepción del urbanismo unitario. Primero desde la escala, pues el urbanismo unitario funcionaba a través de un cierto número de denominados campos de fuerza, a los que termina por denotar como distritos. La relación entre los distritos, podía ser de armonía o ruptura. En segundo lugar, el urbanismo unitario sería dinámico, en estrecho contacto con los estilos de comportamiento. Donde el elemento más reducido del urbanismo unitario sería el complejo arquitectónico, como unión de factores de acondicionamiento del ambiente que confluyen en la escala de la situación construida.

El urbanismo unitario, queda definido como una estrategia, que permitiría que la humanidad construya la vida libremente, desde el entorno urbano en constante evolución. Para los situacionistas su aplicación no era cuestión de factibilidad, puesto que no existía teoría o práctica relativa a la creación de ciudades, o el tipo de

¹⁰⁰ Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 131.

¹⁰¹ Schrijver, «Utopia and/or Spectacle? Rethinking Urban Interventions Through the Legacy of Modernism and the Situationist City.», 248.

¹⁰² Sadler, *The Situationist City*, 77.

¹⁰³ Debord, «Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional(documento fundacional I.S. 1957)».

comportamiento producto de tal situación¹⁰⁴. La crítica al urbanismo de posguerra era señalado de mentira, y sus formas acusaban el olvido entre la gente, creando el urbanismo del poder.

La alianza entre Debord y Constant sería un factor determinante en el desarrollo inicial del urbanismo unitario. Su concepto evoluciona en el tiempo con nuevas acepciones, ante nuevos objetivos y nuevos retos, como concepto abierto al cambio, que se ajusta a la realidad urbana. Las estrategias que estructuraban el urbanismo unitario, fue parte de esa evolución, planteados por Debord y Constant, experimentando ellos mismos la deriva desde Ámsterdam. Esto en parte por ser la ciudad natal de Constant, quien tenía un conocimiento íntimo y profundo de la ciudad, de su estructura de laberinto, y que para la época mostraba aún las cicatrices de la guerra. Para Debord, Ámsterdam era interesante por el solape entre la ciudad moderna y la ciudad medieval como componente del paisaje urbano, como un palimpsesto, un sitio de múltiples realidades y ambientes donde el pasado se dejaba entrever en el pasaje de la vida cotidiana¹⁰⁵.

El urbanismo unitario, quedó compuesto por once estatutos de la declaración de Ámsterdam,¹⁰⁶ un manifiesto de 1958, donde Debord y Constant describen el urbanismo unitario como “la actividad compleja en proceso que recrea conscientemente el entorno humano de acuerdo con las concepciones más avanzadas en cada campo”¹⁰⁷. El urbanismo unitario es el fruto de una creatividad colectiva de un tipo completamente nuevo. No puede ser producido por la actividad de artistas individuales, pues es producto de esfuerzos combinados de todas las personalidades creativas. Esto traería consigo una fusión de la actividad científica y artística por la cual el desarrollo de situaciones de pequeña escala transitorias es acompañado por la creación a gran escala de un entorno relativamente permanente y universal en el que la alegría y libertad son las características principales. La “Declaración de Ámsterdam”¹⁰⁸ desglosada en once puntos, hace hincapié en el carácter sintético y colectivo del urbanismo unitario:

1º Los situacionistas deben oponerse en todo momento a las fuerzas retrógradas e ideologías, en la cultura y dondequiera que se plantee la cuestión del sentido de vida.

2º Nadie considerará su militancia en la Internacional Situacionista como un simple acuerdo de principio; la actividad esencial de todos los participantes debe referirse a perspectivas elaboradas en común, a la necesidad de una acción disciplinada, tanto en la esfera práctica como en las tomas públicas de posición.

¹⁰⁴ Debord, «Editorial Notes: Critique of Urbanism. Internationale situationniste 6 (August 1961), 3–11.», 113.

¹⁰⁵ Hussey, «Mapping Utopia: Debord and Constant between Amsterdam and Paris», 42.

¹⁰⁶ Nieuwenhuys y Debord, «La déclaration d'Amsterdam».

¹⁰⁷ Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (Original en holandés “New Babylon-Na tien jaren”, presentado en la Facultad de Arquitectura, Universidad de Delf, 23 Mayo, 1980)», 271.

¹⁰⁸ Nieuwenhuys y Debord, «La déclaration d'Amsterdam», 31-32.

3° *La posibilidad de una creatividad colectiva y unitaria ya se anuncia en la descomposición de las artes individuales. La Internacional Situacionista no puede justificar ningún intento de renovarlas.*

4° *El programa mínimo de la Internacional Situacionista es el desarrollo de escenarios completos, que deben extenderse a un urbanismo unitario, y la indagación de nuevos comportamientos vinculados a esos escenarios.*

5° *El urbanismo unitario se define como la actividad compleja en proceso que recrea conscientemente el entorno humano de acuerdo con las concepciones más avanzadas en cada campo.*

6° *La solución a los problemas de vivienda, tráfico y ocio sólo puede concebirse mediante una combinación de perspectivas sociales, psicológicas y artísticas en una hipótesis sintética a nivel de forma de vida.*

7° *El urbanismo unitario, independientemente de toda consideración estética, es fruto de un nuevo tipo de creatividad colectiva; el desarrollo de este espíritu de creación es su condición prioritaria.*

8° *La creación de ambientes favorables a este desarrollo es la tarea inmediata de los creadores de hoy.*

9° *Todos los medios son útiles, a condición de que sirvan a una acción unitaria. La coordinación de medios artísticos y científicos debe conducir a su total fusión.*

10° *La construcción de una situación es la edificación de un micro-ambiente transitorio y el despliegue de acontecimientos para un momento único en la vida de varias personas. Dentro del urbanismo unitario, esto es inseparable de la construcción de un ambiente general relativamente más duradero.*

11° *Una situación construida es un medio de aproximación al urbanismo unitario, y el urbanismo unitario es la base indispensable para el desarrollo de la construcción de situaciones, tanto en el juego como en la seriedad, en una sociedad más libre.*

El listado apareció publicado en el número dos de la revista *Internationale Situationniste*, y en el siguiente número, ya aparecían correcciones para la adopción de ese listado. Las correcciones fueron producto de la visión colectiva del grupo, después de la Conferencia de Múnich, ampliando conceptos como la oposición a sistemas ideológicos o prácticas retrógradas, la exaltación del individuo como creador, en procura de una libertad total compaginando el tiempo de juego y seriedad de la sociedad libre. (fig.1.17)

En la misma conferencia, en su informe inaugural, Constant¹⁰⁹ señalaba la necesidad de activar el urbanismo unitario desde tres tareas, que indefectiblemente llevan al entendimiento de la acción sobre el paisaje:

¹⁰⁹ Véase Nieuwenhuys, «Inaugural Report to the Munich Conference (Publicado En *Internationale Situationniste* N. 3. Dic 1959: 25-27)».



Fig. 1.17 .Conferencia de Múnich 1959. Constant aparece a la izquierda.

En primer lugar: La creación de entornos favorables a la propagación del urbanismo unitario. Debemos denunciar la desaparición de las artes individuales rigurosamente y forzar a artistas a elegir cambiar su profesión.

En segundo lugar: Debemos realizar un trabajo creativo colectivo formando equipos y proponiendo proyectos reales;

En tercer lugar: Esta creación colectiva debe mantenerse por el permanente estudio de los problemas que prevemos y las soluciones a las que se llega¹¹⁰.

La palabra creación, se repite constantemente, pues la creación de situaciones alude a una situación construida como un momento de la vida construido concreta y deliberadamente para la organización colectiva de un ambiente unitario y de un juego de acontecimientos¹¹¹, es decir tanto la realidad como los acontecimientos son fruto de una construcción previa minuciosamente preparada por poderes fácticos y no legitimada por los medios de comunicación que juegan un papel fundamental en la creación de acontecimientos¹¹².

Tanto en las declaraciones de Ámsterdam, como en la conferencia inaugural de Constant, parecen contradecirse algunos vocablos, que expresan libertad, pero a la vez bajo obligaciones estrictas, forzadas a cumplir. La necesidad de cubrir diferentes flancos, como si de una misma guerra se tratara, tornaban las declaraciones, en estrategias para consolidación del grupo, que en primera instancia parecen colectivas, pero que terminaron con la misma desunión del grupo, por llevar a cabo y formalizar precisamente el urbanismo unitario.

La integración de diferentes medios, es la condición de urbanismo unitario, caracterizado por la percepción, creación y recreación del entorno. Su implementación termina por definir una nueva cultura, que para los situacionistas será una cultura de masas, desde la actividad creativa propia. Desde una renovada florecencia e influencia de los ciudadanos, veían los situacionistas la oportunidad de construir un nuevo ambiente, desde la misma posición de principales víctimas del estado de cosas; “son estas masas, a quien todos pertenecen, que deben alcanzar la unidad entre el estilo de vida y entorno que es absolutamente esencial para una nueva cultura, de urbanismo unitario”¹¹³.

Las implicaciones del urbanismo unitario se estructuran desde la deriva y el movimiento que la incita, el andar:

¹¹⁰ Ibid., 108.

¹¹¹ VVAA, *Internacional situacionista: Conceptos, historias y experiencias.*, 39.

¹¹² Ibid., 42.

¹¹³ Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 132.

1.3.1. La deriva:

‘Interrogué a uno de aquellos hombres preguntándole a dónde iban de aquel modo. Me contestó que ni él ni los demás lo sabían; pero que, sin duda, iban a alguna parte, ya que les impulsaba una necesidad invencible de andar’¹¹⁴.

‘Deriva: Modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana; técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos. Se usa también más específicamente para designar la duración de un ejercicio continuo de esta experiencia’¹¹⁵.

La deriva, antes de ser utilizada por los situacionistas, fue empleada por los dadaístas en diferentes expediciones, al igual que los surrealistas, para quienes la forma geográfica del automatismo concentraba un placer instructivo, al igual que la técnica de locomoción sin objetivo, donde una o más personas durante cierto tiempo eran desprovistos de sus intenciones habituales de movimiento y acción, de relaciones, trabajo y ocio, y para dejarse arrastrar por los atractivos del terreno y sus hallazgos. Funcionaba “como una especie de modelo de la creación lúdica de todas las relaciones humanas”¹¹⁶.

El concepto de deriva, teorizada por Debord, es inherente a la naturaleza psicogeográfica y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo¹¹⁷, por el contrario, quienes se entregaban a la deriva renunciaban en un lapso de tiempo a las motivaciones normales para dejarse llevar por las sollicitaciones del terreno y los encuentros que se produjeran¹¹⁸.

La deriva se presentaba como estrategia colectiva para activar el suelo urbano, como proceso de apoderamiento y sintonía con el espacio público. En un proceso de reivindicación del andar y de la calle, donde los ciudadanos colaboran activamente, para crear sinergias¹¹⁹. El sujeto que construya la ciudad como espacio de convivencia y como paisaje debe ser necesariamente un sujeto colectivo¹²⁰, sobre el suelo urbano como territorio colectivo para la acción y la imaginación.

¹¹⁴ Baudelaire, *Poemas en prosa*, 20-21.

¹¹⁵ VVAA, «Définitions».

¹¹⁶ Plant, *El gesto más radical*, 99.

¹¹⁷ Debord, «Théorie de la dérive».

¹¹⁸ Ibid.

¹¹⁹ Kapp, Armstrong, y Florida, *SynergiCity*.

¹²⁰ Nogué, *La construcción social del paisaje*.



Fig. 1.18 Asger Jorn, *The Avant-Garde Doesn't Give Up*, 1962.



Fig. 1.19 Marcel Duchamp
L.H.O.O.Q. 1920

La deriva intentaba devolver a las personas el derecho de mapear la ciudad, actualizando el concepto de flâneur, al nivel del suelo y la realidad¹²¹. Utilizan además la noción de détournement, que consisten en la apropiación y reorganización creativa de elementos preexistente, implicando un proceso de des-contextualización y re-contextualización.¹²²

La deriva y el détournement debían convertirse en una práctica más inclusiva, anónima, repetible y aplicable a un gran número de situaciones. Andreotti hace una clasificación del détournement según el entorno donde se aplicara: el détournement urbano, ejemplificado en *La caverna de antimateria* de Gallizio, o los détournements pictóricos, en alusiones a Duchamp y su *Mona Lisa Bigotuda* (fig.1.19), en las creaciones de Jorn, modificando cuadros anónimos comprados en mercados de las pulgas con un estilo gestual que incluían graffiti y símbolos infantiles¹²³ (fig.1.18)

La deriva pasaba a ser la actualización de *flânerie* del siglo XIX, y el deambular descrito por Baudelaire, del ciudadano entre la multitud, coincidiendo en que tanto el flâneur como la persona que se abandona a la deriva se desplazan entre la multitud sin unirse a ella¹²⁴. La deriva, es incisiva al proclamar que la ciudad en evolución o no, constante, ha dejado de ser en todo punto natural, y reclama a los ciudadanos su integración habitual de los sitios donde habita, en los espacio por descubrir, para estimular su apropiación. La operación de ir, de deambular, o de comerse con los ojos las vitrinas, se amplía a la totalidad de la ciudad, para expresar un paisaje desde las emociones que despierta la actividad.

No se tratará de extraviarse en el sentido de “perdersé”, sino en el sentido más positivo de “encontrar caminos desconocidos”¹²⁵, acotaba Constant. Desde esa posición de incitar a la búsqueda, la deriva no anula la voluntad de las personas, pues planteaba el seguir las emociones y mirar a las situaciones urbanas en una forma nueva radical e implica la voluntad de no someter, de no controlar el paso y el desplazamiento que permite en el espacio. Pero si exigía la experimentación constante, que nunca está terminada. La búsqueda no reclama en ningún momento una satisfacción o una respuesta: el fundamento de la deriva es el placer eterno de una búsqueda indeterminada¹²⁶.

La deriva, permite el contacto directo con un nivel de compromiso necesario para apreciar la ciudad desde la experiencia multisensorial, por lo que la reflexión a las formas de ver y experimentar la vida urbana dentro de la

¹²¹ Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 99.

¹²² Andreotti, «Introducción: La Política Urbana de La Internacional Situacionista (1957-1972)».

¹²³ Ibid., 32.

¹²⁴ VVAA, «La Internacional Situacionista: un proyecto de autonomía y transmutación social», 110.

¹²⁵ Nieuwenhuys, «El principio de desorientación (The Principle of Disorientation Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 64.

¹²⁶ Pla, *La arquitectura a través del lenguaje*, 87.

propuesta se amplía hasta la psicogeografía. Con la psicogeografía se pretendía entender los efectos y la forma del ambiente geográfico en las emociones y el comportamiento de las personas¹²⁷.

El carácter eminentemente urbano de la deriva, en contacto con las grandes ciudades transformadas por la industria, según Debord, responderían a la frase de Marx: “los hombres no pueden ver nada alrededor que no sea su rostro, todo les habla de sí mismos. Su propio paisaje está animado”¹²⁸. Desde ese enfoque el proyecto de urbanismo unitario de New Babylon, se ha asociado como la realización de la utopía marxista de la libertad, la socialización de la tierra y de los medios de producción, la racionalización de la producción global y donde, gracias a la mecanización y la automatización, la humanidad se liberaría del trabajo. Sin embargo, el mismo Constant aunque cercano a estas ideas, logró un juego visual entre la estructura de New Babylon y las categorías económicas básicas de Marx: base y superestructura, donde la nueva base económica es relegada a los estratos más bajos, al plano del suelo. Sin embargo, la principal diferencia con la utopía socialista de Marx, según Heintz, es que en el mundo de Constant es la superestructura que se celebra, en lugar de la base de Marx. La producción se trivializa, el juego lo es todo.¹²⁹

En el mismo número tres de la revista del grupo, International Situationniste, apareció el artículo “*L’urbanisme unitaire à la fin des années 50*”. Aparece allí un planteamiento esencial para el entendimiento de la construcción del paisaje urbano a partir de su aplicación, pues describen como el urbanismo unitario no está idealmente separado del terreno actual de las ciudades, sino que está formado a partir de la experiencia de ese terreno, y a partir de las construcciones existentes. Esta interpenetración (empleo de la actual ciudad, construcción de la futura ciudad) implica el manejo del *détournement* arquitectónico¹³⁰.

Más que erigir nuevas estructuras, partían de lo existente, al reformular la experiencia que en las ciudades se desarrolla, en una interconexión que requiere del desvío (*détournement*) de la misma arquitectura para realizarse. Los conceptos empleados como terreno, construcción, ciudad, plasman una visión conjunta de la ciudad, de interpenetración entre distintos elementos. Ese *détournement* situacionista, iba más allá de la producción de nuevas cosas, para apropiarse de las existentes y así invertir, desviar su configuración¹³¹. La acción implicaba la apropiación y reorganización creativa de elementos preexistentes para la producción de un efecto crítico.

Entre la psicogeografía, el *détournement*, la ciudad y las personas, la deriva se presenta como un sistema que incita el proceso para encontrar la esencia de la ciudad. Resaltan que la visión de la ciudad como laberinto sea el motivo de la deriva como acción en búsqueda de experiencias, personales y que surgen de la íntima existencia, que

¹²⁷ VVAA, «La Internacional Situacionista: un proyecto de autonomía y transmutación social», 42.

¹²⁸ Pla, *La arquitectura a través del lenguaje*, 45.

¹²⁹ Heintz, «New Babylon: A persistent provocation», 212.

¹³⁰ VVAA, «L’urbanisme Unitaire À La Fin Des Années», 13.

¹³¹ Costa, «El arquitecto como etnógrafo», 39.

“solo cobra sentido si logra comunicarse como experiencia intersubjetiva en la esfera competitiva y crítica de lo público”¹³².

1.3.2. El movimiento desde la deriva: el andar

“La movilidad, así como la desorientación que provoca, favorecen los contactos entre las personas. Los vínculos pueden estrecharse o relajarse sin ninguna dificultad, lo que permite una apertura absoluta en las relaciones sociales”¹³³.

El andar es una acción natural en el ser humano que ha permitido su evolución, y es que gracias al andar, el ser humano comenzó a construir el paisaje natural que lo rodeaba. Certeau escribe que “La historia comienza al ras del suelo, con los pasos (...) su hormigueo es un innumerable conjunto de singularidades. Las variedades de pasos son hechuras de espacios. Tejen los lugares”¹³⁴. Palabras que entremezclan la idea del suelo urbano como soporte del andar, y la singularidad que cada quien traza con sus pasos, definiendo el sentido de arraigo, de pertenencia al lugar. Desde el andar en la ciudad, Careri señala que llega a ser un instrumento estético capaz de describir y modificar aquellos espacios metropolitanos que a menudo presentan una naturaleza que debería comprenderse y llenarse de significado, más que proyectarse y llenarse de cosas¹³⁵.

La acción del andar, del caminar como práctica estética, estuvo definida en primera instancia históricamente en la acción Dadá organizada el 14 de abril de 1921 en París con “la intención de transitar por los lugares más banales de la ciudad y alejarse de todas las utopías tecnológicas que empezaban a surgir en ciudades como la capital de Francia”¹³⁶. Tres años después se realizaban los derivas sin objetivo específico, de los primeros surrealistas entre Louis Aragon, André Breton, Max Morise y Roger Vitrac. (fig.1.20)

Es la Internacional Situacionista, con fundamento en estas propuestas quienes actualizaron esa proclama presente el acto del andar, como actividad lúdica colectiva, y como forma vivencial que conduce al conocimiento de las zonas inconscientes de la ciudad y de sus efectos psíquicos que el contexto urbano produce en los individuos¹³⁷, que denotan como psicogeografía.

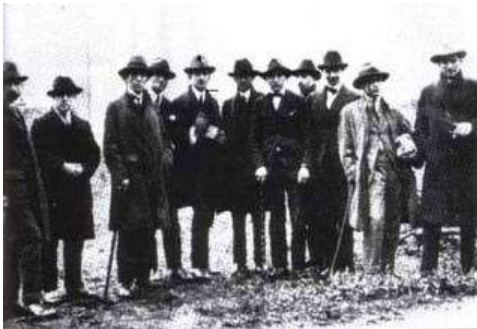


Fig. 1.20 Participantes de la acción Dadá de 1921.

¹³² Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 80.

¹³³ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 38.

¹³⁴ Certeau, *La Invención de lo cotidiano*, 109.

¹³⁵ Careri, *Walkscapes*, 27.

¹³⁶ García Farrero, *Caminar*, 47.

¹³⁷ *Ibid.*, 48.

Desde otro contexto cultural y geográfico es posible ilustrar esa relación recíproca que hay entre la experiencia espacial y el andar, con el jardín japonés y en cómo sus primeros diseñadores a falta de grandes espacios abiertos y de vivir muy próximos, aprovecharon al máximo los pequeños espacios, jugando con el agrandamiento del espacio visual exagerando la participación cenestésica en jardines, no solo para contemplar sino que en la experiencia, obligasen a la persona a mirar donde pisar y escoger su camino entre lasas irregularmente espaciadas dispuestas en estanques: “En cada piedra debe detenerse para mirar donde pondrá el pie al siguiente paso, al alzar la vista le detiene un momento la contemplación de un aspecto que cambia en cuanto da el siguiente paso en un nuevo apoyo”¹³⁸. (fig.1.21)

El relato de esta experiencia sensorial, que potencia el andar permite redescubrir el espacio a cada paso. La idea es equiparable a los ambientes de la Internacional Situacionista, que como acontecimientos menores servirían de peldaños hacia el urbanismo unitario, base indispensable para una sociedad liberada en la que la vida sería una obra de arte¹³⁹. La crítica al urbanismo funcionalista, les llevó a considerar que en una sociedad saludable, el único entorno digno de ser llamado paisaje, no era el hábitat dogmático, sino el móvil y dinámico¹⁴⁰. Al incorporarse el tiempo y el movimiento a la experiencia del espacio, terminan siendo atributos esenciales en la experiencia del paisaje, pues se observa desde el movimiento, y la multitud de estímulos sensoriales, se producen desde experiencias ligadas al desplazamiento¹⁴¹.

Si es cierto que un orden espacial ordenan un conjunto de posibilidades, desde un lugar con posibilidades de circular y de limitaciones que limiten el avance, el caminante actualiza con su acción muchas de ellas, transformando en otra cosa cada significante espacial, tomando fragmentos del enunciado para actualizarlos en secreto¹⁴². Certeau acota, que el acto de andar es al sistema urbano lo que la enunciación es a la lengua o a los enunciados realizados con una función enunciativa: “*es un proceso de apropiación del sistema topográfico por parte del peatón; es una realización espacial del lugar, e implica relaciones entre posiciones diferenciadas, donde el andar parece encontrar una primera definición como espacio de enunciación*”¹⁴³.

Desde la experiencia del andar, y el estar con otras personas supone además una oportunidad animada y atractiva de recibir estímulos, contraria a la experiencia de solo contemplar edificios. Para Gehl la oportunidad de estar con



Fig. 1.21. Jardín japonés Garyu-Kyo en Kyoto Japón.

¹³⁸ Hall, *La dimensión oculta*, 68.

¹³⁹ Banham, *Megaestructuras*, 81.

¹⁴⁰ López Silvestre, *Los pájaros y el fantasma*, 445.

¹⁴¹ Solà-Morales, *Territorios*, 156.

¹⁴² Certeau, *La Invención de lo cotidiano*, 111.

¹⁴³ *Ibid.*, 110.



Fig. 1.22 El andar es un proceso de apropiación del sistema topográfico por parte del peatón.

gente-que habla y se mueve- ofrece abundantes variaciones sensoriales. No hay un solo momento igual cuando se circula entre la gente. El número de situaciones y estímulos nuevos es ilimitado¹⁴⁴.

El andar es una manera de desplazarse, que proporciona además una posibilidad informal y sin complicaciones de estar presente en el entorno público. Al descubrir y potenciarse la acción del andar desde la ciudad, en combinación con la deriva, se pretende la apropiación del suelo urbano como posibilidad a la falta de confrontación directa con la ciudad como entidad, “lo que equivale a experimentar oportunidades que ofrece el territorio urbano en materia de descubrimiento sensorial del locus”¹⁴⁵. La vivencia sobre el suelo urbano, su conocimiento experiencial y singular, quedan asociados a lo que representan para las personas los encuentros, situaciones vividas o experiencias del lugar¹⁴⁶.

La actividad colectiva que se desarrolla en la calle, que se descubre al andar, es también imán para la intensificación del espacio colectivo, pues la gente se siente atraída por la gente. Se juntan y deambulan con otras personas y tratan de situarse cerca de ellas. Las nuevas actividades empiezan en las proximidades de lo que ya está sucediendo¹⁴⁷, e incrementa la posibilidad de socializar, el hablar con otros sin más propósito que la interacción en sí misma, es altamente positiva, aun cuando rara vez implica una elevada concentración mental.¹⁴⁸

El movimiento al andar, queda como el acto mecánico de apoderamiento del paisaje urbano, bien para llegar al punto donde logra abarcarse o contrastarse, o saberse constructor con cada paso. En el andar también se dan pausas, para el descanso, para replantear la estrategia, para contemplar el paisaje, o simplemente para culminarla. (fig.1.22)

Al reducir la velocidad de desplazamiento la cantidad de gente en las calles parecerá mayor, porque cada persona estará dentro del campo visual un tiempo mucho mayor. Por esta razón, según Gehl, es notable el nivel de actividad en ciudades peatonales como Dubrovnik o Venecia. Cuando la circulación es lenta, hay vida en las calles por esa razón¹⁴⁹. Era precisamente esa vida en la ciudad que se produce en el andar, que los situacionistas resaltaban como medio para la experimentación introspectiva de la ciudad, como reflejo de las propias vivencias descompuestas en los diferentes ambientes de la ciudad, y recompuesta como la imagen de un paisaje urbano. Para los situacionistas en ningún lugar es el paisaje más rico en posibilidades que en el medio urbano postindustrial, donde la deriva tiene una afinidad decidida,¹⁵⁰ que se materializa desde el andar.

¹⁴⁴ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 29.

¹⁴⁵ Ardenne, *Un Arte contextual*, 66.

¹⁴⁶ Nogué, *La construcción social del paisaje*, 220.

¹⁴⁷ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 31.

¹⁴⁸ Csikszentmihalyi, *Aprender a fluir*, 53.

¹⁴⁹ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 87.

¹⁵⁰ Levin, «Geopolítica de La Hibernación: La Deriva Del Urbanismo Situacionista», 117.

1.4. LA RUPTURA: CONSTANT VS. DEBORD

*“Al final fue una historia de amor que terminó mal, muy mal. Hay historias de amor que empiezan bien y terminan mal. Y este fue uno de ellos”*¹⁵¹.

bb *“Pero el urbanismo sólo práctico para nosotros, el que llamamos urbanismo unitario, así se abandonó, ya que requiere la creación de condiciones muy diferentes de la vida”*¹⁵².

La idea del urbanismo unitario, sufrió una evolución desde su propuesta por Ivan Chtcheglov, después al pasar por la Internacional Situacionista, y terminar siendo la vertiente que reunía el trabajo de New Babylon. En todas, la crítica a la ciudad es la base, pero la forma de acción difiere. El desarrollo del urbanismo unitario, tomó dos direcciones distintas: la de Constant y la de Debord. Para Constant, miembro de la Internacional Situacionista hasta 1960, el urbanismo unitario desemboca en el proyecto de una ciudad futura, New Babylon como espacio colectivo de habitación suspendido, extendido, a toda la amplitud de la población y separado de la circulación, la cual pasa por encima y por debajo de ella, rica en ambientes para la vida social y en estímulos sensoriales de todo tipo. Desde una posición contraria, para Debord y el resto del grupo, el urbanismo unitario no podía manifestarse más que como una crítica radical del urbanismo.

Para Merrifield, en la primera etapa de la Internacional Situacionista, hubo esperanza y gloria, como también sangre y lágrimas, expulsiones, desviaciones ideológicas y disputas, para terminar en un proceso reiterativo desde la izquierda, “los situacionistas parecen a veces más difíciles en ellos mismos y sus compañeros de viaje que como lo hacían a sus antagonistas de la clase dominante”¹⁵³.

A pesar de puntos en común, las diferencias que se manifiestan en la manera de expresar el urbanismo unitario, termina con la ruptura de Constant con el grupo, como resultado a la presión por la demanda de utilizar New Babylon, en un contexto de reformismo modernista destinado a perfeccionar precisamente el condicionamiento que se trata de abolir¹⁵⁴. Sus diseños urbanos visionarios, llegaron a ser criticados como “relaciones públicas para la integración de las masas en la civilización tecnológica capitalista”¹⁵⁵. Sin embargo, después de una extensa búsqueda en diferentes expresiones para encontrar la obra de arte total, Constant vio la posibilidad técnica de lograrlo desde New Babylon, y a ella se entregó por casi veinte años.

¹⁵¹ Comentario de Lefebvre en entrevista en: Ross, «Lefebvre on the Situationists: An Interview», 268.

¹⁵² Debord, «Editorial Notes: Critique of Urbanism. Internationale situationniste 6 (August 1961), 3–11.», 103.

¹⁵³ Merrifield, «Books Reviews».

¹⁵⁴ Perniola, *Los Situacionistas*.

¹⁵⁵ McDonough, *Guy Debord and the situationist international*, XIII.

Renseignements situationnistes

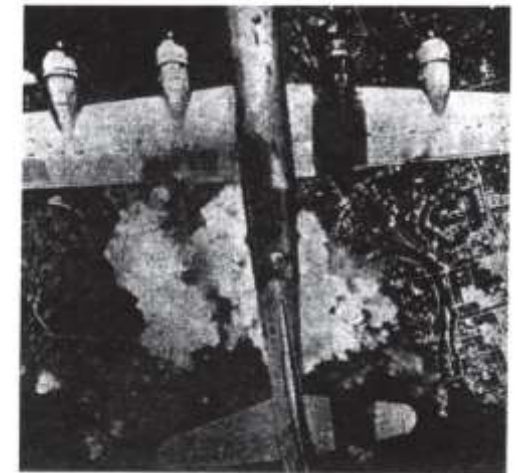


Fig. 1.23 Imagen de bombardeo utilizada en la nota de exclusiones de miembros de la I.S.

Aunque Constant compartía con los situacionista la convicción de que para cambiar de vida es necesario cambiar de espacio y viceversa¹⁵⁶, las ideas que se desarrollaron en torno al urbanismo unitario, terminaron por desunir a Constant del grupo, pues fueron mayores las diferencias con el resto de los situacionistas:

“(…) me di cuenta de inmediato de que la prioridad fundamental de la teoría del urbanismo unitario no eran las micro-estructuras o los ambientes. Por el contrario, estas dependían en gran medida de la macro-estructura, y la elaboración de un bosquejo incompleto del urbanismo unitario estaba por tanto inextricablemente ligada a una crítica de la planificación urbana”¹⁵⁷.

La Internacional Situacionista no llegó a fusionar el arte con la vida, a pesar de ser según Andreotti “el movimiento que más cerca estuvo de conseguirlo”¹⁵⁸, para terminar como un movimiento artístico, incapaz de superar las limitaciones institucionales y políticas que lo condenaban a una condición marginal.

Los situacionistas mantuvieron en una posición más crítica que constructiva. Aunque al menos, concibieron una tentativa temprana, si bien rápidamente abortada por el grupo pero desarrollada luego por Constant, de desarrollar los factores intelectuales, sociales, estéticos y tecnológicos desde el urbanismo unitario: el proyecto de New Babylon.

En una primera etapa, los situacionistas defendían la realización del arte por medio de la construcción de situaciones y el urbanismo unitario, se presentaba como la mejor propuesta para ese momento. Sin embargo, también eran conscientes que:

“en la “nueva cultura” por la que luchaban, “al llegar a ser todo el mundo artista en un plano superior, es decir, inseparablemente productor-consumidor de una creación cultural total, se asistirá a la disolución rápida del criterio lineal de novedad. Al ser todo el mundo situacionista, por decirlo así, se asistirá a una inflación multidimensional de tendencias, de experiencias, de escuelas radicalmente diferentes, “y no ya sucesivamente sino simultáneamente”¹⁵⁹.

Una segunda etapa del grupo, después de la ruptura, la representa la tesis de “*La sociedad del espectáculo*”, donde el punto de vista cambia, al romper con el ala artística, la Internacional Situacionista desarrollaría a partir de 1962, el propósito de elaboración de una teoría crítica de la sociedad neocapitalista. (fig.1.24)

La innovación tecnológica y la revolución social, se sumaban a las diferencias, por un lado la inspiración técnico-científico, con Constant y Pinot-Gallizio como líderes, con ideas que apoyaban el donde el progreso técnico, la

¹⁵⁶ Pinder, *Visions of the City*, 220.

¹⁵⁷ Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (1980)», 272.

¹⁵⁸ Andreotti, *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*, 34.

¹⁵⁹ Sainz Pezonaga, *Rupturas situacionistas*.

automatización y el pleno desarrollo de la sociedad de abundancia, mientras que la inspiración social-revolucionaria, la lideraba Debord¹⁶⁰.

Para Debord, el urbanismo unitario era sólo un punto de partida, un catalizador potencial en la lucha por una revolución social total, involucrando en la crítica varios frentes, artistas, intelectuales, estudiantes y proletarios. Por otro lado el trabajo de Constant pareció originalmente estar en consonancia con principios situacionista, pero al enfocarse en propuestas arquitectónicas se hizo susceptible de la crítica de unión al sistema que querían superar. Constant como defensa declaraba: “Mis ideas (an) arquitectónicas se alejan mucho de las de Le Corbusier, cuyos proyectos giran en torno a la utilidad y un ser humano productivo en un entorno funcional”¹⁶¹.

Diferentes eventos circunstanciales fueron dando forma a lo que terminaría siendo la ruptura de Constant del grupo, y el avance de New Babylon como materialización del urbanismo unitario. Desde la posición de Constant en la creación de la Oficina del Urbanismo Unitario desde Ámsterdam, dedicado a la construcción de ambientes unitarios mediante la participación de un equipo de artistas, arquitectos y sociólogos¹⁶². La expulsión del movimiento de parte de esos colaboradores, en 1960, Armando, Alberts y Oudejans porque los dos últimos habían aceptado el construir una iglesia, supuso para Constant su renuncia al poco tiempo, cansado de ser criticado por privilegiar la forma arquitectónica tecnológica en vez de la cultura global¹⁶³.

El trabajo y las ideas de Constant fueron más allá de la formulación estricta de las ideas situacionistas, que pudieran sinterizarse con las de Guy Debord, quien entre artistas e intelectuales, los fue apartando en el transcurso del tiempo, con total control en la difusión de las ideas situacionistas. Constant jugó un papel muy importante en el inicio de todo este proceso, y después Debord lo apartó, señala Bartomeu¹⁶⁴, Director del Museu d'Art Contemporani de Barcelona MACBA (2008-2015). Acota además que las ideas de Constant en relación a la Internacional Situacionista y también a la anterior Internacional Letrista son importantes para entender cómo se generan esos idearios en los años cincuenta y se llevan a la práctica en los años sesenta y desaparecer en los setenta.

Para Debord y el resto, el urbanismo unitario no podía manifestarse más que como una crítica radical del urbanismo, so pena de sucumbir a la recuperación efectuada por el modernismo tecnocrático capitalista.¹⁶⁵ Mientras para Constant la ciudad donde nace el urbanismo unitario, es aquella que surge después de la explotación de los habitantes de las ciudades, donde lo tecnológico sería la nueva naturaleza que debía ser

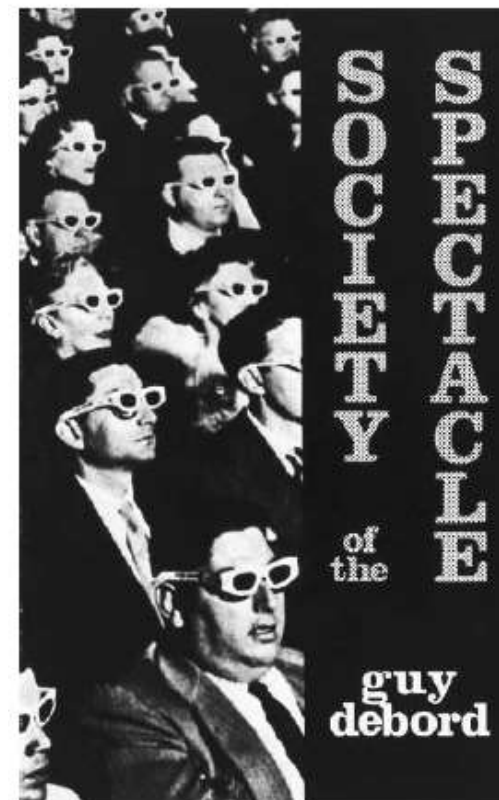


Fig. 1.24 Cubierta del libro de Debord: “La sociedad del espectáculo” versión inglesa.

¹⁶⁰ Perniola, *Los Situacionistas*, 18.

¹⁶¹ Nieuwenhuys, «New Babylon (Publicado en Provo, n°4, Ámsterdam, 28 de octubre de 1965, pp. 1-11,36)», 168.

¹⁶² Home, *El asalto a la cultura*, 86.

¹⁶³ *Ibid.*, 87.

¹⁶⁴ Ontañón, «New Babylon: la última utopía del Arte europeo. Entrevista a Bartomeu Marí. Director del Macba».

¹⁶⁵ Perniola, *Los Situacionistas*, 27-28.

creativamente transformada en el soporte de una nueva cultura, los ciudadanos debían tomar parte en la forma de sus propios espacios para recobrar el placer de vivir. El placer pasaría a ser el único tiempo y el trabajo sería un sinfín de juegos colectivos donde todas las fantasías se manifestaran.

El desarrollo de conceptos relacionados con el juego, con lo lúdico, como parte importante de la vida, como el *Homo ludens*¹⁶⁶ formulado en 1938 por Huizinga, serían centrales en el programa de la Internacional Situacionista y con especial énfasis para Constant. Huizinga, denunciaba que en la cultura moderna apenas si se juega y, cuando parece que juega, el juego es falso. “Entretanto, a medida que nos aproximamos a nuestra propia época, se hace más difícil distinguir en las manifestaciones culturales el juego de lo que no lo es”¹⁶⁷. El aspecto lúdico desde el entendimiento de Huizinga ya encerraba sobre sí mismo la crítica a lo espontáneo, y los medios para la expresión libre.

La acción colectiva, nómada, lúdica, y la fe en la evolución tecnológica fueron el hilo conector del proyecto que tomaría Constant, para quien eran una asignación pendiente en la investigación y explotación, como medio para la expresión artística, que facilitarían la creación en la escala demandada por la sociedad del futuro. La idea guía era lo que Constant llamó "el principio de desorientación" una deliberada confusión de jerarquía espacial a través de obstáculos, geometrías incompletas y elementos translúcidos. Aparte de designar ciertas zonas especialmente aptas para actividades lúdicas, la ausencia de cualquier zonificación funcional o separación del espacio público y privado refleja el deseo de multiplicar la variabilidad del espacio¹⁶⁸.

El tiempo histórico en que transcurrió todo este proceso, desde que Europa sale de la miseria de la posguerra para entra en la abundancia y el consumismo en los años sesenta, pero en los setenta, pasa todo lo contrario, porque hay un retroceso no sólo en el consumo, sino incluso en el disfrute de las libertades¹⁶⁹. En los mismos años sesenta, Choay denunciaba la creación de estructuras más flexibles, como presintaxis abierta a significaciones todavía no constituidas: “El lenguaje urbanístico perderá su especificidad para conquistar un plano superior de generalidad; indirectamente por su referencia a los demás sistemas significantes hará que participe el conjunto de la colectividad y lo implicará”¹⁷⁰.

De modo disperso y fragmentado, las ideas de Debord y Constant han sido permeables en muchas propuestas de los últimos años. Presentadas según Costa de una forma no explícita, “el legado situacionista está presente en algunas de las propuestas más vitales sobre las ciudades de nuestros días, gozando de una extraña vigencia que se

¹⁶⁶ Véase Huizinga, *Homo ludens*.

¹⁶⁷ Ibid., 262.

¹⁶⁸ Andreotti, «Play-tactics of the Internationale Situationniste(*)»

¹⁶⁹ Ontañón, «New Babylon: la última utopía del Arte europeo. Entrevista a Bartomeu Marí. Director del Macba».

¹⁷⁰ Choay, *El urbanismo utopía y realidades*, 104.

sitúa entre lo amargo de un proyecto truncado y lo dulce de una presencia indiscutible en el pensamiento actual”¹⁷¹.

La Internacional Situacionista, el urbanismo unitario y New Babylon, tuvieron una vida cercana en años, que coincidieron en su origen, fruto de crisis por los replanteamientos urbanísticos de posguerra, y por la abundancia del despertar capitalista en países que renacían de las cenizas. También coinciden en su desenlace, donde las condiciones del régimen económico estadounidense en la economía mundial y las reglas de comercio mundial, se desintegraron al llegar los setenta¹⁷².

Esta puntualización de hechos económicos y políticos marcaron la visión y el crecimiento de la ciudad, y la crítica hacia las respuestas adoptadas, en una dinámica económica con carácter de régimen, pero que a la vez, encuentra en los situacionistas y el urbanismo unitario, una respuesta diferente, opcional.

La idea que uniría a los ciudadanos en un ambiente creativo y colectivo, terminó por desunir a sus creadores, por la visión antagónica que cada uno defendió a su manera, desde la crítica Debord, al planteamiento arquitectónico de Constant con New Babylon. Queda impreso en la concepción del urbanismo unitario, la idea del cambio, de la transformación desde su misma base epistemológica para la ampliación de la visión, pero también está marcado por la ruptura, las contradicciones, la negación y el conflicto, desatados por la evolución que pudiese plasmarse desde las distintas formas expresivas de la arquitectura.

Las ideas que separaron las visiones del urbanismo unitario, son el reflejo de las mismas expresiones que sobresalían en el paisaje de los años sesenta, por un lado la apuesta por las formas novedosas desde la tecnología y el arte para la expresión de los ciudadanos, y por otra la crítica a todo lo que parte de esas mismas fuentes para la alienación de las multitudes.

Una idea que nació para reconciliar a las personas con la ciudad y sus edificaciones, pero sobre todo entre los propios conciudadanos, quedó dividida y su desarrollo desde el proyecto New Babylon, motivaría la exploración de distintas maneras para ilustrar una idea.

¹⁷¹ Costa, «Le gran jeu à venir: ciudad de situaciones», 105.

¹⁷² Sassen, *La ciudad global*, 29.

PARTE 2:

ANÁLISIS HISTÓRICO CRÍTICO

**NEW BABYLON:
LA MATERIALIZACIÓN DEL
URBANISMO
UNITARIO.**

Factores intelectuales

“He dicho que la Ciudad estaba fundada sobre una meseta de piedra. Esta meseta comparable a un acantilado no era menos ardua que los muros. En vano fatigué mis pasos: el negro basamento no descubría la menor irregularidad, los muros invariables no parecían consentir una sola puerta. La fuerza del día hizo que yo me refugiara en una caverna; en el fondo había un pozo, en el pozo una escalera que se abismaba hacia la tiniebla inferior. Bajé; por un caos de sórdidas galerías llegué a una vasta cámara circular, apenas visible. Había nueve puertas en aquel sótano; ocho daban a un laberinto que falazmente desembocaba en la misma cámara; la novena (a través de otro laberinto) daba a una segunda cámara circular, igual a la primera.”¹

¹ Borges, *El Aleph*, 13.

2.1. INTRODUCCIÓN: FACTORES INTELECTUALES.

New Babylon “es obra tan solo de los neobabilonios, el producto de su cultura. Para nosotros no es más que un modelo para la reflexión y el juego”.²

El extracto del Aleph de Borges, resume en sus párrafos ideas que parecen análogas a las desarrolladas desde el urbanismo unitario de Constant a través de New Babylon, y que son examinadas en este capítulo. Primero la referencia a Babilonia, y de allí al laberinto, como lugar donde buscar, donde vagar, en constante deriva, entre muros, a la espera de entender la ciudad. Los recursos arquitectónicos que evoca como los muros y las escaleras, trazan un recorrido sórdido a la espera de ser descubierto.

Es igualmente poderoso, el contraste que presente de la ciudad en la meseta, dominando el paisaje, y la imagen del desierto que a pesar de carecer de todo lo que contiene el laberinto, muros, escaleras, y corredores, puede ser aún más intrincado que el mismo laberinto. Plantea además una gran diferencia de espacio: el espacio sedentario estriado, por muros, lindes y caminos entre las lindes, mientras que el espacio nómada es liso, sólo está marcado por trazos que se borran y se desplazan con el trayecto. Incluso las capas del desierto se deslizan unas sobre otras produciendo un sonido inimitable³. Borges plantea además el tema del escape, de sobrevivir al laberinto para encontrar la vida. De esta forma el laberinto da forma tanto al paisaje de la ciudad, como a la condición psicológica de quién lo vive desde adentro.

En el presente capítulo se analizan siguiendo la pauta de Zevi⁴, los factores intelectuales, que incluyen no solamente lo que es el individuo y la colectividad, sino también lo que quieren ser desde el planteamiento de New Babylon, entre el imaginario que le dio forma y el que promueve.

Con los fundamentos descritos, Constant desarrolló New Babylon como un modelo concreto de cómo se vería el mundo después de la realización del urbanismo unitario, Superada la etapa de unión con la Internacional Situacionista. New Babylon, no fue solo el diseño de una ciudad, sino el diseño de una nueva cultura, que comenzó como una fantasía utópica situacionista de una ciudad flotando sobre pilotes sobre el paisaje, como modelo situacionistas del urbanismo unitario, dándole forma a la noción de tejido urbano de Lefebvre como una extensión geográfica indefinida, carente de centro y de periferia.⁵

La ciudad futura, hace referencia Maderuelo sobre la idea de los situacionistas, debía concebirse como una construcción continua sobre pilares o como un sistema ampliado de construcciones diferentes de las que penderían locales de alojamiento, de recreo, etc.⁶ New Babylon representó el intento de Constant por proyectar

² Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 50.

³ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 385.

⁴ Zevi, *Saber ver la arquitectura: ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura*, 52.

⁵ Andreotti, *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*, 24.

⁶ Maderuelo, *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989*, 183.

estructuras adecuadas para propiciar el urbanismo unitario como fruto de un nuevo tipo de creatividad colectiva y el desarrollo de este espíritu de la creación es la condición previa del urbanismo unitario.⁷ En una disolución de la arquitectura fija, por una arquitectura móvil y efímera, con manipulación de los deseos desconocidos de sus habitantes, constituyendo el corazón del proyecto y la fuente de su fuerza.⁸

Para Sadler, New Babylon manifestaba un poder único, para recobrar de lo separado, alienado, zonificado y espectacular del mundo una experiencia de autenticidad, una vida abierta sin fin.⁹ Donde la revolución de Constant, en New Babylon, era la de hacer tangible los sueños, y hacer a los otros soñar, no en un espacio confinado para habitar, si no en la construcción de un paisaje global.

Trabajó en el proyecto entre 1957 y 1974, considerada la obra maestra de los situacionistas, como plan arquitectónico excepcionalmente representado para una posible ciudad del futuro compuesto de elementos o sectores, elevados de la ciudad tradicional con posibilidad de cambiar para producir nuevas e inesperadas relaciones vivenciales.¹⁰ Lejos de cualquier estructura racional, New Babylon, “fue un grito de protesta,”¹¹ surgido de una necesidad vital espacial, más que una práctica estética formal. Las ideas de Constant han trascendido hasta el siglo XXI, porque en ellas están implícitas la humanidad y la esperanza.

Así como la guerra, la vida es una lucha, una guerra particular que se lucha. New Babylon se sostiene como modelo de lucha ante la adversidad, para no desfallecer, como tregua de Constant con la tragedia.

Según Heynen, New Babylon parece expresar implícitamente como cumplimiento de las ideas del “Derecho a la ciudad” de Lefebvre¹², donde el espacio urbano se convierte en la obra de sus propios usuarios, según Lefebvre “lo urbano es así (...) obra de ciudadanos, en vez de imposición como sistema a este ciudadano.”¹³

“Lo urbano persiste, en estado de actualidad dispersa y alienada, de germen, de virtualidad. Lo que la vista y el análisis perciben sobre el terreno puede pasar, en el mejor de los casos, por la sombra de un objeto futuro en la claridad de un sol de levante. Imposible concebir la reconstitución de una ciudad antigua: sólo es posible la construcción de una nueva ciudad, sobre nuevas bases a otra escala, en otras condiciones, en otra sociedad. Ni marcha atrás (hacia la ciudad tradicional) ni huida adelante hacia la aglomeración colosal e informe: ésa es la norma. En otros términos, por lo que respecta a la ciudad, el objeto de la ciencia no está dado. El pasado, el presente, lo posible, no se separan. El pensamiento estudia simplemente un objeto virtual, y ello impone proceder nuevos (...) El viejo humanismo clásico ha terminado hace ya tiempo.”¹⁴

⁷ Pinder, *Visions of the City*.

⁸ Wigley, «Constant Appeal», 58.

⁹ Sadler, «The indeterminate utopia».

¹⁰ McCarter y Hertzberger, *Aldo van Eyck*, 34.

¹¹ Nicoletti, «The End of Utopia», 272.

¹² Heynen, *Architecture and modernity: a critique*, 159.

¹³ Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 85.

¹⁴ *Ibid.*, 125.

New Babylon representa una expresión de prácticas espaciales urbanas más que una ciudad como una realidad fija, o una megaestructura, New Babylon es una propuesta de construcción del paisaje, interconectado y global, cuya importancia radica en las ideas que fueron materializando con el uso de diferentes formas de expresión. New Babylon fue una ciudad en la que el urbanismo como se conoce, se suprime en favor de la continua deriva desde el andar que delinear las emociones humanas.

Constant manifestaba que “el objetivo que tenía en mente cuando empecé a trabajar en las primeras maquetas y en los primeros planos: dotar de forma visual a una idea a través de la construcción de una maqueta, una maqueta que me permitiera poner a prueba continuamente esta idea y seguir desarrollándola.”¹⁵ El objetivo final desde su inicio no fue el diseño de una forma física particular pues insistió en que New Babylon era algo que él nunca se propuso construir, afirma, como algo enigmático, que dejaría a los Neobabilonios.¹⁶ Al contemplar los modelos de New Babylon y las representaciones gráficas, fotos, mapas, planos, quedan interrogantes sobre lo que se trata el proyecto, es necesaria la comprensión de las ideas que están allí contenidas, a través de la palabra escrita, para logra entender como el proceso intelectual y artístico de materializar y argumentar las ideas, construyen el paisaje allí contenido.

Desde la posición de cuatro autores, Lefebvre, Augé, Koolhaas y Sadler, se pueden leer, desde tiempos y realidades distintas, discursos que asocian con las ideas planteadas por Constant en cuanto a la ciudad y el paisaje. Comenzando por las ideas de Lefebvre, que manifestaba: “Podemos imaginar una movilización total, no de la población, sino del espacio. Que lo efímero se apodere de él. Que todo lugar, se vuelva multifuncional, polivalente, transfuncional, con una incesante vuelta de las funciones, que unos grupos se adueñen de los espacios para la celebración de actos y para construcciones expresivas pero pronto destruidas.”¹⁷ El tratamiento que expresan sus palabras desde el flujo de acontecimientos, hasta el empoderamiento de los ciudadanos, plasman una visión de espacio que reflejan las condiciones de New Babylon.

Augé, por otro lado manifiesta: “vivimos en un mundo que no se ha aprendido a mirar todavía, tenemos que aprender de nuevo a pensar el espacio”.¹⁸ Ante este llamado, es posible presentar a New Babylon como exploración en la búsqueda de aprehender el espacio desde la mirada y de todos los sentidos, como exploración a la obra de arte total.

Para Koolhaas, no toda la arquitectura, no todo el programa y no todos los acontecimientos serán engullidos por la grandeza de la arquitectura, pues “hay necesidades imprecisas, demasiado endeables, demasiado poco dignas de respeto, demasiado desafiantes, demasiado secretas, demasiado subversivas, demasiado “nada” para formar parte

¹⁵ Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (1980)», 271.

¹⁶ Rappolt, «Constant craving.»

¹⁷ Lefebvre, *La revolución urbana*, 137.

¹⁸ Augé, *Los «no Lugares»*, 42.

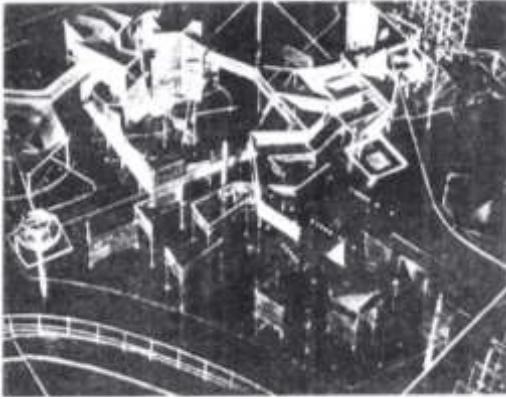


Fig.2.1 Detalle de una de la maqueta de New Babylon, en la revista I.S.



Fig.2.2 Detalle de Sector de New Babylon, en la revista I.S.

de las constelaciones de la grandeza. La grandeza es el último bastión de la arquitectura: una contracción, una hiperarquitectura”.¹⁹ Las declaraciones de Koolhaas, revisten de actualidad ideas que también planteó Constant, que parecen conectar con la dinámica digital, al ir más allá de la arquitectura como reflejo de necesidades imprecisas que tienden a aumentar en el tiempo, al asociarse virtualmente las personas y a evadir los espacios sociales tradicionales para reunirse en el universo digital.

“Como una máquina de pinball, empujando sus habitantes desorientados de un obstáculo a otro”,²⁰ manifiesta Sadler, es el poder de New Babylon, que aglutina el cambio constante, el uso de la tecnología y lo lúdico como estructura de funcionamiento, frente a procedimientos habituales en los que parece haber desconexión entre los ciudadanos, con la ciudad y al final con el mismo paisaje urbano. Desde New Babylon se entiende como múltiples lugares conectados, donde se da el flujo de situaciones, que transforman el tiempo, de manera de construir un nuevo paisaje de conexión. (fig. 2.1)

El proyecto de New Babylon, más que la construcción de megaestructuras que se yuxtaponen a la ciudad tradicional para interconectar el mundo, encierra la alegría y el poder de la esperanza, tejiendo nuevas interconexiones. Que más allá de un determinado contexto o idea política, con la que se pueda asociar este proyecto, están el ser humano y su creatividad, el derecho a la vida y el derecho a ser felices, que deben superar y trascender a cualquier sistema, pero que continua en el siglo XXI, siendo una necesidad por superar. New Babylon se plantea con el objetivo de suscitar un cambio urbano y social profundo en la creación de un ambiente apropiado al ser humano postindustrial. (fig. 2.2)

Desde sus numerosas representaciones Constant incitaba a la búsqueda de una promesa, que termina por enlazar con la evolución digital. El caso es que 60 años después de su inicio, se presenta como argumento para revisar las coincidencias entre el proyecto de urbanismo unitario de Constant, y la realidad presente en el nuevo siglo, planteado desde la concepción y la representación del paisaje. New Babylon no conoce de fronteras, interconecta. Como lo es el internet y las herramientas digitales que interconectan más que aparatos, a personas.

De esta manera en el capítulo se traza el imaginario de Constant y su poder para materializar New Babylon, que como reacción en cadena, ha servido de material para la creación de nuevos imaginarios, bien desde la arquitectura, desde el desarrollo de expresión digital arquitectónica, desde la historia, hasta llegar al paisaje.

Con un nombre cargado de significado que parece trasladarse a la misma materialización del proyecto, hasta llegar a plantear situaciones vigentes en el siglo XXI. El capítulo argumenta la actualización del urbanismo unitario al siglo presente, desde cuatro condiciones previas, consideradas por el mismo Constant, para su aplicación: la tecnología, la colectividad, la acción nómada y lúdica, como los valores para la construcción del espacio, que

¹⁹ Koolhaas, *Acerca de la ciudad*, 34.

²⁰ Sadler, *The Situationist City*, 149.

presentaba en los años sesenta, pero que es posible actualizar a la nueva dinámica digital del siglo XXI, y a los procesos de crisis que se desencadenan.

La utilización de la arquitectura y su imaginario, han sido utilizadas en tiempos pasados, en la renovación de ciudades y valores culturales después de periodos de crisis. Un ejemplo diametralmente opuesto a New Babylon, pero en el que confluyen ideas análogas, como la tecnología, el abordar el futuro con nuevos ojos y la necesidad de reinventar el espacio, pero en este caso desde el espacio privado del hogar, son las Case Study House, desde 1945 en Estados Unidos. Luego de un periodo de crisis, se reinventa el paradigma de la vivienda para presentarlo con nuevos ojos, apoyados en el avance industrial y la producción de los medios de comunicación, quedando como reflexión la posibilidad de acometer proyectos que parezcan utópicos en circunstancias comprometidas.

Al destacar la importancia de la vivienda en California de la postguerra, las Case Study House, se recrean diferentes modelos desde una misma realidad, para ofrecer la reactivación económica después de la crisis, y logran reintroducir componentes para dinamizar la vida de las personas pero sobre toda ampliar el alcance de la economía, y crear nuevas necesidades, que hicieran desear y soñar a las personas. (fig. 2.3)

En la California de la postguerra, se plantearon las Case Study House²¹, donde el editor del catálogo, John Entenza, insistió en imponer un nuevo estilo de vida a través de su publicación Arts & Architecture, basándose en las experiencias de diseño de las diferentes vanguardias centro europeas, inspirado en el sentido práctico buscando la formalización de lo utópico. El modelo de vivienda se basó en el desarrollo del confort técnico potenciado por la incorporación de tecnologías usadas en la guerra, así como el espacio doméstico como fuente para el desarrollo del arte y del avance de la arquitectura de la vivienda.

Desde Europa, desde la misma experiencia de reinención después de las crisis, los Smithson en Institute of Contemporary Arts, ICA en 1953, había organizado una muestra arquitectónica “Parallel of Life and Art”²², desprovisto de arquitectura, que mostraba el paralelo de la vida y el arte, indicada por sus curadores, Alison y Peter Smithson, como pruebas de una nueva actitud, el paralelo de la vida y el arte en imágenes icónicas como la materia prima de inspiración arquitectónica. Las instancias de una nueva generación de exposiciones en el ICA presentando provocativas ideas y actitudes en lugar de obras de arte o diseños. Estas ideas se presentaron en el contexto del final de la Segunda Guerra Mundial, con muchas ciudades europeas devastadas e invadidas por planes de renovación con apremio por la rentabilidad de la producción en serie.

Tres años después, en la exposición del ICA, “This is Tomorrow” en 1956, desde una realidad completamente diferentes, afectada por la guerra pero de manera directa, con cicatrices y devastación en las ciudades inglesas, donde la crisis de la modernidad, hacía patente la imposibilidad de establecer métodos universales y la necesidad

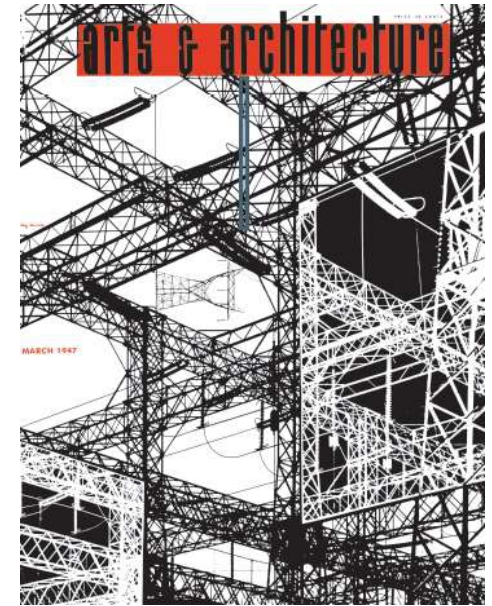


Fig.2.3 Portada de la revista Arts&architecture N. 03. 1947

²¹ Taschen, *Arts & Architecture, 1945-49*.

²² Dunster, *Alison+Peter Smithson, The Shift*.



Fig.2.4 Cartel de la exposición “This is tomorrow”. Collage de Richard Hamilton. 1956

de trabajar en lo particular, desde distintas aproximaciones. Desde los materiales utilizados, las imágenes y la expresión, en la propuesta de los Smithson, con Grupo 6, presentaban un espacio que rechazaba la expresión monumental y que trabaja sobre las texturas y los cambios constantes.

Desde lo comercial, de lo popular, lo icónico e impactante, en la propuesta del grupo 2, en la misma exposición destacaba Richard Hamilton, con su cartel " just what it makes today's homes so different, so appealing?" resaltando el valor dominante de las imágenes y de las apariencias, que trabajan sobre la ambigüedad de la percepción pues las cosas no son lo que parecen. La atención se desplaza hacia los cinco sentidos, lo meramente visible cede el paso a una percepción del mundo más amplia, realizada con la totalidad del cuerpo y de su sensibilidad.²³ (fig. 2.4)

Se planteaban en los casos anteriores, con diferentes objetivos y expresiones, la evolución del ser humano marcada por la superación a las crisis, y el poder inherente de reinventarse para evolucionar y trascender. Esto se ha dado en todos los ámbitos, y la arquitectura no escapa, es así como la transformación de las ideas que conciben el diseño del espacio, se ven enfrentados históricamente, con la evolución de la tecnología, y la superación a las crisis, que hace suponer nuevos retos y nuevas maneras de enfrentar la realidad. Fue el caso de los CIAM, Congrès International d'Architecture Moderne, en Dubrovnik de 1956, donde la palabra clave fue identidad, y el cambio de una era dominada por la electricidad pero abierta a la electrónica y el consumo de masas.²⁴ En este congreso, resaltaron las ideas del Team X, que contaban entre sus miembros a los Smithsons, y Aldo van Eyck, quien guiaría a Constant en el mundo de la arquitectura.

Ante estos retos, arquitectos y artistas apostaron por revisar la arquitectura y la ciudad, por proclamar nuevas soluciones al conectar a las personas con su espacio, basándose en el ser humano con sus necesidades, cultura y en el vivir más que producir. Entre ellas, pero desde una posición y acción diferentes, estuvo el proyecto del urbanismo unitario y la visión de Constant.

Wigley destaca como mientras que en el Team X, las propuestas se basaban explícitamente en la preservación de la casa, en New Babylon se basa en su vaporización.²⁵ La diferencia entre el Team 10 y los situacionistas, radicaba en que los primeros intentaban reestablecer las profundas estructuras de la cultura y las asociaciones humanas,²⁶ mientras los situacionistas, empleaban una visión que suscribía a un modelo no preexistente de comportamiento o de estructura ambiental.

²³ Trovato, *Des-velos*, 106.

²⁴ Ibid., 105.

²⁵ Wigley, *Constant's New Babylon*, 1998, 29.

²⁶ Sadler, «The indeterminate utopia».

2.2. CONSTANT:

“Al igual que no hay forma sin formación, no hay imagen sin imaginación (...) desde Goethe y Baudelaire hemos comprendido el sentido constitutivo de la imaginación, su capacidad de realización, su intrínseca potencia de realismo que la distingue, por ejemplo de la fantasía o de la frivolidad. Decía Goethe El arte es el medio más seguro de aislarse del mundo así como de penetrar en él”²⁷.

Life demands creation and beauty is life.²⁸

Constant Anton Nieuwenhuijs,²⁹ (1920-2005) artista holandés, fue también sobreviviente de la Segunda Guerra Mundial, quien desde su evolución como artista y persona estuvo comprometido con la construcción de una nueva cultura, de una nueva arquitectura y de un nuevo paisaje, en una lucha entre la tragedia desde la guerra y la realidad de la ciudad. El momento en que creció le permitió vivir los grandes retos urbanísticos para reconstruir una Europa arrasada por la guerra, con la necesidad y la visión puesta en los recursos tecnológicos.

Estudió en la Academia de arte (1939–1942) en Ámsterdam. A través de diferentes exhibiciones organizadas en Ámsterdam Stedelijk Museum, Constant permanencia informado sobre lo que sucedía en el mundo del arte, pudiendo estudiar de cerca el trabajo de Delacroix, donde según él mismo llegó a convertirse en un experto en este artista, ayudado por su conocimiento del francés. Rubens, Tiziano and Rembrandt lo inspiraron pero Cézanne and Delacroix fueron sus más importantes referencias y sus maestros.³⁰ Los primeros referentes en la pintura como artistas, son Paul Cézanne y Constant Permeke, ambos pintores con amplios repertorios en el paisaje, como impresionistas, y un marcada trabajo de la luz y de texturas.

Constant no fue un arquitecto, cuya obra pictórica ha sido catalogada dentro del tachismo, pero según Wigley llegó hasta la posición de hiper-arquitecto, al tomar y exagerar rasgos del arquitecto típico³¹. Sin embargo esta visión no ha sido unánime pues existen opiniones opuestas, como el historiador Rykwert quien considera New Babylon, “como una curiosidad y nada más, donde los gráficos esquemáticos y toscos de Archigram se justifican, si acaso, por su influencia”³². En esa misma línea se expresa Fernández-Galiano, quien lo considera como un mediocre artista que recicló las esculturas de Pevsner o Gabo, que se atribuyó la condición de arquitecto amateur bajo la tutela de Aldo van Eyck y que ilustró las derivas urbanas de Guy Debord a través de su testaruda utopía.³³



Fig.2.5 Fotografía de Constant en 1974.

²⁷ Didi-Huberman, Chéroux, y Arnaldo, *Cuando las imágenes tocan lo real*, 10.

²⁸ Nieuwenhuijs, «Our Own Desires Build the Revolution. (Publicado En Cobra. N.4 Ámsterdam, 1949)», 41.

²⁹ Por razones prácticas, cambió su apellido a Nieuwenhuijs.

³⁰ Boersma, «Constant by Linda Boersma /».

³¹ Wigley, *Constant's New Babylon*, 1998, 49.

³² Rykwert, «El cielo en la tierra», 44.

³³ Fernández-Galiano, «Laberintos de papel», 27.



Fig 2.6 Niños de suburbio este de Londres, sin hogar, por bombardeos Nazis. 1940

Así como el papel ha sido un soporte estándar de sueños, donde arquitectos soñadores por definición plasman sus ideas al papel, así como aquellos que nunca construyen sus fantasías son llamados "arquitectos de papel", en un término entre burla o alabanza, así Constant fue en todo sentido un arquitecto de papel.³⁴ En lugar de buscar físicamente a cambiar el mundo construyendo realmente nada, Constant permaneció en su estudio tratando de realizar y animar a sus modelos llenándolos de colores, sonidos y olores de la manera que él había imaginado sus futuros residentes podrían también. (Él más adelante diría que esto fue una de las maneras en que su trabajo en New Babylon era una forma de pintura)³⁵.

Ante la diferencia evidente de estas posiciones, se toma a Constant como un artista en busca de la obra de arte total quién vio en el contraste entre la destrucción y la opulencia de la posguerra la posibilidad de otro desarrollo en la ciudad, desde una prolífica obra, marcada por la ruptura, la rebeldía, el riesgo, pero sobre todo por la búsqueda de la condición humana en todas sus expresiones. Constant a pesar de las consideraciones expuestas en su capacidad como arquitecto, ha sido motivo de exposiciones internacionales, libros, artículos de revistas científicas, investigaciones y tesis desde instituciones como el MIT en Estados Unidos hasta exposiciones como Documenta, que acusan la importancia que abarcan sus ideas y obras desde distintas perspectivas.

Ante la variedad de manifestaciones de carácter científico, es posible tomar el desarrollo de su proyecto New Babylon, dentro del urbanismo unitario cuyas consideraciones del espacio, la ciudad y los ciudadanos superan el ámbito anecdótico para colarse en el entendimiento del paisaje y su traslación a la dinámica digital.

De igual manera su historia personal estuvo marcada por el cambio y la deriva. Desde joven vivió la Segunda Guerra Mundial, y su juventud vive entre Ámsterdam y Bergen, desplazándose constantemente en función de salvaguardar su vida. Para evitar trabajar para los nazis, se esconde junto a su familia. La guerra le hizo estar a la deriva, y esconderse entre muros, en diferentes momentos. Su deriva también en sus propias ideas, llegan al propio rechazo en ocasiones de su pasado o de su trabajo, para terminar cediendo en el tiempo a la reconsideración y el replanteo de ideas. El cambio en sus planteamientos artísticos y por consiguiente en sus ideas, le confiere una mayor adaptabilidad, una apertura al cambio, en una búsqueda participativa de agentes externos, que llega a traspasar como valores a New Babylon, con el intento firme y único de dar una viabilidad práctica al planteamiento teórico situacionista: la deriva situacionista que consistía en una utilización experimental, no productiva, del espacio urbano.³⁶

Su visión en primera persona sobre la cruda realidad de la guerra, y después la acelerada reconstrucción posbélica, motivaron su crítica a estructuras sociales convencionales, imaginando una sociedad donde la automatización total

³⁴ Wigley, «Paper, scissors, blur.», 11.

³⁵ Rappolt, «Constant craving.»

³⁶ Trachana, *Urbe ludens*, 23.

sustituiría la necesidad de trabajar por una vida nómada en un constante juego creativo en el que el papel tradicional de la arquitectura se ha desintegrado junto con las instituciones sociales, así declaraba su experiencia:

*“Durante la ocupación de los Países Bajos por los nazis, sobreviví vendiendo mis cuadros en subastas de muebles, para ganar un poco de dinero. Tenía 20 años, acababa de salir de Bellas Artes. Mi mujer tejía e hilaba lana de borregos sacrificados clandestinamente. Luego no pude salir a buscar lana por miedo de ser arrestado. En 1944, fue la hambruna: nada de comer, sólo betabeles y hasta camotes de tulipanes -me enfermaban-. Tampoco había nada para calentarse. Hubo miles de muertos de hambre y de miseria. Y las deportaciones. En Ámsterdam, 100,000 de los 800,000 habitantes eran judíos. Cuando empezaron las redadas provocaron una huelga, y la ocupación se volvió más severa.”*³⁷

Ese paisaje por un lado marcó sus vivencias a partir de la experiencia de la guerra, que parece aflorar constantemente en sus trabajos, como trasfondo que se vislumbra en todas sus manifestaciones.³⁸ Junto a cuerpos mutilados y brazos que se agitan en demanda de socorro, sobresalen las escaleras y ruedas para presentar formas retorcidas, atormentadas que intentan escapar de un laberinto.

Por otro lado desde la idea del paisaje holandés, parece haber un nexo entre la idea del molino holandés que a pesar de su aislamiento, y de parecer ajeno al paisaje, incluye en su interior un movimiento de los mismos recursos naturales que termina por construir el paisaje, desde su dragado se va modificando el paisaje a pesar de ser una estructura cuyo basamento es estático, que sin ventanas casi ausente desde el paisaje, va modificando el paisaje desde la acción que se produce dentro, gracias al impulso de las aspas que giran, que se mueven para desde el interior transformar el paisaje.

Su trabajo en solitario, estuvo precedido desde su juventud, por la asociación con grupos artísticos e intelectuales donde la idea del poder colectivo, y la confluencia de diferentes vertientes creativas para una misma propuesta es común en sus asociaciones, llegando a destacar por la expresión y manifestación de sus planteamientos.

En un primer viaje a París en 1946, Constant conoce al danés Asger Jorn con quien coincidirá en visiones de la pintura. En 1948, con otros artistas Kerel Appel y Corneille, fundan el grupo De Experimentele Groep Holland (El Grupo Experimental Holandés), cuyo manifiesto se publica en el primer número de la revista Reflex del grupo. Este grupo se transformará al integrarse tres miembros internacionales en 1948: Asger Jorn (Copenhague), Christian Dotremont, Joseph Noiret (Bruselas) en el grupo CoBrA, el acrónimo de las tres ciudades de procedencia de sus integrantes³⁹.

El colectivo artístico CoBrA era una celebración de lo irracional, lleno de color y de símbolos imaginarios, que manifestaban la falta de vinculación con su historia, al igual que de un folclore vivo, por lo que con el deseo de



Fig2.7 Fotografía desde Avión B-17 de la Fuerza Aliada. París 1943.

³⁷ Aridjis, «Vida y muerte de un Cobra».

³⁸ Stokvis, *Cobra: movimiento artístico internacional de la segunda posguerra*, 23.

³⁹ van der Horst, «Constant (Ámsterdam 1920- Utrecht 2005)», 285.



Fig. 2.8 Constant
Construction avec plans incurvés, 1954.
Escultura, Acero, latón, pléxiglas
87 x 90 x 45.5 . Foto de François Lauginie.
Collection FRAC Centre-Val de Loire.cm

volver a las fuentes primigenias de la creatividad humana, buscaron recursos en la forma de dibujar de los niños, que encierra inocencia, pero a la vez insolencia. En 1949 se funda la revista Cobra, dando proyección a las ideas del mismo movimiento.

Constant bajo la forma del papel revolucionario, desarrollaría el concepto CoBrA de “urbanismo unitario”⁴⁰, para luego aportarla a la Internacional Situacionista. Fue Constant también, en el editorial del cuarto número de CoBrA, quien iba a elaborar una serie de tesis en relación con el deseo, lo desconocido, la libertad y la revolución, que pasarían a ser centrales en la Internacional Situacionista.

A la par estudiaron con profundidad la pintura de grandes maestros de generaciones anteriores como Picasso, Kandinsky, Klee, Miró, por lo que la obra de los holandeses tuvo desde un principio, un aire más exuberante y agresivo.⁴¹ El grupo se comprometió al ataque en contra de la especialización del arte, con intervenciones que incluían la arquitectura y el entorno urbano, que Constant desarrollando una síntesis de las preocupaciones arquitectónicas y revolucionarias traspasaría luego a sus ideas en la Internacional Situacionista⁴²:

“El trazado con tizas en pavimentos y muros muestran claramente que los seres humanos nacieron para manifestarse (...) Una pintura no es una composición de colores y línea, pero sí un animal, una noche, un grito, un ser humano o todas estas cosas juntas.”⁴³

Constant rompe totalmente con el grupo CoBrA en 1952, pues manifiesta mayor interés por la arquitectura y el urbanismo con deseos de contribuir a la reconstrucción posbélica. Tras la disolución del grupo, Constant viaja entre Londres y París, donde decidió abandonar la pintura para dedicarse a investigaciones de tipo espacial, y pasó a deplorar el aspecto individualista, narcisista e ineficaz de la creación artística.⁴⁴

Constant vivió en París, en Chevreuse en las afueras, y en Londres vivió en Cornwall también en las afueras. Por lo que en su permanencia tuvo oportunidad de poder tener una visión completa de las ciudades y de su paisaje, desde las periferias hasta el centro, desde la acción del andar a la deriva, encarnizando a un flâneur.

En un contexto diferente, pero que igualmente incidió en Constant, fue el horror vivido en Guernica, bombardeada por la Luftwaffe alemana en 1937 en nombre de Franco, fue real y lo fue más porque se trataba de un método innovador. Un ancestral temor humano se había hecho realidad. La muerte llovió desde el cielo.⁴⁵ El avance tecnológico y sus herramientas traducidas en sofisticas armas, se probaban sobre el paisaje español, con muerte y sufrimiento, que bien supo traducir Picasso en el Guernica. En pinceladas transmite el horror, y reitera el

⁴⁰ Home, *El asalto a la cultura*, 43.

⁴¹ Stokvis, *Cobra: movimiento artístico internacional de la segunda posguerra*, 20.

⁴² Plant, *El gesto más radical*, 92.

⁴³ Nieuwenhuys, «Manifiesto(“Manifest van de experimentale groep”.Publicado en Reflex N° 1. 1948)», a5.

⁴⁴ Perniola, *Los Situacionistas*, 21.

⁴⁵ Tremlett, *España ante sus fantasmas*, 255.

poder del arte para evocar la desgracia y transformarla en un sentimiento de introspección que contiene la esperanza. A Constant le inspiró Picasso y su obra, pero sobre todo el reflejo de sus vivencias en esos trazos. El paisaje imaginario de los bombardeos, despliega un paisaje psicológico del terror y el miedo, a los que la Internacional Situacionista esperaba dar respuesta. El paisaje que vio Constant como flâneur fue por un lado el del bombardeo, que se acumula en su imaginario y que terminaría por trasladar al modelo de New Babylon.

El poder destructivo de la guerra se afianza desde el poder de la tecnología y su avance, otro de los temas que Constant estudiaría. En 1954 da el salto a las construcciones con interés por las nuevas posibilidades ofrecidas por la tecnología le lleva a considerar los planteamientos de su obra, desde la cibernética. La Cibernética desarrollada en 1947 por el matemático del MIT Norbert Wiener, serían parte recurrente del discurso de Constant, como estudio científico comparativo de control y comunicación en el animal y la máquina. Según su estudio los principios de control son comunes en sistemas orgánicos e inorgánicos que sugieren una relación entre persona y máquina como una tecnofilia.

Desde el punto de vista de la inclusión de la tecnología en el arte, fue decisivo el encuentro con Nicolas Schöffer, para emprender el camino de las construcciones, cuya obra ha de considerarse como una continuación y una profundización de los constructivistas rusos. Al encontrarse en 1954, con Schöffer en París, Constant se concentraba en la búsqueda de recursos para lograr integrar pintura y arquitectura. En un primer momento se dedicó a idear construcciones inspiradas en las de Schöffer, diferenciando las superficies planas usadas por Schöffer por formas curvas de plexiglás, alambre de acero y aluminio.⁴⁶ (fig. 2.8)

Cargado de preocupaciones espaciales a su vuelta a Holanda, complementaría su formación con estudios de arquitectura, de la mano del arquitecto Aldo van Eyck. Van Eyck respondió prestando el artista sus notas de clase de su escuela en Zúrich, que al parecer serían suficiente para proporcionarle una sólida formación arquitectónica.⁴⁷

Con Van Eyck, antiguo colaborador del grupo CoBrA, Constant describe su proyecto con la relación color-espacio, con el fin de evitar el conflicto en el diseño arquitectónico entre forma y color, buscando en cambio la completa unidad de forma y color, el uso puramente plástico de color, “colorismo espacial no es una teoría sino una práctica.”⁴⁸ Después de colaborar en un experimento especial y cromático con van Eyck, Constant llegó a la conclusión de que el color constituía un elemento imprescindible de la arquitectura.

Para 1956 participa en el Mouvement Internationale pour une Bauhaus Imaginiste, y de su fusión con la Lettriste Internationale surge en 1957 la Internacional Situacionista, donde aboga por una práctica arquitectónica y urbanística unitaria, en sintonía con la nueva demanda de aspectos sociales y la instauración de una sociedad más libre, así como por una arquitectura espontánea, sin arquitectos: el urbanismo unitario desde New Babylon.

⁴⁶ Stamps, «La Nueva Babilonia de Constant», 18.

⁴⁷ McCarter y Hertzberger, *Aldo van Eyck*, 34.

⁴⁸ *Ibid.*, 35.



Fig. 2.9 Catálogo de la exposición del MACBA “Situacionistas. Arte, política y urbanismo”. 1996.

Más que una ciudad, New Babylon representaba el diseño de una nueva cultura, por ello Constant se apoyó en escritos, revistas, entrevistas, conferencias para difundir sus ideas. Sus estructuras serían una opción más, de allí la falta de detalles, que “parecen improvisados ensamblajes de estructuras y laberintos, basado en el principio del kit de piezas [...] Constant no estuvo en última instancia interesado en como esos detalles funcionaban, fue más urgente justificar tales edificios en primer lugar,”⁴⁹ como ilustran sus modelos sin acabar.

Aunque el punto determinante fuese la nueva cultura, el proyecto fue aglutinando numerosos modelos, exquisitamente contruidos, mapas, planos, fotografías, películas, bandas sonoras. Los materiales, técnicas, escalas y formas de presentación fueron empleados expresamente para imbuir en el mundo de New Babylon al espectador, y que completase en su imaginación esa ciudad global. Al proclamar la cultura del neobabilonio, estimulada con la actividad lúdica que incitan los espacios que planteaba, la construcción de la ciudad global se traslada a la imaginación del espectador.

Con España, existió una vinculación de Constant a pesar de las condiciones políticas, desde la acción de la cultura popular en la configuración del acervo que le distingue. La toma de expresiones artísticas propias, entre música popular, copla, poesía, hasta llegar a presentar entre sus mapas las ciudades de Barcelona y Sevilla, son testimonio de esa estrecha vinculación cultural.

Esta relación de España como referente en el trabajo de Constant, ha tenido su continuidad con exposiciones museísticas de parte importante de su trabajo, celebradas en España entre colectivos y personales. En el inventario de estas exposiciones la primera figura en el año 1996 con motivo de la exposición “Situacionistas. Arte, política y urbanismo”⁵⁰, en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona MACBA. En el mismo museo pero en el año 2009, parte de sus trabajos son exhibidos en la exposición “Time as Matter.”(Tiempo como materia).

La presentación de su trabajo en 1996, en Barcelona, en el MACBA, tuvo como arquitectos del montaje de la exposición a Enric Miralles, Benedetta Tagliabue, J.A Martínez Lapeña y Elías Torres. Los comisarios de la exposición fueron Libero Andreotti y Xavier Costa. El catálogo de la exposición se complementaba con la publicación de “Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad”⁵¹, con traducciones al español de diferentes textos importantes para el entendimiento del grupo situacionista. (fig. 2.9)

Diez años después, el libro “Metrópolis: Ciudades, Redes, Paisajes”⁵², con editores de la talla de Ignasi de Solà-Morales y el mismo Xavier Costa, recogen textos y proyectos agrupados en tres capítulos : Ciudades, redes y

⁴⁹ Sadler, «New Babylon versus Plug-in-City», 60.

⁵⁰ Véase Andreotti, *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*.

⁵¹ Véase Andreotti y Costa, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*.

⁵² Véase Solà-Morales y Costa, *Metropolis*.

paisajes, donde en diversas discusiones está el nombre de Constant y su proyecto, como referente ante ideas que renuevan la ciudad del siglo XXI.

En el año 2007, el Swiss Architecture Museum, en Basilea, reunió una muestra de conjuntos de proyectos arquitectónicos y urbanísticos con la idea de reactivación de espacios abandonados o semi abandonados a partir de intervenciones mínimas, cuya fundamentación teórica lo daban las teorías situacionistas. Con la idea de yuxtaponer materiales y utilizando adjetivos como espacios desordenados, espacios encontrados o urbanismo instantáneo. Un año después, la misma exposición se celebra en el Espai d'Art Contemporani de Castelló, presentada como reflexión sobre la ciudad, tomando como referencia las ideas de Constant, del urbanismo unitario y de New Babylon⁵³.

Ya en la segunda década del siglo XXI, en el año 2014, dentro de la exposición “Playgrounds, reinventar la plaza⁵⁴” en el Museo de arte Reina Sofía de Madrid, se incluye igualmente parte de su trabajo. Hasta el año 2015, en el mismo museo donde se reúne gran parte de su trabajo en la primera exposición individual en España, con el título “Constant: La Nueva Babilonia⁵⁵”, reuniendo la mayor parte de sus trabajos, incluyendo la reposición de la obra junto a Aldo van Eyck, *Espacio en Color*, de 1952, que mostraba la confluencia del espacio y la pintura, y la acción del color sobre el espectador, al igual que la reposición del laberinto diseñado por Constant para la exhibición en Gemeentemuseum den Haag, realizado originalmente para la exposición *New Babylon*, La Haya(1974). (fig. 2.10)

Con una presencia esencialmente plástica, representada desde importantes museos españoles, la obra de Constant se muestra como una obra de diversa expresión artística, que se articula con la ciudad, el juego y la rebeldía. Pero más allá de su presentación como piezas de un museo, las ideas que las formaron se revisten de actualidad para poder ser tergiversadas, como el mismo détournement.

La presencia de la exposición del trabajo de Constant desde 1996, cuando ya se consideraba más que superada New Babylon, se dio en un contexto cultural y arquitectónico ávido de referentes para poder connotar los retos que se asumirían en el próximo milenio. Igualmente las exposiciones que se dan a finales de la primera década del siglo XXI, se da en una época sumida por la crisis económica, y su impacto en todos los ámbitos, pero con especial sensibilidad por el quehacer arquitectónico, encerrado dentro de la burbuja inmobiliaria. Una vez más entonces en el contexto cultural y arquitectónico aparece la figura de Constant con sus maquetas y con sus ideas. Quizás pareciera tarde para un proyecto que se cerró en 1974, pero con las exposiciones efectuadas se refuerzan las ideas subyacentes, cuyo trazado bien desde el papel o del plexiglás, parecen trasladarse a las pantallas digitales que se multiplican en las manos de cada uno de los ciudadanos del siglo XXI.

⁵³ Véase Espai d'Art Contemporani de Castelló y Swiss Architecture Museum, *Reactivate!!*

⁵⁴ Véase *Playgrounds*.

⁵⁵ Véase Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, *Constant*.

Exposición 27 octubre 2015 - 29 febrero 2016
Edificio Salazarí Planta 1

Constant Nueva Babilonia



Una copia de "New Babylon" se encuentra en el Museo de Arte Reina Sofía, Madrid, España.



Fig. 2.10 Folleto de exposición “Constant Nueva Babilonia”, en Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. 2015-2016

2.2.1. El imaginario de Constant

“Cuando llegue ese momento, el ser humano tendrá por primera vez la oportunidad de vivir la vida en plena libertad, tratándola como medio y fin, sin tener que crear las condiciones materiales imprescindibles para ello”⁵⁶.

Desde el imaginario de Constant en la definición de su proyecto New Babylon, resalta el repertorio de imágenes que evocan la guerra y lo primitivo que las personas pueden llegar a ser. Valiéndose de diversas expresiones artísticas que utilizó como recurso para crear nuevos imaginarios en las personas que interactuaban con su proyecto. Las personas cuentan con una capacidad innata para recordar y también imaginar lugares. Ante la percepción, la memoria y la imaginación en constante interacción, el dominio de la presencia se fusiona en imágenes de memoria y fantasía, en este proceso fluctuante indica Pallasmaa: “Se sigue construyendo una inmensa ciudad de evocación y remembranza y todas las ciudades que se han visitado son recintos en la metrópolis de la mente.”⁵⁷

Desde ese juego de percepción, memoria e imaginación, el proyecto de Constant expresa una estrecha relación desde su experiencia como sobreviviente de la Segunda Guerra Mundial, calificada como la contienda más mortífera de la historia con ciudades arrasadas y 55 millones de víctimas⁵⁸. La materialización de su trabajo en maquetas, dibujos, pinturas, esculturas, escritos, fue utilizado en conjunto como recursos para estimular la participación y la imaginación de otros en construir un futuro en libertad.

Es posible señalar acciones, técnicas y consecuencias derivadas de la guerra como: la sociedad colectiva y nómada, la deriva, la tecnología, el juego y los mapas, desde su proyecto. Su imaginario marcado por la guerra, termina por ser “ese conector obligado por el cual se constituye toda representación humana”⁵⁹. La formalización de su repertorio imaginario le llevó a la creación de New Babylon, la ciudad global del futuro, con el objetivo primordial de excitar la imaginación de las personas y hacerlas partícipes en la construcción del futuro.

“Cada momento de la vida en Nueva Babilonia puede llegar a parecerse a un lavado de cerebro, en la medida en que la intensidad de cada momento destruye los recuerdos que normalmente paralizan la imaginación creadora.”

En estas palabras Constant condensaba la importancia que le daba al espacio como el contenedor tanto de situaciones lúdicas y de la acción libre colectiva que borrarían aquellos recuerdos que bloquean la creación, pero utilizando el término lavado de cerebro, un método utilizado en el conflicto bélico, con fuerza después de la Segunda Guerra Mundial en la guerra fría.

⁵⁶ Nieuwenhuys, «New Babylon (Publicado en Provo, n°4, Ámsterdam, 28 de octubre de 1965, pp. 1-11,36)», 166.

⁵⁷ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 68.

⁵⁸ García Vázquez, *Teorías e historia de la ciudad contemporánea*.

⁵⁹ Durand, *Lo imaginario*, 60.

Como superviviente de la guerra, Constant necesitó expresar su dolor para revertirlo, a través de diferentes formas de expresión. Frente al espectáculo de la crueldad es posible: condenarlo, aplaudirlo o ser indiferente⁶⁰. Constant presentó una visión futurista posbélica, como condena creativa, con el compromiso de esfumar la indiferencia ante el horror, y comunicar un imaginario lacerado por la guerra, que lejos de anularlo le inspiró la creación de New Babylon, empleando consciente o inconscientemente, imágenes percibidas, recordadas o imaginadas para estructurar nuevas experiencias, pensamientos y metáforas:

“Para llegar al colegio teníamos que atravesar una enorme extensión asolada por las bombas. Un inmenso montón de escombros en el que habían allanado algunos espacios aquí y allá, una especie de sendero (...) era un paisaje surrealista, y fue para mí una profunda fuente de inspiración. Si te paseas en una ciudad en ruinas, lo primero que te viene a la mente es construir”⁶¹.

Era el testimonio de Constant, de cómo ante la fatalidad puede nacer la esperanza por un mundo nuevo. La esperanza quedó inmersa en su imaginario, fruto de observación, experimentación y de la guerra como hecho histórico⁶². Su búsqueda incluyó todas las formas posibles de expresión, con el propósito de lograr una sensibilización integrada en todos los sentidos que pudieran destacar en la imaginación.

La guerra, contradictoriamente, parece inherente a la evolución del ser humano, a pesar del uso ilimitado de la violencia entre armas y acciones contra las mismas personas. Todo se torna efímero en ciudades donde las bombas redibujan con ruinas el paisaje físico, y van marcando la mente y el cuerpo de los sobrevivientes. Estos movimientos bélicos no son espontáneos son trazados sobre mapas donde se estudian las estrategias a tomar, que como en un juego, los líderes mueven ejércitos persiguiendo la victoria y aquellos que viven en la zona de fuego se juegan la vida. El saber geográfico ha proporcionado siempre al poder una información espacial de carácter duradero, cartesiano, con el beneficio del control y gestión del territorio. Pero ese mismo saber geográfico señala Nogué, demuestra tener serias dificultades para describir y analizar lo nómada, lo efímero, lo fugaz para controlarlo y gestionarlo.⁶³

Pallasmaa⁶⁴ escribe que “se vive, en mundos de múltiples posibilidades que crean y sostienen las experiencias, los recuerdos y los sueños. La habilidad de imaginar y soñar despierto, son seguramente las más humanas y esenciales de todas nuestras capacidades mentales”. Por muy terrible que haya sido la realidad de vivir la guerra, esa capacidad aún puede relucir, es así como el mundo real se coló en el mundo imaginario de New Babylon, el proyecto de ciudad futura de Constant.

⁶⁰ Maldonado, *Ambiente humano e ideología*.

⁶¹ Boersma, «Constant by Linda Boersma /».

⁶² Durand, *Lo imaginario*.

⁶³ Nogué, *La construcción social del paisaje*, 16.

⁶⁴ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 149.



Fig. 2.11 Río Sena. París 1950



Fig. 2.12 Urbanización en las afueras de Londres. 1950



Fig. 2.13 Montaje de construcción.
París 1950.

Constant declaraba mientras pertenecía al Grupo Experimental Cobra en 1948:

*"Se murió nuestra cultura. Mañana una bomba atómica podría volar las fachadas que quedan... Hemos perdido todo lo que nos daba seguridad y nos hemos privado de toda fe, salvo esto: que vivimos y que manifestarse es parte de la esencia de la vida"*⁶⁵.

Cobra fue un movimiento artístico que celebraba lo irracional, lleno de color y de símbolos imaginarios, en contra de la violencia de la guerra. El grupo Cobra, sostenía que la catastrófica violencia global de la Segunda Guerra Mundial, había sido provocada por los ideales de racionalidad occidentales, por lo que recurrían al inconsciente con el fin de construir la posibilidad de una sociedad mejor con pinturas inspiradas en niños, en enfermos mentales y en criminales⁶⁶.

Con deseos de contribuir a la reconstrucción posbélica y con mira en las posibilidades que la tecnología prometía, realiza diferentes viajes, pero es en Londres donde decide abandonar definitivamente la pintura para dedicarse a investigaciones de tipo espacial:

*"He viajado y deambulado por París y Londres (...) Y si al principio vagabundeaba por las calles, barrios y plazas que nadie menciona y hablaba con las gentes que nadie conoce por mera curiosidad, bien pronto se me convirtió esta actividad en un método hecho de aventura y observación, de valor y reflejos. Yo veía a la gente edificando y demoliendo, reconstruyendo, restaurando... el hombre se hacía cada vez más difícil de encontrar... Pero el artista estaba al margen, se veía incapaz de participar en ese mundo (...) Por mi parte, empezó a interesarme vivamente la ciudad vista como una construcción y la aglomeración como un medio artístico."*⁶⁷

Constant expuso la devastación causada por la guerra, y cómo el proceso de reconstrucción se tornaba equivalente a una segunda liquidación, impidiendo todo recuerdo en una sociedad concentrada en la productividad y en la creación de una nueva realidad sin historia, que orientaba a la población hacia el futuro, pero obligando a callar sobre lo sucedido⁶⁸.

Ante esta situación, Constant no se quedó en contemplar la miseria y se encaminó en plantear una ciudad ideal para un nuevo habitante, el neobabilonio, libre, que con pleno dominio de sus facultades, estaría dispuesto a construir un mundo de libertad. La misma construcción desenfrenada y las estructuras, los andamiajes en la construcción, parecen darle ideas a Constant del movimiento creativo.

⁶⁵ Aridjis, «Vida y muerte de un Cobra».

⁶⁶ Wigley, «Hospitalidad extrema».

⁶⁷ Aparicio Mourelo y Marchán Fiz, *Construir una pequeña situación sin futuro la Internacional Situacionista. De la liquidación del arte a la crítica revolucionaria de la vida cotidiana*, 189.

⁶⁸ Sebald, *Sobre la historia natural de la destrucción*.

El paisaje que denunciaba Constant en sus viajes, se plasmaba también según Barber⁶⁹, en filmes rodados en la posguerra, con imágenes monocromas de ciudades europeas empobrecidas, bombardeadas que parecen incitar a la acción: de crear nuevas ciudades, de eliminar los residuos de las ciudades destruidas o a instigar la agitación física y social. Desde entornos urbanos donde sus habitantes parecen atrapados y destinados a la repetición y sumisión.

En sus planteamientos ante las vivencias de sus viajes, es posible verificar cómo lo imaginario es capaz de llevar a cabo una vuelta a lo originario, a las necesidades elementales del ser, donde la ciudad “deviene en espacio de acogida para las frustraciones y los sueños, sobre el trasfondo de una nostalgia de algo irreversiblemente perdido...la ciudad constituye un mundo de transición entre lo real y lo irreal”⁷⁰. En esa transición entre la ruina real y la libertad irreal quedó Constant, quien al regresar a Holanda se interesaría aún más en la arquitectura y con Aldo van Eyck como su mentor, aprende mucho más de arquitectura y a construir las maquetas que se convertirían en las visualizaciones tridimensionales de New Babylon⁷¹.

Los valores que tendrían los neobabilonios, los tomó de gitanos sobrevivientes de la guerra en Alba, Italia, donde pudo palpar cómo, ante la adversidad, sacaban a relucir los valores que los mantenían como comunidad: el espíritu lúdico, nómada y colectivo. Se impregnó también del imaginario gitano, al unir el componente cultural con la necesidad espacial. Los valores del gitano fueron la clave definitoria de su ciudadano del futuro, ofreciéndole un repertorio de ideas para después proyectar estructuras ideales para propiciar esos valores. Entre los símbolos más sobresalientes tomados de la cultura gitana estuvo la rueda, que aparece en sus pinturas de guerra como símbolo de destrucción, pero que en New Babylon se hace construcción. Es la misma rueda de la bandera de los gitanos que evoca esperanza para los excluidos. De su música tomó además relaciones formales de la guitarra: cuerpo redondo, mástil, agujeros, trastes, afinadores, que evoca en sus modelos, hasta el punto de fotografiarse tocando la guitarra entre maquetas, y mostrar esa asimilación de formas⁷².

Sus intercambios entre los distintos grupos artísticos a los que perteneció y sus propias ideas, terminaron por moldear el proyecto de New Babylon, en el que trabajó casi 20 años. Más que un simple edificio, New Babylon fue una propuesta de construcción del paisaje, interconectado y global, cuya importancia radica en las ideas que lo construyeron a partir del uso de diferentes formas de expresión. No fue una ciudad, sino el diseño de una nueva cultura, por ello Constant se apoyó en todo medio expresivo que sirviera para difundir sus ideas. Si bien a nivel arquitectónico contó con poco detalle constructivo, estuvo concentrado en la manera de articular sus ideas y de especular en espacios colectivos, que se construyen sobre lo que quedaba de las ciudades históricas.

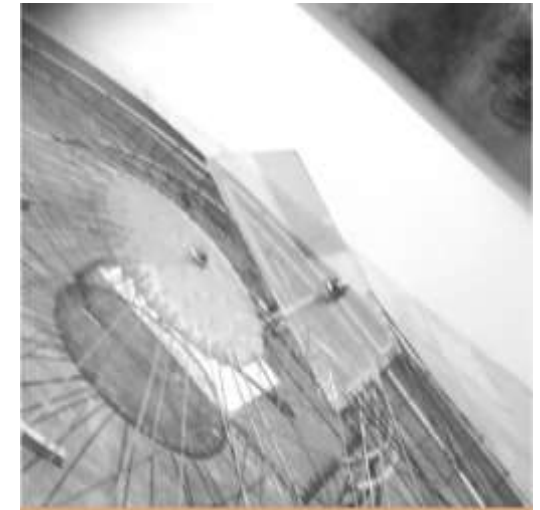


Fig. 2.14 Constant, Diseño para campamento Gitano. 1956. Detalle.

⁶⁹ Barber, *Ciudades Proyectadas*, 69-70.

⁷⁰ Azara y Museo de Bellas Artes, *La ciudad que nunca existió*, 49.

⁷¹ Lambert, *Constant*.

⁷² Romero, «Los nuevos babilonios».



Fig.2.15. Soldados en la línea de fuego en Francia.

Constant insistió en que la destrucción de una condición previa transformación es esencial para toda actividad creativa,⁷³ como si la misma guerra abonara la imaginación, llegando a tomar acciones aplicadas desde la guerra pero con un objetivo contrario y a veces con el mismo, perfilándose como el hilo argumental de New Babylon.

Durante la guerra son básicas las trincheras en el terreno, que trazan una línea paralela en el terreno para poder resguardarse. New Babylon, es en el territorio una línea que se expande en el paisaje para ofrecer refugio a las condiciones atmosféricas incontrolables, como una trinchera. De esta manera se hace posible transpolar acciones propias de la guerra entre colectivos, derivas, mapas, juegos y tecnología, que desde su imaginación se formalizaron en el proyecto.

Considerando esta relación se presentan a continuación cinco correspondencias, que son posibles verificar en la guerra y que a la vez son legibles en el proyecto de Constant:

1.-Colectivo:

*“La cultura de New Babylon no es el resultado de diversas actividades aisladas o de situaciones excepcionales, sino de la actividad global de toda la población mundial, implicados en una relación dinámica con el medio.”*⁷⁴ En la guerra los participantes son colectivos, se pierde la individualidad. Quien no participa activamente en la guerra, queda al margen siendo aún más vulnerable al ataque. Constant endosa al neobabilonio la identidad de un ser colectivo con compromiso por la construcción de su entorno, y elevando su acción de simple espectador.

El instinto de sobrevivencia ante la violencia de la guerra, hace reaccionar y desplazarse en búsqueda de un refugio, ser nómada es la regla, se sobrevive de lo efímero y se retiene lo importante en la memoria, de manera que el paisaje de destrucción va moldeando la imaginación. Relata Sebald⁷⁵ que “El éxodo de los supervivientes (...) empezó como un desplazamiento incesante por todas las carreteras de los alrededores sin saber hacia dónde”, permaneciendo en total desamparo, deambulando, en una acción de andar sin dirección determinada, a la deriva. Contrariamente a esa deriva donde se huye del terror, en New Babylon la deriva se fundamenta como manifestación de la libertad, por lo que Constant apoyaba su visión de que las personas del futuro serían errantes, libremente, en busca de sí mismos.⁷⁶

“Diariamente se desplazaba una inmensa cantidad de gente...en esta experiencia de desarraigo colectivo (...) ese sentimiento de no poder quedarse ya en ningún sitio y tener que estar siempre en otra parte”⁷⁷. Es la misma acción de movimiento constante que en New Babylon parece entenderse como una acción de exploración del

⁷³ van Schaik, «Psychogeogram: An artist's Utopia».

⁷⁴ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 19.

⁷⁵ Sebald, *Sobre la historia natural de la destrucción*, 38.

⁷⁶ Nicoletti, «The End of Utopia».

⁷⁷ Sebald, *Sobre la historia natural de la destrucción*, 44.

terreno que no anula la voluntad, y que hace que lo más característico sea que el propio terreno guíe la conducta de quien deriva, “como si lo invocara, como si lo solicitara.”⁷⁸

2.- Tecnología:

*“Sin la automatización de la producción, el potencial creativo de las masas se queda en una ilusión. En New Babylon la tecnología es una condición sine qua non.”*⁷⁹

Las guerras se libran con armas, productos científicos que buscan el control y la extinción del enemigo, así como la intervención en la comunicación fluida entre los aliados. La Segunda Guerra Mundial fue el catalizador no sólo para la invención de la moderna computadora electrónica, creada principalmente para cálculos balísticos y análisis de la bomba atómica⁸⁰, sino también para el desarrollo de discursos notables, incluyendo el de la cibernética y la teoría de la información⁸¹, en los que basó Constant su fe en el potencial de la tecnología como herramienta para la construcción de una nueva humanidad.

La misma palabra “tecnología”, proviene de “arma” como instrumento bélico. Homero describe el proceder de Apolo con el verbo *teuchoo* compuesto con el radical *tuch*, que significa perseguir una meta, y *teuchoo* se traduce literalmente por preparar. *Teuchos* es instrumento, pero sobre todo arma y el verbo *teucheoo* se traduce por armar. Apolo arma o urde una trama, avanza arma en mano⁸², Constant armó a sus ciudadanos, no los dejó indefensos.

La utilización de la tecnología como elemento esencial de New Babylon, puede radicar en la relación privilegiada de las armas con la proyección. Todo lo que lanza o es lanzado es en principio un arma. Las herramientas no cesan de compensar los mecanismos proyectivos que implican, o los adaptan a otros fines. Las armas y las herramientas siempre se pueden distinguir según su uso, que puede explicar adaptaciones de un objeto técnico, pero no impide una convertibilidad entre los dos grupos, hasta hacer muy difícil la diferencia entre armas y herramientas.⁸³ En New Babylon la libre construcción se logra gracias a la tecnología, por lo que esta nueva cultura se apoyaría en las herramientas-armas, que en la realidad son producto científico de la guerra, parece como si el imaginario se abstraiera del horror que la tecnología desde las arma produce, para centrarse en lo benévolo que pueden aportar como herramientas al cambiar el objetivo de proyección.

3.- Forma:

La apariencia durante la guerra se hace vital, con estrategias que pudieran ser esconderse, mimetizarse en el contexto o destacar para intimidar. La estrategia que tomó Constant en New Babylon fue elevar del suelo

⁷⁸ Pla, *La arquitectura a través del lenguaje*, 45.

⁷⁹ Nieuwenhuys, «Autoentrevistas a propósito de Nueva Babilonia (Publicado originalmente en *Opus International*, 27, 1971)», 58.

⁸⁰ Kumar, *From post-industrial to post-modern society*.

⁸¹ Gere, *Digital Culture*.

⁸² Azara, *Cuando los arquitectos eran dioses*.

⁸³ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*.

megaestructuras que avanzan en el paisaje, erguidas, orgullosas e imponentes, hechas con múltiples colores, materiales, texturas y formas, en composiciones que exaltan la vida, estructuras efímeras flexibles al cambio por sus propios habitantes.

“Se trata de una microestructura en transformación constante, en la que el factor tiempo, la cuarta dimensión juega un papel importante. Por consiguiente, la representación tridimensional, sólo tendría valor de una instantánea puesto que, incluso si aceptamos que el modelo de cada sector pueda reducirse a unas pocas plantas y secciones realizadas a varios niveles, y que de ese modo podemos llegar a componer una especie de atlas detallado de los sectores.”⁸⁴

Los sectores serían elementos bases de la construcción de la red de New Babylon, compuestos por planos horizontales, comunicados entre sí, abiertos al cambio y a la transformación por sus habitantes, basada en lo efímero, así los ciudadanos juegan, sobre un fondo que ha sido diseñado por ellos mismos, entre todos los habitantes⁸⁵. El mismo desplazamiento de los colectivos es permanente, por lo que las estructuras espaciales son efímeras, cambiando de ubicación y condiciones reiteradamente.

Durante la guerra lo esencial desaparece, la subsistencia depende de los recursos disponibles que con creatividad se consiguen y administran. Es esencial la posibilidad de obtener por sí mismo lo necesario para sobrevivir, estimulado por la desesperación. En New Babylon la construcción va de las manos de los neobabilonios, como responsables en un acto de creación libre en el espacio. Esta construcción no se limitaba a una edificación en particular, incluye la construcción del paisaje global, que no obvia la ciudad tradicional, pues es la base para erigir una nueva ciudad con nuevos fundamentos. Constant insistía en que su proyecto era tan solo eso, una propuesta más, pues al final serían los mismos ciudadanos los que definirían el paisaje. El intersticio entre las ideas y las maquetas lo llena la imaginación de quien se sumerge en ellos.

El mundo de la vida está más próximo al reino de los sueños que al de una descripción científica, según Pallasmaa. El espacio vivido se puede llamar espacio vivencial o existencial, y se estructura sobre la base de significados y valores que sobre él reflejan un individuo o grupo, consciente o inconsciente, el espacio existencial es una experiencia única interpretada a través de la memoria y de la experiencia del individuo. Los grupos comparten ciertas características de espacios existenciales que constituyen sus identidades colectivas y les da un sentimiento de fraternidad.⁸⁶ El proyecto de Constant exalta desde la imaginación, las posibilidades de ser abarcadas en la realidad de la ciudad, extrayendo experiencias, imaginación sobre ese espacio que señala Pallasmaa como vivencial, y de manera colectiva poder acometer el futuro.

⁸⁴ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 25.

⁸⁵ Wigley, *Constant's New Babylon*, 1998.

⁸⁶ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 144.

2.2.2. El imaginario a partir de New Babylon

*“New Babylon es tan real como cualquier obra de arte. En esencia es la realización de un viejo sueño, un sueño que imagina todas las tendencias, todos los movimientos, todo empeño en la historia de arte de este siglo y que, en su forma más simple, uno podría referir por el vocablo Wagneriano: das Gesamtkunstwerk, la obra de arte total”*⁸⁷.

La existencia humana tiene lugar en los mundos de las posibilidades, que van siendo moldeadas por las capacidades de fantasía e imaginación. Para Pallasmaa “Vivimos en universos de la mente donde lo material y lo mental, así como lo experimentado, lo recordado y lo imaginado, se fusionan completamente entre sí”⁸⁸, superponiéndose como capas que dan sustento y forma a la vida.

Si bien, New Babylon no se llegó a construir, las imágenes e ideas que Constant produjo, perduran en el imaginario para la construcción de nuevas realidades. En un imaginario que parece a veces confundirse con delirio, con el fantasma del sueño o lo irracional, pero que sin su presencia se agotaría de poesía y vida la arquitectura, la ciudad, el paisaje y las personas.

Es quizás lo que parece haber logrado New Babylon, al fecundar desde diferentes planteamientos la realidad, en distintos momentos de la historia. Si el paisaje puede construir y nutrir el imaginario de las personas, el imaginario del urbanismo unitario ha creado el paisaje de New Babylon, cuyos valores han trascendido a las formas, para enfocarse en las diferentes manifestaciones culturales que moldean la realidad construida y que a la vez induce la búsqueda de nuevas estrategias para entender el paisaje como medio para el reencuentro de la humanidad.

Constant en su proyecto excluyó el detalle técnico, le es legado a los especialistas, sin embargo su impacto se produce sobre la mayor parte de la población. El impacto de Constant en el imaginario arquitectónico del siglo XXI, parte de New Babylon que ha inspirado a historiadores, artistas, arquitectos, urbanistas, bien en pro o en contra de sus planteamientos, y el paralelismo con el uso de la tecnología, que ofrece además de las posibilidades para la representación arquitectónica o del diseño arquitectónico, el de estructurar nuevas relaciones desde la cultura digital.

El proyecto de New Babylon, fue estructurado expresamente desde el principio con la intención de hacer imaginar a los demás, como fuente no sólo de imágenes sino de manifestaciones y pensamientos. De allí que surjan dos posibilidades: una *científica*, del proyecto y proyección, y otra desde el *imaginario*. Lefebvre se preguntaba ¿Por qué lo imaginario habría de proyectarse únicamente fuera de lo real, en vez de fecundar la realidad? Si hay

⁸⁷ Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 135.

⁸⁸ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 144.

menoscabo del pensamiento en y a través de lo imaginario es porque este imaginario está manipulado. Lo imaginario es también un hecho social.⁸⁹

La imaginabilidad entendida como la cualidad de un objeto físico que le da una gran probabilidad de suscitar una imagen vigorosa en cualquier observador⁹⁰, permite la comprensión del proyecto de New Babylon, desde la necesidad de mejorar la calidad de vida, para cargar de significado el espacio urbano en el que se vive, reestructurado desde la acción colectiva. Se proyecta la posibilidad de construir el espacio, para que las personas lo sientan como propio, “al contrario de la arquitectura de la función pura obliga a abandonar toda nostalgia y toda relación emotiva con el espacio”⁹¹.

Es a través de mitos, leyendas, y de las representaciones arquitectónicas (cuadros, maquetas y escenografías), que se descubre el llamado “imaginario” arquitectónico o urbano, esto es, qué imagen se ha hecho el ser humano de su gran creación, la creación por excelencia, aquella que los dioses principales le enseñaron: la arquitectura y la ciudad.⁹²

“Imaginen todo lo que uno cualquiera de estos hombres ha visto u oído en el curso de su vida, ubicado de manera precisa en la memoria como en unos vastos almacenes, lo que incluye, en el caso de los poetas, hasta las más débiles entonaciones de sílabas oídas en el comienzo de su vida, y en el caso de los pintores, hasta los pliegues más diminutos de las telas y las formas de las hojas y las piedras; y , sobre esta inmensa y no catalogada masa de tesoros, la imaginación vagando taciturna, pero dotada de poder onírico, de cómo que es capaz de convocar en cada instante aquellos grupos de ideas que encajan y se articulan sin fisuras: así concibo la naturaleza real de la mente imaginativa”⁹³.

La descripción que hace Ruskin, del poder del imaginario trasciende cualquier adjetivo, para catalogarle como tesoros, que se materializan desde los sueños, para articular nuevas ideas en lo real, donde lo más mínimo puede llegar a una trascendencia memorable. La construcción de imaginario desde diferentes frentes, ha sido el poder más real del planteamiento del urbanismo unitario en New Babylon. Desde el punto de vista de la arquitectura, del entendimiento de la ciudad, de la expresión del paisaje urbano, o bien desde la posición anárquica, rebelde, y transgresora, el imaginario creado a partir de New Babylon es amplio, en casos ha sido evocado en proyectos reales, que le han superado en trascendencia o ha sido argumento para ordenar nuevas ideas ante la novedad digital.

La trascendencia de Constant y sus ideas, encontraron en distintas latitudes la resonancia de su voz. El poder defender su proyecto en distintas lenguas, le otorgo un aura internacional que él logró utilizar en su provecho,

⁸⁹ Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 150.

⁹⁰ Lynch, *La imagen de la ciudad*, 19.

⁹¹ Pla, *La arquitectura a través del lenguaje*, 110.

⁹² Azara, *Castillos en el aire*, 24.

⁹³ Ruskin, *El sueño imperativo*, 28,29.

pues fueron conferencias, exposiciones, congresos, en los que tuvo oportunidad de conducir a los espectadores de New Babylon a buscar en su propia imaginación las respuestas que quedaban suspendidas en una estética incompleta, que Koolhaas le confiere entre informal y formal⁹⁴. Pero lo informal no es negación de la forma, pues plantea la forma como plegada, y existiendo únicamente como “paisaje de lo mental” en el alma o en la cabeza, en altura; incluye pues, también los pliegues inmatriciales. Las materias son el fondo, pero las formas plegadas son maneras. Se va de las materias a las maneras. De los suelos y terrenos a los hábitats y salones.⁹⁵

Es destacable como la figura de Constant, fue decisiva en el desarrollo de la arquitectura radical de posguerra, llegando a ser celebrado como el predecesor de algunos de los grandes nombres de la vanguardia arquitectónica del siglo XX, como Peter Cook de Archigram, de Adolfo Natalini de Superstudio, Rem Koolhaas de OMA⁹⁶. En muchos aspectos, este reconocimiento le llegó gracias a la aparición de las tecnologías digitales, y el potencial del espacio virtual y multiusuarios de internet.

La impresión en Koolhaas de Constant y los situacionistas se filtró a través de sus experiencias antes de convertirse en un arquitecto, pues tuvo oportunidad de entrevistarlos cuando comenzaba como periodista. La relación entre Constant y Koolhaas, relata Lootsma⁹⁷ está presente en equivalencias visuales entre sus trabajos con modelos y dibujos de New Babylon. Como el plano del piso plegable y continuo, el uso de estructuras para definir espacios en lugar de paredes y en la representación de la ciudad, con planos existentes en collages de diferentes ciudades. Las cualidades escultóricas de muchos modelos de OMA con detalles artesanales, en materiales y escala se acercan a los modelos de Constant, así como ser construidos para ser mostrados en fotografías. (fig. 2.16)

Sin embargo, Koolhaas indica del trabajo de Constant que “la historia subyacente es para mí algo así como la propagación autoritaria de una suerte de teología de liberación. Dicho de otro modo, la parte estética me aportó mucho, pero todo lo demás me parecía totalmente irrelevante”⁹⁸. Son palabras que hacen reflexionar sobre la trascendencia de las ideas o de las acciones. El proyecto de New Babylon, solo tiene sentido a partir del entendimiento del urbanismo unitario, de lo contrario queda como un conjunto de expresiones plásticas, que el mismo Constant definió como una opción más. Si bien las ideas, que las plantearon estaban condicionadas a una denuncia de la realidad inmediata, esa denuncia, a pesar del tiempo, se mantiene con otros matices y otras acciones.

La relación entre los dos holandeses, ha sido analizada por Heynen, en el caso de la propuesta de Koolhaas en el concurso del Zeebrugge Sea Terminal⁹⁹ en Bélgica, donde asume el motivo del proyecto de New Babylon de

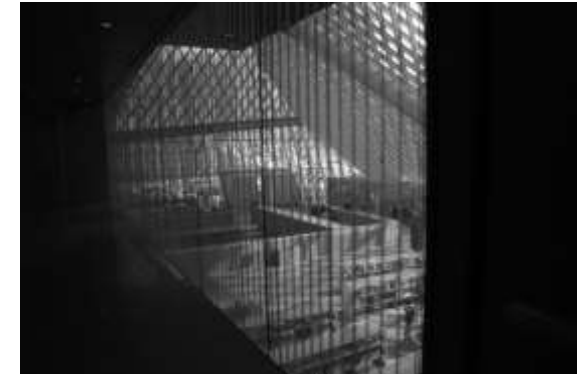


Fig 2.16. Rem Koolhaas-OMA. Biblioteca Central de Seattle USA. 2004. Vista interior.

⁹⁴ Gielen, «El desbarajuste de la arquitectura utópica. Rem Koolhaas y Pascal Gielen conversan sobre Constant Nieuwenhuys», 247.

⁹⁵ Deleuze, *El pliegue*, 51.

⁹⁶ Véase Martín van Schaik, *Exit utopia*.

⁹⁷ Lootsma, «Disko 1».

⁹⁸ Gielen, «El desbarajuste de la arquitectura utópica. Rem Koolhaas y Pascal Gielen conversan sobre Constant Nieuwenhuys», 247.

⁹⁹ Véase <http://oma.eu/projects/zeebrugge-sea-terminal>

Constant: la provisión de infraestructuras a gran escala donde los habitantes nómadas pueden transitar alrededor en busca de aventura y nuevos ambientes. Pero mientras que en el trabajo de Constant la tensión entre la utopía y la realidad es principalmente a considerar en la elaboración gráfica de bocetos y pinturas, en el proyecto OMA se da una articulación arquitectónica¹⁰⁰.

En otro contexto, desde el ambiente arquitectónico inglés, las exposiciones y conferencias de Constant tuvieron influencia. Destaca su conferencia en el ICA¹⁰¹ The Institute of Contemporary Arts en Londres en 1964, donde el Grupo Archigram asistió, y después de leer sus notas de la Conferencia le invitaron a contribuir en la publicación de Archigram con el tema de metrópolis¹⁰². Desde la expresión de New Babylon, evidenciaba más allá de las ideas, una ausencia de rigor en el detalle para su construcción, lo que sí hicieron en su época Archigram.

En la década de 1980, sus ideas fueron tomadas en cuenta en la obra de Nigel Coates y el grupo (NATØ) que dirigía en el Reino Unido. NATØ llevó a cabo sólo un número pequeño de muestras antes de su desaparición, uno de los primeros en la Architectural Association. Instalado a través de varias salas de exposiciones en 1983, las propuestas de desarrollo urbano y regeneración de áreas grandes, abandonadas de Londres contenían un gran parecido al planteamiento de Constant. La Architecture Association, por este tiempo llevaba a cabo polémicas exposiciones arquitectónicas, donde destacaba la joven Zaha Hadid¹⁰³.

En otro contexto, desde la realidad digital, y el problema de la representación de la arquitectura, se presenta en la década de los noventa, Marcos Novak quien creó una noción de un paisaje ciberespacial Neo-situacionista que bautizó como Soft Babylon¹⁰⁴, en honor a Constant. El paisaje artificial en múltiples estratos, que concibió por primera vez Constant con New Babylon, se transfiere en la pantalla, de una estructura donde el espacio de la ciudad es llevado a cabo por medio del espacio virtual de una manera “inmersiva y evertida”¹⁰⁵.

Otro arquitecto, quien se considera a sí mismo situacionista, es Jean Nouvel, al señalar inspirarse en la vida, en la situación, y creer en una arquitectura de situación, donde la situación no significa solo el lugar, sino los parámetros de encuentro, de una aparición. En todas las situaciones, lo que siempre hay que hacer es cruzar una mirada exterior con una mirada interior:

“Cuando no hay misterio, no hay seducción. La arquitectura es un misterio que hay que preservar. Si se muestra todo de una vez no ocurrirá nada. Ocultar, es sin duda una de las recetas del erotismo y por tanto de la arquitectura erótica. Se trata

¹⁰⁰ Heynen, *Architecture and modernity: a critique*, 216.

¹⁰¹ Véase Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)».

¹⁰² Sadler, *The Situationist City*, 133.

¹⁰³ Okoye, «Rending the ‘nomad’», 187.

¹⁰⁴ Véase Novak, «Next Babylon, Soft Babylon».

¹⁰⁵ *Ibid.*, 21.

*precisamente de elegir la forma de retener, la forma de mostrarse, la forma de esconderse, la forma de decir las cosas o de no decir las, de sugerir y no formular nunca. Eso es el erotismo arquitectónico*¹⁰⁶.

Contraria a la posición de Koolhaas, más que en la configuración de la estética situacionista, evoca el pensamiento que esconden las situaciones como formulación del espacio de encuentro.

Desde el lienzo concebido como una pantalla, en expresiones sobre la información, cierta presencia de la materia, lo incontrolable de la mente, la falta de referencias, la ignorancia de los límites, donde cualquier intento de definirlo a través de la representación no tenga sentido, que como la pintura, libera energías individuales, al hacerse desde esa actitud, queda invadida por la presencia de la memoria¹⁰⁷. Para Moneo la propuesta de la arquitectura situacionista se acerca a este planteamiento.

Al preguntarse Moneo, como han hecho los arquitectos suya esta estética, la denota como una arquitectura que ignora el objeto, la iconografía, los elementos estructurales, preocupados por crear condiciones para favorecer la vida y la acción, para terminar indicando que “de ahí que tenga sentido el hablar de una arquitectura como paisaje, que potencia la movilidad sin interferir con la vida”¹⁰⁸, haciendo suyas cuestiones que aparecieron en la obra de los megaestructuralistas. Las referencias a la arquitectura situacionista y a los megaestructuralistas parecen apuntar sin referirse a la obra de Constant, y reafirma su planteamiento como construcción del paisaje.

Ese imaginario pasa a formar parte de la manera que está estructurado en parte de las personas, es lo que le sucede a los individuos, incluyendo en ello lo que sueñan, esperan, planean, añoran- de lo que se nutre todo imaginario para constituirse y constituir, de igual forma que es el habla la que determina la lengua, el mensaje al código, la vida a la idea.¹⁰⁹

Los imaginarios urbanos no representan a la ciudad en el sentido de que están en su lugar y hablan o muestran en su nombre, sino que son la ciudad. Una ciudad no connota, son las connotaciones que suscita, las conexiones, oposiciones, taxonomías que organizan significativamente sus elementos que permiten reconocerlos como unidades discretas, ese momento, ese sitio, aquella silueta, esta ausencia, de igual manera que los seres urbanos-habitantes o usuarios-no interpretan la ciudad, ni siquiera la leen, sino que simplemente la viven¹¹⁰.

En el nuevo siglo, entre las promesas y desarrollos tecnológicos, parecen abundar ideas y expresiones entre la utopía y la paranoia. En la expresión: “Cuando la política no tiene mucho que ofrecer, cuando el arte se instrumentaliza, del mismo modo que las creencias y cuando la filosofía se muestra incapaz de explicar el mundo

¹⁰⁶ Cué, «Jean Nouvel, la arquitectura ha empeorado la arquitectura, falta materia gris.»

¹⁰⁷ Moneo, «Paradigmas fin de siglo», 654.

¹⁰⁸ Ibid.

¹⁰⁹ Delgado Ruiz, *El espacio público como ideología*, 100.

¹¹⁰ Ibid., 99-100.

que vivimos, hace que la devoción por la tecnología no sea sino una forma de reanimar nuestra fe en el futuro”¹¹¹, recrea la idea que se asume como realidad en el nuevo siglo, donde el imaginario ha sido traspasado a la pantalla, como respuesta a una necesidad humana de imaginar nuevos y mejores horizontes. En la medida que la imaginación se debilita, el individuo se encuentra a merced de un futuro incomprensible. “*El peligro para las generaciones del zapping: peligro cuando la imagen aboga lo imaginario*”, señala Durand¹¹².

La pérdida de imaginación está ligada también a la aniquilación del idealismo. Una cultura que haya perdido su imaginación solo puede producir visiones apocalípticas de amenaza como proyecciones del inconsciente colectivo reprimido. Los valores de la cultura tienden a desalentar la imaginación, reprimir los sentidos y petrificar el límite entre el mundo y el yo, refiere Pallasmaa¹¹³.

En la oportunidad que ofrecen las herramientas como extensión de los sentidos, donde transfiere su imaginario, real, pero que implica como en muchos ámbitos del ser humano, un peligro por la banalización, y la superposición descontrolada de elementos que confiados en la ventaja que dan estos elementos, anuncian la tecnología como una capacidad más allá del propio ser humano. La sociedad técnica, según Baudrillard vive apoyándose en un mito tenaz, el del avance ininterrumpido de las técnicas y del atraso moral de las personas respecto de esta técnica¹¹⁴. Es así como observamos que el avance tecnológico no ha impedido, las crisis económicas mundiales, los atentados terroristas, las guerras, el hambre, etc.

Si el acto de invención deriva de ensamblaje imaginativo de los objetos de nuestra experiencia, en descubrir nuevos reportes de esos objetos entre ellos y con nosotros, la libertad y amplitud de nuestra creatividad debe ser inmensa.¹¹⁵ La mayoría de las personas crea su propio conjunto privado de referencias, con objetos que intentan dar orden a sus experiencias, en una creación de significado privado. Si bien un gran maestro es capaz de condensar, en un momento dado del tiempo histórico, el esfuerzo expresivo de un gran número de personas, en una obra que reúne muchas intenciones de personas que quieren decir pero no puede expresar. La creación de significado en la vida cotidiana a menudo utiliza símbolos triviales en lugar de originalidad. Sin embargo, las vidas son unidas por el significado donde estas formas confluyen¹¹⁶. Por tanto el imaginario, termina por dar sentido a lo real, en la identificación con los objetos con el espacio, y en la conexión entre las personas.

Como representación de las ciudades desde la experimentación y la visión de futuro, New Babylon puede figurar como laboratorio del imaginario del urbanismo, como un modelo para la exploración del paisaje cultural del siglo

¹¹¹ Lleó y Jarauta Marión, *Sueño de habitar*, 218.

¹¹² Durand, *Lo imaginario*, 138.

¹¹³ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 150.

¹¹⁴ Baudrillard, *El sistema de los objetos*, 129.

¹¹⁵ Nicoletti, «The End of Utopia», 275.

¹¹⁶ Csikszentmihalyi, «Design and Order in Everyday Life», 34.

XXI, donde la disminución en la capacidad de imaginar el mundo diferente parece evidente.¹¹⁷ Ese paisaje cultural que indica Zegher proviene de la geografía cultural, y refiere a los resultados de interacción entre acciones humanas y el paisaje primario que se desarrolla en el tiempo.

2.3. NEW BABYLON: CIELO O INFIERNO

Torre de Babel (Libro del Génesis 11, 1-9)

“Todo el mundo hablaba una misma lengua y empleaba las mismas palabras. Y cuando los hombres emigraron desde Oriente, encontraron una llanura en la región de Senaar y se establecieron allí. Entonces se dijeron unos a otros: « ¡Vamos! Fabricemos ladrillos y pongámoslo a cocer al fuego». Y usaron ladrillos en lugar de piedra, y el asfalto les sirvió de mezcla. Después dijeron: «Edifiquemos una ciudad, y también una torre cuya cúspide llegue hasta el cielo, para perpetuar nuestro nombre y no dispersarnos por toda la tierra». Pero el Señor bajó a ver la ciudad y la torre que los hombres estaban construyendo, y dijo: «Si esta es la primera obra que realizan, nada de lo que se propongan hacer les resultará imposible, mientras formen un solo pueblo y todos hablen la misma lengua. Bajemos entonces, y una vez allí, confundamos su lengua, para que ya no se entiendan unos a otros». Así el Señor los dispersó de aquel lugar, diseminándolos por toda la tierra, y ellos dejaron de construir la ciudad. Por eso se llamó Babel allí, en efecto, el Señor confundió la lengua de los hombres y los dispersó por toda la tierra”¹¹⁸.

El nombre de New Babylon, no fue concebido por Constant, fue Guy Debord quién lo ideó. Inicialmente Constant había pensado en el nombre de “ville couverte” (ciudad cubierta) o “dériville” (ciudad a la deriva)¹¹⁹, pero el nombre de New Babylon reunía en un mismo pensamiento la destrucción que representaba el pasado y un futuro prometedor. Si bien en la tradición “Babilonia” representa la ciudad mítica del desorden y la confusión. En el imaginario judío y cristiano, junto con Nínive, Sodoma y Gomorra, Babilonia encarnaba el espacio del mal. Lo contrario de Jerusalén lugar de la luz, las tinieblas asolaban Babilonia.¹²⁰

Sin embargo, donde parece relucir el mal, también emergía lo bello, los jardines colgantes de Babilonia, la ciudad y su torre fueron maravillas de creatividad humana y de organización. Mientras la ciudad concedía protección a las personas y también aseguraba cierta cohesión, la torre está diseñada como medio de acceso a lo divino. El nombre de “Babilonia”, nace de una antigua palabra del acadio para “la puerta de Dios,” mientras que en hebreo el nombre es asociado con “confusión” o “balbuceos”. Babilonia terminó por ser una ciudad ejemplar de la

¹¹⁷ Zegher, «An homage to Constant», 5.

¹¹⁸ «Biblia. El antiguo testamento. Libro del Génesis.»

¹¹⁹ Stamps, «La Nueva Babilonia de Constant», 17.

¹²⁰ Azara y Museo de Bellas Artes, *La ciudad que nunca existió*, 21.



organización social humana, pero a la vez una asociación potencialmente inestable de personas más heterogéneas que homogénea, que pueden tener la tentación de seguir su propio camino¹²¹.

En este contexto, la imaginación religiosa le ha reconocido la función simbólica y onírica de sus paisajes. El mito religioso ha favorecido el desarrollo de una geografía mística de arquitecturas urbana muy sofisticadas, en las que se han podido inspirar algunas ciudades santas¹²². Todas las ciudades míticas, nacen de la proyección de una forma celeste en la tierra.

Sin embargo, pese a la desvinculación religiosa que los situacionistas y el mismo Constant mantuvieran, existen símbolos de conexión entre la construcción de la ciudad del futuro, ideal como New Babylon, y las promesas de vida que de ella se desprenden. New Babylon sería la figura del bien que tomó el nombre de la ciudad del mal, para transformarse en la ciudad del futuro. De allí que sea posible hilar conexiones entre el significado del nombre Babilonia, y su estructura como ciudad, con valores presentes en el paisaje de New Babylon.

La historia de Babel¹²³ como el sitio de difusión lingüística presupone que una vez existió un “lenguaje puro” de verdad¹²⁴. Su torre es tradicionalmente un símbolo del caos y la confusión de lenguas. Como se lee en el pasaje del libro del Génesis, referido al comienzo, Dios castiga a aquellas personas cuya arrogancia era tal que intentaron construir una torre que alcanzaría los cielos, rompiendo su lengua común en dialectos incomprensibles, por lo que se vieron obligados a dejar inconcluso el proyecto. La Torre de Babel, para la Real Academia de la lengua española, tiene la acepción de lugar en el que hay gran confusión de lenguas. Es importante este punto pues es en base a esa conexión y entendimiento lingüístico que la torre primeramente se crece, para luego entre la confusión de lenguas desaparecer, el principio de la comunicación les une o separa.

El ilustrar con la historia que reúne Babel, como la otrora ciudad de la antigüedad, da pie a la formulación de conexiones con el desarrollo del proyecto New Babylon, y las ideas planteadas desde el entendimiento del paisaje que se construye por sus mismos habitantes.

Según San Isidoro de Sevilla¹²⁵, fue el gigante Nembroth el fundador después del diluvio de la ciudad de Babilonia, en Mesopotamia. Fue ampliada después por Semíramis, reina de los asirios, quien la dotó de un muro de brea y ladrillo cocido. Tomó su nombre de la confusión de lenguas, porque en ella se diversificaron y mezclaron las lenguas de los que construyeron la torre. Semíramis, reina legendaria, hija y esposa de Nimrod, el arquitecto de la torre de Babel, quien al morir, la misma Semíramis lo convirtió en el dios del sol, y se volvió a casar con su propio

¹²¹ Sheldrake, *The Spiritual City*, 17.

¹²² Azara y Museo de Bellas Artes, *La ciudad que nunca existió*, 45.

¹²³ Según RAE: Nombre bíblico de Babilonia.

¹²⁴ Boutros y Straw, *Circulation and the City Essays on Urban Culture.*, 23.

¹²⁵ San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, 1045.

Fig 2.17 Pieter Brueghel. La torre de Babilonia. 1513.

hijo, Tamuz¹²⁶. La reina se oponía a todas las convenciones, y normas morales. Una vez que Babilonia se sublevó la redujo a sangre y fuego. Babilonia era por tanto, una ciudad infernal, de la que no se podía salir con vida.

Carentes de la piedra de la arquitectura en el valle del Nilo, los edificios de Babilonia eran de ladrillo de arcilla cocida, por lo que resultaban más aptos para el modelado que para la talla. Con edificios generalmente bajos, y predominio de la horizontal, los más importantes solían elevarse sobre una plataforma elevada o podio, y por lo general tenían la cubierta plana, propiciando la construcción de azoteas ajardinadas regadas por agua¹²⁷.

La construcción que dominaba con esas características lleva el nombre de zigurat, como temprana expresión de la determinación del ser humano por colocar su sello sobre una superficie plana sin fin, “era a la vez una montaña sagrada en cuya cúspide vivía un dios, y un observatorio para el estudio y la experimentación astronómica”¹²⁸.

Desde su construcción social, Babilonia significó un reino para la participación cultural, como líder cosmopolita, en la sociedad civil de su tiempo, fundada por los sumerios, conocido por sus prácticas guerreras y nómadas, cuyas construcciones se caracterizaban por ciudades amuralladas, en el centro de una pequeña ciudad-estado. El control de Babilonia estuvo originalmente en las manos de todos sus ciudadanos libres, que llegaron a importantes decisiones mediante consultas con los otros. Babilonia, era la ciudad del pecado, en comparación con su vecina ciudad, Sión, que era conocido como la ciudad de Dios¹²⁹.

Es posible tomar las ideas de Hegel sobre la legendaria torre de Babilonia, para reconocer la importancia como objeto sagrado que proyecta cohesión sobre los habitantes. Babilonia fue erigida desde las planicies del río Éufrates, cuyos habitantes construyen en común, donde la comunidad de la construcción se convierte al mismo tiempo en el fin y el contenido de la obra misma. Hegel acota que

“(...) ciertamente esta instauración de un vínculo social no se queda en una unión meramente patriarcal; por el contrario, precisamente se ha superado la mera unidad familiar y el edificio que se levanta hasta las nubes es el objetivarse de esta disuelta unión anterior y la realización de una nueva más amplia. La totalidad de los pueblos de entonces trabajó en ello, y como todos acudieron para llevar a cabo esta inconmensurable obra, el producto de su actividad debía ser el nexo que los ligara entre sí mediante los cimientos y el terreno excavados, mediante los bloques de piedra acarreados y el cultivo por así decir arquitectónico de la tierra”¹³⁰.

Expone entonces Hegel, más que una simple estructura, desde la Torre de Babel despunta la transición hacia lo novedoso, rompiendo estructuras culturales y sociales, que terminan por conectar a los habitantes, gracias al cultivo arquitectónico del terreno. La misma torre de Babel, expresa orgullo y desafío a la divinidad, al ser



Fig 2.18 Jhon Martin. The fall of Babylon. 1831

¹²⁶ Azara y Museo de Bellas Artes, *La ciudad que nunca existió*, 22.

¹²⁷ Jellicoe y Jellicoe, *El paisaje del hombre*, 23.

¹²⁸ Ibid.

¹²⁹ Nichols, «Nomadic Urbanities: Constant's New Babylon and the Contemporary City», 31.

¹³⁰ Hegel, *Lecciones sobre la estética*, 469.



Fig 2.19 Cartel de la película rusa New Babylon, de 1929 de Grigori Kozintsev y Leonid Trauberg.

levantada como una escalera monumental para ascender al cielo, desde rampas ascendentes, enroscadas sobre un eje vertical.

Otro aspecto a resaltar de Babilonia, era la precariedad de la cotidianidad les condujo a una filosofía de lo inevitable, que se expresaba, por un lado, mediante el goce del momento presente y, por otro, mediante la contemplación de una vida futura apacible simbolizada por el firmamento nocturno.¹³¹ Desde la construcción de las torres, la proyección de la visión sobre el paisaje y más allá hasta el firmamento, era aliciente para superar cualquier contrariedad, exaltando el momento presente desde el goce, desde el mirar sobre el paisaje.

La imagen de Babilonia y su mítica torre se extendió entre los países del norte de Europa durante La Reforma en el siglo XVI, llegando a considerar a Roma, sede del papado, como la nueva ciudad prostituida y su emblema, la torre de la soberbia. Se denunciaba así, la corrupción que reinaba en la ciudad santa¹³². La ciudad entonces se hace también imagen para la denuncia y la crítica a los excesos que se suscitan en ciudades, emblemas de riquezas y de poder.

A partir del siglo XVII, desde otra ciudad, París, el aumento de su población hizo que fuese considerada como la capital de *Nueva Babilonia*. Además de por el deseo de seguridad, la intensidad de la iluminación de la ciudad, señalaba la prosperidad económica de las personas, de las instituciones, el “furor por el brillo” de las nuevas élites. La denominación alude, al gusto por las luces brutales que no mitiga ninguna contraventana y que se encuentran amplificadas por los juegos de los espejos que las multiplica hasta el infinito, espejos que ya no son tales, sino reflectores que deslumbran¹³³. Vuelve entonces a resonar Babilonia, como la ciudad donde se reproduce la luz, se magnifica artificialmente, en una democratización de una iluminación hecha para engañar la vista de todos.

El nombre de Babilonia, ha sido tomado en diferentes ocasiones para denunciar o evocar, contrastes de opulencia y miseria. En 1870 ya se denunciaba a París como una moderna “Babilonia”, y la comuna de París derrumbada el año siguiente era celebrada en 1929, como una Nueva Babilonia¹³⁴ en la película soviética del mismo nombre.¹³⁵ (fig. 2.19)

De las características de las edificaciones de Babilonia, y de la utilización de su nombre en distintos momentos históricos, evidencian que desde New Babylon, su nombre, el planteamiento del proyecto y la configuración del paisaje, existen conexiones. En primer lugar, la construcción moldeada por sus mismos habitantes. Estos habitantes en la construcción de la ciudad, tejían entre ellos conexiones sociales que le daban el sustento cultural a la ciudad, como sucede con los neobabilonios de Constant.

¹³¹ Jellicoe y Jellicoe, *El paisaje del hombre*, 23.

¹³² Azara y Museo de Bellas Artes, *La ciudad que nunca existió*, 22.

¹³³ Virilio, *La máquina de visión*, 20.

¹³⁴ Película rusa “Novyy Vavilon”(New Babylon) dirigida por Grigori Kozintsev, Leonid Trauberg en 1929.

¹³⁵ Sadler, *The Situationist City*, 122.

El planteamiento eminentemente horizontal de las estructuras en la antigua ciudad, desde los zigurats, son también retomados por Constant para apoderarse del paisaje. En construcciones que son destinadas al goce de sus habitantes, condición que le da sentido a New Babylon como paisaje lúdico. (fig. 2.20)

El nombre termina por encerrar la denuncia a los contrasentidos que han acompañado la evolución de la cultura humana, entre la opulencia y la necesidad. New Babylon, como proyecto crítico al urbanismo de posguerra, se hace eco de la historia que le es inherente. Así mismo, la connotación que recibe a la ciudad como atractivo para dar seguridad, y atraer con su luz. Luz que desde la tecnología continúa evolucionando ofreciendo nuevas maneras de deslumbrar, desde pantallas digitales.



Fig 2.20 Zigurat en Ur, Irak.

2.4 NEW BABYLON: LA CONSTRUCCIÓN DEL PAISAJE:

“New Babylon, está formada por una serie de sectores-de entre 20 y 50 hectáreas cada uno-situados a unos 16 metros del suelo y conectados entre sí que se propagan en todas las direcciones a través del paisaje. De este modo, emerge una única metrópoli que cubre la tierra como una red.”¹³⁶

Constant y los situacionistas consideraban la información de ser una de las causas de la alienación. Poesía o juego, por otro lado, ofrecían la posibilidad revolucionaria, fuera del espectáculo. Al mismo tiempo como alienación era palpable en sentimientos como el aburrimiento y la pasividad, por lo que la manifestación física debía ser encontrada en la ciudad moderna, en su arquitectura y en sus calles¹³⁷. New Babylon funcionó como espacio colectivo de habitación suspendido, extendido, a toda la amplitud de la población y separado de la circulación, la cual pasa por encima y por debajo de ella, rica en ambientes para la vida social y en estímulos de todo tipo, desde lo que Constant denominó el principio de desorientación¹³⁸.

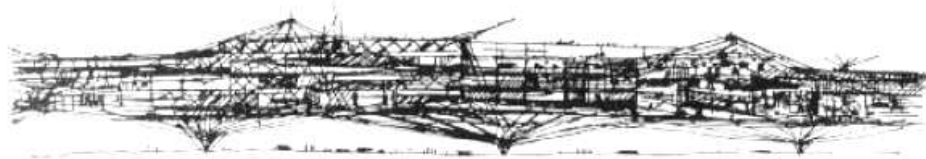


Fig. 2.21 Constant. Sección de la ciudad cubierta.

¹³⁶ Nieuwenhuys, «New Babylon (Publicado en Provo, nº4, Ámsterdam, 28 de octubre de 1965, pp. 1-11,36)», 166.

¹³⁷ Bryant, «Play and transformation».

¹³⁸ Nieuwenhuys, «El principio de desorientación (The Principle of Disorientation Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)».

El principio de desorientación lo materializó en las maquetas, en la disposición de elementos trazando laberintos, con elementos que destacan que emergen del terreno que parecen obstaculizar para forzar el encuentro de nuevos caminos. Las geometrías planteadas están incompletas que se proyectan sobre capas translúcidas, quedan como impronta de la condición lúdica de las actividades que se realizan en el espacio dinámico.

New Babylon, comprendía la construcción de un nuevo mundo despegado del suelo, cuyas bases serían sólidas: “Una ciudad cubierta en la que, al separar los planos de los edificios y de las carreteras, se da lugar a una construcción espacial continua separada del suelo (...) permitiendo modificaciones de destino según las necesidades del momento”¹³⁹. Esta descripción de Constant, hace recrear la imagen de árboles cuyas ramas se entrelazan. El paisaje según Bordes¹⁴⁰, en el siglo XIX remitía al árbol en sus expresiones, como un habitante habitual del paisaje, y cuya construcción sobre el papel no llegaba al rigor que exigía el cuerpo humano. De esa misma forma se elevan las estructuras de Constant sobre el paisaje, carentes del rigor que exige en tal caso la arquitectura.

New Babylon estaría conformada por diferentes sectores, a los cuales Constant les dio nombre según el color del suelo, como los fueron el sector amarillo, naranja, rojo, además del sector oeste y sector oriental, los cuales serían el elemento más reducido. La mejor solución para separarse del suelo consistió en elevar los sectores por medio de pilotes distanciados tanto como sea posible. Así, New Babylon no se detendría en ninguna parte “puesto que la tierra es redonda. No conoce fronteras. Cualquier lugar es accesible a todos y cada uno de los individuos. Toda la tierra se convierte en la morada de los terrestres”¹⁴¹.

“...a veces el suelo es una superficie blanca inmaculadamente lisa, como un lago salado listo para pruebas de alta velocidad. En otros lugares, es áspero, como un paisaje lunar, o cubierto con enormes laberintos concretos, extrañas marcas y parches de color. El inmaculado trabajo metálico y las superficies transparentes en contraste con el paisaje torturado bajo la estructura”¹⁴².

La configuración de este paisaje se logró gracias a la interconexión de los sectores, despegados del suelo. El territorio de New Babylon es la tierra entera, para con su implantación transformar el paisaje urbano, a un paisaje de conexión global, esa es su escala, y su rango alcanza distintos estratos que se solapan para convertirse en el hábitat del neobabilonio.

Ese neobabilonio, es el nombre del ciudadano de New Babylon, responsable absolutos de la construcción del paisaje, son los ciudadanos nuevos que le construirían. Pero para llegar a la formación de estos nuevos ciudadanos, Constant examinó con anterioridad el Homo ludens, que describía Huizinga, el flâneur de Baudelaire,

¹³⁹ Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (1980)», 162.

¹⁴⁰ Bordes, *La infancia de las vanguardias*, 251.

¹⁴¹ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 21.

¹⁴² Wigley, *Constant's New Babylon*, 1998, 12.

y los gitanos. El resultado es un ser humano nuevo que mezcla los valores más resaltantes de cada uno de esos grupos, que es desarrollado en el capítulo tres de esta investigación. Del neobabilonio, Constant no declara ninguna característica física en especial. En cambio sí lo hace de cada uno de los valores como individuo y como colectivo.

Es importante resaltar que durante el período situacionista de Constant, ellos mismos eran los que experimentaban las derivas. La condición de flâneur, fue vivida por el mismo Constant en sus viajes, donde al mirar la destrucción sin acción aparente pero con una reacción interna que le cuestionó su participación en la reconstrucción de la ciudad. De los Paria, como colectivo sobreviviente pero al fin, personas excluidas, crean una profunda sensibilidad en Constant, para luego en base a ellos estructurar su plan y su obra.

A través de la deriva, los neobabilonios con libertad y creatividad, construyen los espacios de New Babylon, donde el trabajo colectivo aunado al uso de la tecnología crean un nuevo mundo elevado del suelo, suspendido, tejiendo una red libre e irregular, proporcionando rutas y espacios para los patrones aleatorios del movimiento de los peatones. Wigley acota “esta red mundial, una wide world web, como la definía Constant es la imagen física de las interconexiones que tienen lugar en un mundo plano”¹⁴³.

La suma de todas las acciones en los entornos termina por configurar un paisaje, que aunque conectados desde el exterior, surgen en múltiples ámbitos desde el interior de los sectores desde las propias condiciones donde se ubican. La flexibilidad del espacio interior de los sectores permitirá múltiples variaciones del entorno y del ambiente en unas superficies relativamente pequeñas¹⁴⁴.

Constant consideraba la libertad de los ciudadanos desde la construcción de esos entornos, contando con la tecnología necesaria para el control de todas las condiciones ambientales, luz, temperatura, humedad, desde un paisaje artificial, creado con base en la ciudad tradicional. Sin embargo, la relación visual con el paisaje natural está propuesta desde terrazas bien como espacio para mirar, de aeropuerto o para jardines colgantes. Las superficies horizontales en las cubiertas provocan la impresión de un todo aún no acabado, como señala Hegel “porque un plano horizontal en lo alto siempre puede todavía sustentar”¹⁴⁵.

Las estructuras de New Babylon, son efímeras en constante cambio en forma y significado, por ello se abrían a lo intrascendente con el propósito de disfrutar al máximo del momento. Los sectores en New Babylon serían el equivalente a las unidades de ambiente, manejadas por los situacionistas en el uso de la psicogeografía en las ciudades existentes.¹⁴⁶

¹⁴³ Wigley, «Hospitalidad extrema», 123.

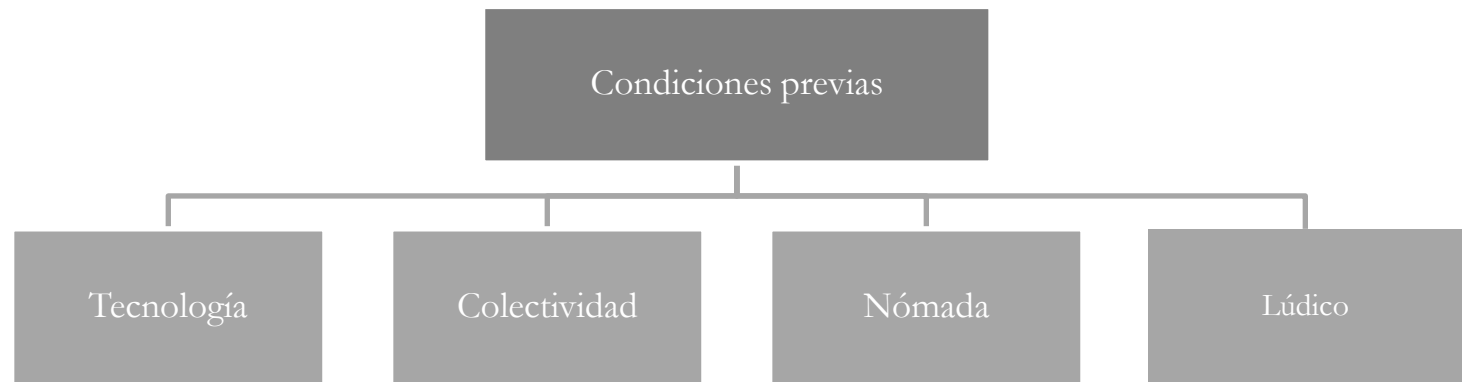
¹⁴⁴ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 22.

¹⁴⁵ Hegel, *Lecciones sobre la estética*, 492.

¹⁴⁶ Sadler, *The Situationist City*, 139.

2.4.1. Condiciones previas:

Constant señaló cuatro condiciones previas para poder adoptar el modelo de New Babylon¹⁴⁷, lo lúdico, lo colectivo, lo nómada y el uso de la tecnología que aparecen en reiteradas ocasiones en el proyecto. Entre ellos se establecen conexiones, no hay una jerarquía, ni es posible separar un elemento, donde un elemento puede formar parte de varias categorías distintas. Estos cuatro puntos más que plantear una condición previa, son asumidos en la materialización del proyecto de New Babylon, en la cultura de los neobabilonios y en el uso de la tecnología.



“Nosotros llamamos meseta a toda multiplicidad conectable con otras por tallos subterráneos superficiales, a fin de formar y extender un rizoma (...) Cada meseta puede leerse por cualquier sitio, y ponerse en relación con cualquier otra”¹⁴⁸. Las cuatro condiciones previas, se comportan como las mesetas que describen Deleuze y Guattari, desde las que ver, entender y analizar cómo operan en separado y entre ellas, desde las personas, su cultura, la ciudad y el paisaje:

¹⁴⁷ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia (publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)*, 14.

¹⁴⁸ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 26.

a.- Tecnología:

“La automatización de todas las actividades “útiles” y repetitivas libera, al nivel de las masas, una energía que a partir de ahora podrá ser utilizada para otras actividades”¹⁴⁹.

- *Unas telecomunicaciones muy perfeccionadas se convertirán en un importante sistema auxiliar del comportamiento social lúdico¹⁵⁰.*
- *Cada sector estará dotado de un equipo de alta tecnología, accesible a todo el mundo, y cabe señalar que su utilización jamás será estrictamente funcional.¹⁵¹*

Son consideraciones de Constant, planeando New Babylon como una red global de mega-estructuras, dividido en sectores, es un mundo artificial totalmente construido, apoyado por tecnología automatizada. Una ciudad cubierta, suspendida alta del suelo, donde se fomenta todas las formas de movilidad: la propia estructura es una entidad móvil, transformándose continuamente a los deseos de sus ocupantes.¹⁵²

Es importante destacar la idea del paisaje en New Babylon, como constante en su discurso, pues cada uno de los sectores tienen sentido cuando se conectan con otros y articulan el paisaje. Así como internet surgió como un espacio público, un espacio privado, popular, de mercado y hasta como espacio de estado.

Según Zegher, Constant parece haber concebido un modelo urbano que prevé literalmente la World Wide Web. La red de “sectores” en New Babylon puede ser vista como una traducción física de Internet y de la Web, en la que uno configura su propio espacio y puede pasear de una manera despejada de un sitio a otro, sin límites.¹⁵³ Para Virilio en cambio, la tecnología de la cibernética, la tecnología de la puesta en red de las relaciones y de la información son claramente portadoras de la perspectiva de una humanidad unida, aunque al mismo tiempo de una humanidad reducida a una uniformidad.¹⁵⁴

b.- Colectividad:

“La Propiedad colectiva del suelo y de los medios de producción y la racionalización de la producción de bienes de consumo favorecen la transformación de dicha energía en actividad creativa”.¹⁵⁵

¹⁴⁹ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 14.

¹⁵⁰ Ibid., 30.

¹⁵¹ Ibid., 46.

¹⁵² Bryant, «Play and transformation».

¹⁵³ Zegher, «An homage to Constant», 3.

¹⁵⁴ Virilio, *El Ciber mundo, la política de lo peor*, 14.

¹⁵⁵ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 14.

Si bien Constant consideró la propiedad colectiva en la propuesta del urbanismo unitario, fue el ser concebida como fruto de una creatividad colectiva, la innovación. Como se desarrollará en los capítulos siguientes¹⁵⁶, Constant dio prioridad al espacio público, abierto, por ellos sostuvo reiteradamente que New Babylon constará de espacios colectivos, donde el espacio público sería el área donde las personas se encuentran, y que por consiguiente sería el área de juego colectivo. Sin el espacio público ninguna cultura es posible, como el foro en la época clásica, las plazas de mercado de la edad media hasta llegar al bulevar, como lugares donde vive y se desarrolla la vida cultural.

El ámbito de New Babylon y por tanto del urbanismo unitario es la red urbana, como “expresión natural de una creatividad colectiva”¹⁵⁷, donde históricamente se han sumado a las necesidades, el uso de la tecnología, el desarrollo de la cultura y la economía para terminar de dar forma a la ciudad. La parte más importante del proyecto estaba destinada al uso colectivo, sin una función específica, pues la más importante sería la expresión libre y creativa, a la conquista del espacio colectivo con nuevos comportamientos.

Para Constant: “La creación y la recreación constantes de las formas de comportamiento exige una construcción y reconstrucción interminables de sus escenarios”¹⁵⁸. Si el entorno de esos escenarios es la calle, el beneficio sería mayor, mientras para Koolhaas, el exterior de la ciudad ya no es un escenario colectivo donde pasa “algo”; ya no queda ese “algo” colectivo: “La calle se ha convertido en un residuo, en un dispositivo organizativo, un mero segmento de ese plano continuo metropolitano donde los restos del pasado se enfrentan a los equipamientos de lo nuevo en un incómodo callejón sin salida”¹⁵⁹.

c.- Nómada:

“La independencia respecto al lugar de trabajo tiene como consecuencia la independencia respecto al hábitat, al lugar de residencia. La movilidad de cada individuo en el espacio se ve incrementada”¹⁶⁰.

La visión que se plasma a la luz de la idea del urbanismo unitario, es la visión de un nómada, que construye la ciudad en su andar de forma lúdica y colectiva con el uso de la tecnología, como se desarrollará en los capítulos siguientes¹⁶¹.

¹⁵⁶ Véanse capítulo 3 y 5

¹⁵⁷ Nieuwenhuys, «Otra ciudad para otra vida(1959). Original en francés, “Une autre ville pour une autre vie”. en Internationale Situationniste, n°3, diciembre de 1959, pp37-40», 163.

¹⁵⁸ Nieuwenhuys, «El principio de desorientación (The Principle of Disorientation Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 64.

¹⁵⁹ Koolhaas, *Acerca de la ciudad*, 33.

¹⁶⁰ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 14.

¹⁶¹ Véanse capítulo 3 y 5.

Para Constant el proyecto del urbanismo materializado en New Babylon era “una cubierta con la ayuda de algunos elementos móviles, una morada común, una vivienda temporal, remodelada constantemente: un territorio para nómadas a escala planetaria.”¹⁶² Es por ello que hace hincapié en el espacio social donde la vida realmente se decretará. Será una forma dinámica de vida que habilitará la voluntad de las personas de comportarse como nómada en un entorno artificial que crea las condiciones para el libre desarrollo de la nueva cultura de homo ludens.¹⁶³

La acción nómada exige la rápida transición de un lugar a otro, de un sector a otro: “por ello la gente se traslada y viaja constantemente, y no tienen ninguna necesidad de regresar al mismo lugar, un lugar que, de todas maneras, habrá cambiado”¹⁶⁴. Por tanto, las condiciones que plantea en cada sector contienen elementos que conectan entre los distintos espacios, para establecer conexiones por donde andarán habitantes nómadas, y la transformación constante obliga al movimiento, intensificando la existencia.

d.- Lúdico:

“Al desaparecer el trabajo productivo, los horarios colectivos dejan de tener sentido. Por el contrario, las masas dispondrán de una cantidad considerable de tiempo libre.”¹⁶⁵ Constant a partir de esa disponibilidad de tiempo, la enfoca en el desarrollo creativo desde la actividad lúdica, entre las pautas que señalada están:

- Quien ahora esté obligado a ganarse el sustento dispondrá de tanto tiempo que no le quedará más remedio que volverse creativo para no morir de aburrimiento. Llegará la era del Homo ludens, ya que en una cultura dominada por los ordenadores la vida no será sino un juego.¹⁶⁶
- El Neobabilonio, como “el Homo ludens deberá exigir al marco de su vida, en primer lugar, que dé respuesta a su necesidad de juego, de aventura, de movilidad, y también a todas aquellas condiciones que le facilitan la libre creación de su propia vida.”¹⁶⁷
- La vida lúdica que es la vida en New Babylon, se desarrollará a través de un cambio constante de comportamiento.¹⁶⁸

Es posible distinguir el juego situacionista de la concepción clásica del juego, al negar el carácter lúdico de competición y de separación de la vida corriente. Aldo van Eyck acota, que el juego situacionista no es distinto de

¹⁶² Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia (publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)*, 7.

¹⁶³ van Haaren, *Constant*, 12.

¹⁶⁴ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 200.

¹⁶⁵ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 14.

¹⁶⁶ Nieuwenhuys, «New Babylon (Publicado en Provo, n°4, Ámsterdam, 28 de octubre de 1965, pp. 1-11,36)», 167.

¹⁶⁷ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 15.

¹⁶⁸ Nieuwenhuys, «Autoentrevistas a propósito de Nueva Babilonia (Publicado originalmente en Opus International, 27, 1971)», 57.

una elección moral, que es la toma de partido para el que asegura el reino futuro de la libertad y del juego. Esto está ligado a la certeza del aumento continuo y rápido del tiempo libre al nivel de fuerzas que se encamina nuestro tiempo.¹⁶⁹ El juego situacionista se enfoca en la creación de ambientes lúdicos sin separación entre el juego y la vida.

El juego es inherente a la condición humana, la necesidad de actividad creadora, de obra (no sólo de productos y bienes materiales consumibles), de necesidades de información, simbolismo, imaginación, actividades lúdicas.¹⁷⁰ Constant hizo todo tipo de especificaciones técnicas, de dimensiones, distribuciones, servicios, acondicionamiento ambiental y advierte de la importancia de la telecomunicación perfeccionada que se convierta en un medio auxiliar importante del comportamiento social lúdico.¹⁷¹ El espacio en New Babylon no se llena de artilugios para incitar la acción lúdica, es al revés, es el talante lúdico del ciudadano el que permite la creación de estructuras sin más fin que dar cabida al juego.

*“El juego auténtico rechaza toda propaganda. Tiene su fin en sí mismo. Su espíritu y su tono son de alegre entusiasmo y no de excitación histérica. La propaganda actual, que quiere apoderarse de todos los rincones de la vida, trabaja con recursos adecuados para producir históricas reacciones de masa y, por consiguiente, a pesar de las formas lúdicas que adopta tan a gusto, no puede ser considerado como una manifestación moderna del espíritu de juego, sino como una falsificación”.*¹⁷²

La descripción que hace Huizinga, en el pasaje anterior, reitera las ideas lúdicas que se expanden desde el espacio colectivo, tomado como referencia desde un principio por los situacionistas y Constant. En base a las condiciones que presenta del juego, reafirman que el paisaje en New Babylon es por sobre todo lúdico, y la materialización espacial se da desde el laberinto, como principal estructura espacial que condensan las ideas de la deriva, de la construcción del espacio, del andar, de lo efímero.

Según la etimología de San Isidoro de Sevilla, lo lúdico también conlleva la guerra. Se denominan espectáculos en su sentido más general a los placeres que por mismos no manchan, pero que pueden hacerlo por lo que allí se desarrolla. Se les llama *spectacula* porque están abiertos a la expectación de los hombres. Se les denomina también lúdica porque se desarrollan en los juegos (ludus) o escenarios (...) Estos juegos (ludi) reciben indistintamente, también el nombre de liberalia, por celebrarse en honor de *Liber pater*. “Por este motivo hay que considerar la maldad de su origen en el mal”.¹⁷³

Desde la complementariedad del juego y la guerra, el diseño de juegos ha sido considerado por otros arquitectos, como los Eames, desde sus juegos de piezas reflejo de la cultura de posguerra, no solo en el sentido de que las

¹⁶⁹ van Eyck, «Sobre el diseño del equipamiento lúdico y la disposición de los espacios de juego. 1962», 154.

¹⁷⁰ Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 123.

¹⁷¹ Trachana, *Urbe ludens*, 114.

¹⁷² Huizinga, *Homo ludens*, 268.

¹⁷³ San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, 1237.

estructuras así construidas se asemejan a los artilugios militares, diseñados para lograr un rápido despliegue, ligeros, desmontables, plegables y adaptables a cualquier uso y circunstancia, como también la idea de construir una y otra vez un mundo a partir de un conjunto de pequeños fragmentos, quizás con una sensación de control sobre el entorno en un mundo que amenazaba con estallar de un momento a otro.¹⁷⁴

El juego siempre conlleva una estrategia, no es solo el juego por sí mismo. El juego es chance y oportunidad de comenzar, el juego implica intercambio. El juego no especifica actividad alguna, las puede incluir todas. El juego construye, relaciones, conexiones aprendizaje, conocimiento de sí mismo, estimular e incitar a la creatividad, estimula y desarrolla los sentidos.

2.4.2 Los Sectores:

“El sector es el elemento más pequeño, la unidad de base de la red de Nueva Babilonia, uno de los “eslabones” de las cadenas que la forman”¹⁷⁵.

El sector como el elemento base de construcción autónoma de la red neobabilónica, presentaría varios planos horizontales superpuestos, comunicados entre sí y con el suelo por elementos verticales. Este espacio podría ser ocupado por una estructura más compleja, resultante de la articulación de pequeños espacios variables.¹⁷⁶ De allí que en New Babylon exista:

“(…) una estricta separación de tráfico y espacio industrial de un lado y el espacio residencial y social en el otros. Esta separación es vertical porque acepté el principio de una ciudad cubierta, formada por capas y apoyo sobre pilotes, que deja el nivel del suelo totalmente libre”¹⁷⁷.

El sector sería una construcción de base (una macroestructura) en cuyo interior se construye un entorno, como microestructuras en constante transformación. En tanto que soporte, dicha macroestructura debe dejar la máxima libertad a la construcción permanente (la microestructura) del espacio interior¹⁷⁸. El uso de estructuras elevadas y pilotes eran familiares a los utilizados por Le Corbusier. Enfoques parecidos a esta estructura espacial pueden encontrarse en contemporáneos como Konrad Wachsmann a finales de los años 1950 y el mismo urbanismo móvil de Yona Friedman¹⁷⁹. Constant adoptó formalmente una solución de Le Corbusier, pionero de la

¹⁷⁴ Colomina, «Guerra y juego», 101.

¹⁷⁵ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 25.

¹⁷⁶ Trachana, *Urbe ludens*, 112.

¹⁷⁷ Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 134.

¹⁷⁸ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 27.

¹⁷⁹ Pinder, *Visions of the City*, 212.

estructuras de pilotes y cubierta, pero con la diferencia de servir de apoyo al caos de New Babylon¹⁸⁰. El planteamiento resulta muy similar al proyecto de Golden Lane Housing de Alison y Peter Smithson de 1952, conocido con el nombre de calle en el aire, salvo que New Babylon cubriría con las estructuras en conexión toda la tierra.

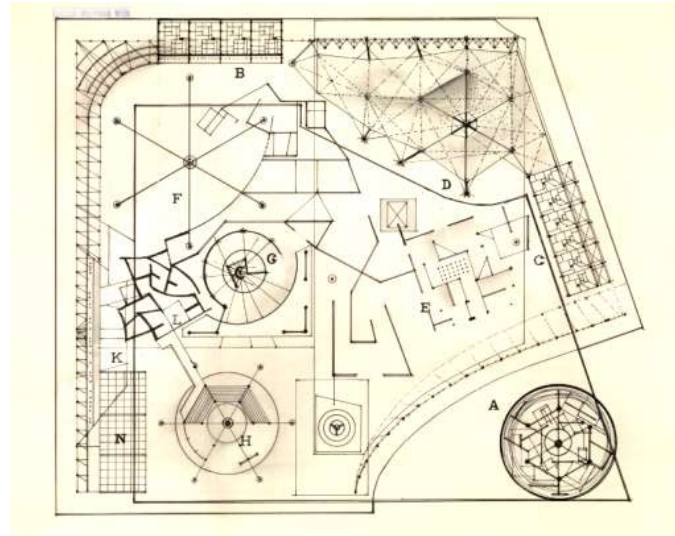


Fig. 2.22 Constant. Planta general del Sector Amarillo.(Gele Sector).1959

Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant

Desde el caos que planeaba Constant, Lambert comenta que todo en New Babylon conduce al laberinto, “Creo que se trata del esquema vital, no me atrevo a decir el mito director, de Constant”¹⁸¹. El espacio de New Babylon, posee todas las características de un espacio laberíntico, en cuyo interior los movimientos dejan de sufrir las constricciones de una organización espacial o temporal. La forma laberíntica del espacio social neobabilónico es una expresión directa de la independencia social.¹⁸²

¹⁸⁰ Sadler, *The Situationist City*, 130.

¹⁸¹ Lambert, «Constant Y El Laberinto», 95.

¹⁸² Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 44.

En este laberinto, existían áreas específicas para juegos eróticos, para experimentos en el cine o la radio o para pruebas científicas; mientras existen otras áreas destinadas al retiro y descanso. New Babylon es creado intencionalmente como un laberinto dinámico que continuamente está siendo reestructurado por la espontaneidad y la creatividad de sus habitantes,¹⁸³ por lo que el carácter y la estructura del espacio cambian con frecuencia, haciendo más intenso el uso del espacio:

“(...) ya no queda espacio vacante, espacio inutilizado ni siquiera por poco tiempo, y, puesto que se hace de él un uso creativo de la misma, su aspecto puede cambiar muchísimas veces, del mismo modo que una superficie relativamente pequeña ofrece tantas variaciones como un viaje alrededor del mundo”¹⁸⁴.

El llamado de Constant al uso creativo del espacio, considerando la transformación de una superficie pequeña, hace posible identificar dos elementos, que transforman el paisaje desde su tecnología, y que están consolidados desde la dinámica cultural de su país Holanda, que parecen reinterpretarse desde el entendimiento de New Babylon como paisaje:

“Holanda es un país llano, pero ello no nos obliga a actuar de modo bidimensional (...) si se puede amontonar la tierra para construir diques y puentes, también se podrá hacer algo similar para los niños”¹⁸⁵.

Es el planteamiento de van Eyck, ante la necesidad de transformar el paisaje en búsqueda de acciones acordes a la realidad social, se lee cómo el paisaje de Holanda, transformable por la tecnología, como territorio plano y artificial, puede sustentar nuevas maneras lúdicas, que parecen evocarse desde New Babylon. Contradictoriamente, el paisaje de Holanda desde la horizontalidad del terreno construye un paisaje en movimiento, gracias a la acción de la tecnología.

El primero elemento se refleja en los molinos de viento, cuyas aspas delicadas, se mueven constantemente con el paso del viento, dragando el agua, para con un imperceptible movimiento transformar el paisaje, creando en un breve lapso los pólderes holandeses, en un proceso entendido históricamente y consolidado por una tecnología particular. El espacio de su país de origen los Países Bajos, ha estado siempre organizada, construido a partir de los pólderes y canales de drenaje.¹⁸⁶

Suspendidos en elementos pétreos como protección de las condiciones del tiempo los molinos carecen de ventanas, ellos no son elementos para observar el paisaje, pues la conexión entre ellos termina por transformar y ser el mismo paisaje. En New Babylon sin ventanas, pero lleno de movimiento y acción contiene el mismo espíritu de transformación.



Fig 2.23 Molinos de viento en Holanda.

¹⁸³ Heynen, *Architecture and modernity: a critique*, 158.

¹⁸⁴ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 49.

¹⁸⁵ van Eyck, «Sobre el diseño del equipamiento lúdico y la disposición de los espacios de juego. 1962», 127.

¹⁸⁶ Paslariu-Lambert y VVAA, «Constant, notes pour una biographie», 197.



Fig 2.24 Reinier Nooms. Before the Battle of the Downs. 1639. Frigatas holandesas.

El segundo elemento, presente desde la cultura holandesa es el barco, la fragata. Holanda como imperio con tradición de grandes navegantes para surcar los mares, y establecer rutas de comercio, y conquistar nuevas tierras, cuyas bitácoras, transfieren sobre mapas las huellas dejadas en la deriva, desde un medio vasto, variante e inquietante como lo es el marítimo. La embarcación suspendida cuenta con mástiles que proyectan las velas para navegar nuevas rutas. En New Babylon, los sectores cuentan con mástiles que sobresalen desde el plano vertical para surcar los paisajes. Se contraponen a la horizontalidad, desde terrazas, desde donde conquistar nuevas rutas, con el uso de la tecnología, en este caso en la figura del barco.

Constant en sus escritos, utilizó numerosas veces el término entorno, en vez del paisaje, la razón básica parece ser en la limitante de poder modelar solo entornos, y plasmar solo a través del dibujo y el collage el paisaje. Basado prioritariamente en los modelos tridimensionales, en estructuras que se muestran aisladas pero que dispuestas en collages y mapas, parecen representar al paisaje. La suma de los entornos articula la idea del paisaje, como la estructura más pequeña la que Constant hace llamar el sector. El paisaje contiene al territorio, y el entorno surge desde lo artificial que puede ser modificado por los habitantes. Más que una ciudad New Babylon construye el paisaje, desde los sectores, que contienen entornos adaptables a la necesidad de las personas, controlados en todas sus características.

Constant concede al paisaje la potestad de materializarse como refugio de la libertad, de una forma más accesible en la imaginación de cualquier persona. Como ecos de esta teoría se trasladaron a un modelo lúdico, como los Myrioramas¹⁸⁷, ese conjunto de piezas rectangulares para componer paisajes cambiando su posición en el panorama, con lo que se podían producir una gran cantidad de combinaciones. Así se muestran los sectores combinados con distintas condiciones atmosféricas, o combinándolos entre ellos, con la iluminación y materialidad.

El carácter horizontal de New Babylon, y su expansión global se hizo conscientemente para reforzar la acción del andar, limitada predominantemente al desplazamiento en ese sentido, y propiciar la deriva. New Babylon es una torre de Babel horizontal infinita, un espacio de todas las personas y todas las culturas, que no pretende conquistar el cielo sino envolver la tierra.¹⁸⁸

La misma disposición horizontal refuerza la captación sensorial, dado que el aparato sensorial está adaptado a esta condición. Los sentidos están orientados fundamentalmente hacia el frente, y el sentido de la vista, es horizontal, con una gran diferencia del campo visual en comparación con el vertical.¹⁸⁹

De esta manera, el horizonte, espacio o territorio posibilitan la creación de un paisaje, como fragmento o pedazo, como reducto o trozo tras la acción que impone un visor, un marco o un encuadre, tras una conquista o

¹⁸⁷ Véase Bordes, *La infancia de las vanguardias*.

¹⁸⁸ Careri, *Constant*, 11.

¹⁸⁹ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 73.

asentamiento, tras una transformación de lo que ese fragmento o pedazo contiene. El horizonte, el espacio o el territorio no se disuelven o desaparecen cuando emerge o se produce un paisaje, sirven de fondo y mantienen siempre frente al paisaje más poder, más constancia y resistencia.¹⁹⁰

Al contrario que New Babylon, dispuestas en sentido vertical, las catedrales góticas eran reproducciones de edificios celestiales, construcciones etéreas descendidas a la tierra. La catedral gótica era la Jerusalén celestial, o el Templo de las alturas, anclada en la tierra.¹⁹¹ La imagen de la catedral gótica en contraste con el planteamiento horizontal, se puede actualizar desde la visión del rascacielos como paradigma de la evolución del ser humano en la ciudad, “como lugar simbólico reencontrado de la perdida catedral, aunque sea añorando el paraíso”¹⁹².

Más allá del simbolismo, al contrastar los sectores con los rascacielos, se evidencia una diferencia desde el sentido del desplazamiento, solo posible con medios mecánicos como el ascensor, que termina por aislar el cuerpo de la acción del movimiento, mientras las estructuras de Constant fueron planteadas para incitar el andar, y desde esta acción apoderarse del paisaje.

El mismo movimiento en la estructura del rascacielos, aísla y termina por inmovilizar, gracias al ascensor que favoreció que los edificios se convirtieran en espacios sellados de una forma enteramente nueva, pues en pocos segundos es posible alejarse de la calle y todo lo que contiene, donde como escribe Sennett: “El cuerpo pasivo puede perder todo contacto físico con el exterior”¹⁹³.

El rascacielos impone, transmiten y concentra poder, en cambio las estructuras de New Babylon se confunden como un estrato más del paisaje. Pero hay también un elemento cultural, en la evolución del rascacielos, que desde Estados Unidos se produce en un proceso complejo pero lineal, y que se vive en Europa según Tafuri como un trauma, pues el rascacielos se lee sobre todo en la cultura alemana después de 1910, como símbolo y amenaza de reificación total, como pesadilla angustiada producida por la vigilia de una metrópoli que se está perdiendo como sujeto.¹⁹⁴ El rascacielos introducido como objeto disponible en el paisaje territorial tiene así un papel polémico: anuncia la victoria socialista sobre el espacio, sobre el tiempo, sobre el materialismo económico¹⁹⁵.

Esta diferencia de los estratos horizontales de New Babylon, en clara oposición al rascacielos, desde la identificación cultural, el movimiento que se concibe y la creación del paisaje, se ampara en la importancia sensorial desde la configuración visual de las personas dominada por el eje horizontal, y por tanto con mucho mayor rango de acción.

¹⁹⁰ Muñoz Gutiérrez, *El paisaje habitado*, 10.

¹⁹¹ Azara, *Castillos en el aire*, 205.

¹⁹² Marchán Fiz, *Contaminaciones figurativas*, 88.

¹⁹³ Sennett, *Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*, 371.

¹⁹⁴ Tafuri, *La esfera y el laberinto*, 212.

¹⁹⁵ *Ibid.*, 217.

Señala Zevi, que cuando se sigue por instinto mimético, la línea horizontal es posible caer en cuenta de que expresa el sentido de lo inmanente, de lo racional, de lo intelectual:

“Es paralela a la tierra, sobre la que el hombre camina, por eso acompaña su andar, se desarrolla a la misma distancia del ojo y así no da lugar a ilusiones acerca de su longitud: su trayectoria siempre encuentra algún obstáculo que subraya su límite”¹⁹⁶.

Lo vertical construye un punto determinado que se prolonga en la altura, lo horizontal se confunde, en diferentes estratos. La estructura horizontal flotante captura la luz y se extiende tan lejos como el ojo puede ver¹⁹⁷. La intensidad y la densidad reemplazando el ansia de altura como fuerza generadora de rascacielos: New Babylon termina convirtiendo la Torre de Babel, en el paisaje de Babylon.

Esa naturaleza de New Babylon, plenamente horizontal, que al actualizar su significado, se acerca al sentido de horizontalidad en el siglo XXI, desde el mundo digital, que Levy afirma: “la cibercultura encarna la forma horizontal. Simultánea, puramente espacial, de la transmisión”¹⁹⁸. Su principal operación es conectar en el espacio. Construir y extender los rizomas del sentido. La actualización de las ideas de New Babylon, superan las de las formas, y parece traducir desde esa horizontalidad la naturaleza digital. En New Babylon el crecimiento horizontal es opuesto al sentido vertical de los rascacielos, en los sectores el crecimiento es en horizontal, dispuestos elevados del suelo pero paralelos al terreno. La decisión se enfoca más en la construcción del paisaje que en las condiciones específicas para una edificación concreta.

Otro aspecto importante a resaltar en cuanto a la horizontalidad, es el movimiento del ser humano, limitado predominantemente al desplazamiento horizontal, y el aparato sensorial está adaptado a esta condición. Los sentidos están orientados fundamentalmente hacia el frente, donde el sentido de la vista, con su campo visual horizontal es considerablemente más amplio que el vertical.¹⁹⁹ La misma disposición de la horizontalidad, acusa la intención de potenciar de incitar el andar y la estimulación sensorial.

2.5. EL LABERINTO DINÁMICO:

“Un laberinto es una casa labrada para confundir a los hombres; su arquitectura, pródiga en simetrías, está subordinada a ese fin. En el palacio que imperfectamente exploré, la arquitectura carecía de fin. Abundaban el corredor sin salida, la alta ventana inalcanzable, la aparatosa puerta que daba a una celda o a un pozo, las increíbles escaleras inversas, con los peldaños y la

¹⁹⁶ Zevi, *Saber ver la arquitectura: ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura*, 127.

¹⁹⁷ Wigley, *Constant's New Babylon*, 1998, 11.

¹⁹⁸ Lévy, *Cibercultura*, 226.

¹⁹⁹ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 73.

*balaustrada hacia abajo. Otras, adheridas aéreamente al costado de un muro monumental, morían sin llegar a ninguna parte, al cabo de dos o tres giros, en la tiniebla superior de las cúpulas*²⁰⁰.

Para Benjamin “La ciudad es la realización del viejo sueño humano del laberinto. Esta realidad es la que persigue el flâneur sin saberlo”²⁰¹. Constant mantiene y transforma esos elementos, donde la ciudad es infinita, la del laberinto dinámico. La idea del laberinto como la estructura ambiental más estimulante fue tomada por los situacionistas, y como referencia utilizaron ciudades laberínticas como Venecia o la ciudad natal de Constant, Ámsterdam. Debord lo tomaba como inspiración para buscar un uso alternativo del paisaje urbano, en busca de nuevas pasiones²⁰², y que la inclinación a la deriva, llevaría a preconizar todo tipo de nuevos laberintos que las posibilidades de construcción favorecerían.²⁰³

El planteamiento espacial que hace Constant desde New Babylon es el de un laberinto, que llegó a materializar a escala real desde el laberinto tridimensional de puertas, como parte de la exposición de 1974 en el Haags Gemeentemuseum, Constant pretendía demostrar como el habitante de New Babylon haría un uso totalmente diferente del tiempo y del espacio.

El laberinto se concibe desde el dinamismo del espacio, que incita el movimiento tanto corporal como la reconfiguración de la organización mental, entre la creación, la deriva, trayectos y caminos sin salida, desde la movilidad generalizada, la idea de laberinto que encierra el proyecto de Constant, se forma a partir de la idea del caos, de la búsqueda, del encierro y la salida.

Según San Isidoro, describe en sus etimologías, el laberinto es un edificio de intrincados corredores, como el construido por Dédalo en Creta y en el que estuvo encerrado el Minotauro:

*“Si alguien se introduce en él sin ir provisto de un ovillo de hilo, es incapaz de encontrar la salida. El edificio está dispuesto de tal forma que al abrir las puertas, se escucha en su interior un terrible estruendo. Se desciende a él por una escalera de más de cien peldaños. Dentro hay estatuas y efigies monstruosas; innumerables corredores conducen a través de las tinieblas a diferentes lugares; todo está dispuesto para que se extravíen los que allí entran, de manera que parece imposible salir de la oscuridad y regresar a la luz*²⁰⁴.



Fig. 2.25 Constant
TÍTULO *Sade au Labyrinthe*
AÑO 1972
TÉCNICA Aguafuerte y punta seca
sobre papel
DIMENSIONES 56 x 38,7 cm
Colección MACBA. Fundación MACBA.
Colección Fundación Repsol
COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016,
FOTÓGRAFO Tony Coll.

²⁰⁰ Borges, *El Aleph*, 15.

²⁰¹ Benjamin, *Libro de los pasajes*, 434.

²⁰² Debord, «Sur le passage (en Oeuvres cinématographiques, 26, Publicado originalmente en Knabb, ed., Anthology, 31)», 357.

²⁰³ Debord, «Théorie de la dérive».

²⁰⁴ San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, 1065.



Fig2.26 Foto del interior del laberinto tridimensional de puertas de Constant, en Museo Reina Sofía. Madrid. 2015

El laberinto en la antigüedad estaba planteado como arma de doble filo: protegía del Minotauro, al tiempo que atrapaba y llevaba a la muerte a quien se aventuraba en su interior.²⁰⁵

Situados ante la puerta de entrada de villas o de ciudades romanas, impedían que poderes malignos cruzasen los muros y pudieran adentrarse. En tiempos duros procesiones daban vueltas, alrededor de las murallas de la ciudad, como trenzando un mágico anillo de protección, que sería capaz de contener las fuerzas causantes de las desgracias, creencia que alentaba el trazado de laberintos protectores, vetándoles así el acceso.²⁰⁶ Desde otros tipos de laberintos, los eclesiásticos, evocaban el duro viaje de la vida: viaje sin rumbo cierto, emprendido a ciegas, en el mundo de sombras que es el entorno visible,²⁰⁷ esa oscuridad, en los laberintos cumplía además una función profiláctica pues sin ventanas, se combatían oscuras intenciones.

El espacio de New Babylon, en constante transformación, sería el producto variable de una actividad lúdica generalizada, forma ideal del no trabajo y de un estado de espontaneidad reconquistado.²⁰⁸ De esta manera se daría curso al laberinto con un recorrido variable, cuyo acondicionamiento no busca una decoración interior ni una reproducción reducida de ambientes urbanos, más bien tiende a constituir un medio mixto, según Lambert, nunca visto, a través de una mezcla de elementos interiores y exteriores.²⁰⁹

En el espacio laberíntico que configura el paisaje de New Babylon, se propone como un área sin fronteras con escaleras y pasajes que conducen a ninguna parte, con muros móviles, sin ventanas, que con esfuerzo mínimo podrían realizarse. Por ello, es conveniente recalcar la utilización de dos elementos arquitectónicos, como las escaleras y los muros, en la estructuración del proyecto, y la ausencia de ventanas, que parecen acusar las vivencias en el espacio interior para terminar por conectar a las personas globalmente. Juego de espacios, elementos y ausencias que parecen materializarse en el siglo XXI.

Los muros (muri) derivan su nombre de munitio (fortificación), o de muniri, precisamente porque defienden (munire) y protegen el interior de la urbe.²¹⁰ Una muralla de piedra que rodea la ciudad existe ante todo para rechazar efectivamente al enemigo, de allí que la utilización de muros en la estructuración de los espacios, y la oposición a las convenciones, remarcan un espíritu de libertad entre sus habitantes:

²⁰⁵ Azara, *Castillos en el aire*, 203.

²⁰⁶ *Ibid.*, 207.

²⁰⁷ *Ibid.*, 208.

²⁰⁸ Lambert, «Constant Y El Laberinto», 101.

²⁰⁹ *Ibid.*

²¹⁰ San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, 1061.

“En algunos casos el propósito de las murallas no era el de ofrecer obstáculos a los invasores, sino el impedir una expansión no deseada. La palabra urbanidad tiene su origen en estos hechos y la “urbs” latina, significaba ciudad amurallada”²¹¹.

El rodear y proteger un espacio delimitado desde el amurallamiento, marca el perímetro de los distintos fragmentos de la ciudad, determinando un sistema de espacios urbanos marginales capaz de construir un orden gigante a partir de esos fragmentos y de definir sus formas arquitectónicas.²¹² La materialización de todos estos requerimientos desde Babilonia se obtenía a partir del levantamiento de los zigurats, templos de forma piramidal que sustentaban el santuario en su vértice y servían para la observación de los astros, para dominar la silueta de la ciudad.²¹³

En New Babylon, los muros, pasan a ser delgados planos, que se transforman en paredes móviles, hasta llegar a ser planos flotantes que definirían los laberintos dinámicos. Las paredes, devenidas en pantallas, como tecnología que permite ver a través de las paredes hace cambiar ideas desde lo que se considera el ámbito privado, e incluso sobre el concepto mismo de las paredes. La influencia de la sociedad digital aumenta en torno a lo que somos capaces de observar, sobre la información que se maneja y cómo se puede conocer más en menos tiempo. Lo cual produce que nuestra pretensión de controlar nuestro entorno, y las fronteras que lo delimitan, sean redefinidas constantemente ya no desde la construcción real sino desde el digital.

La escalera es otro elemento arquitectónico presentado con fuerza en las representaciones de New Babylon, que refieren a la idea del movimiento constante, pero también de vía de escape, de salida. Sin embargo, más que una salida para abandonar, es planteada como una oportunidad para vivir desde el laberinto la intensificación del espacio. Así como hay escasas oportunidades de cambiar la dinámica de muchos de los ámbitos donde se desarrolla la vida, donde no hay oportunidad de decisión, si es posible intensificar la vida como salida. Es una oportunidad que puede terminar en conseguirse a sí mismo desde la sensibilidad, lo sensorial, que es el objetivo de la desorientación. Al perderse los sentidos se hacen más agudos en búsqueda de elementos que puedan recomponer el ambiente y dar señales de ubicación, lo que antes no se veía ahora se ve, se persiguen detalles, olores, colores, texturas, luces, para lograr la orientación en el espacio, encontrar familiaridades y así encontrar el sentido.

La presencia de las escaleras invita al andar por explorar el espacio, desde sus apariciones que como llamados, van dictando un recorrido. Las escaleras están dibujadas en ascenso hacia las terrazas el exterior, hacía la búsqueda del paisaje. Es posible evocar la idea de cómo Dédalo solo pudo escapar por el cielo, pues solo del laberinto se puede escapar por encima de los muros.

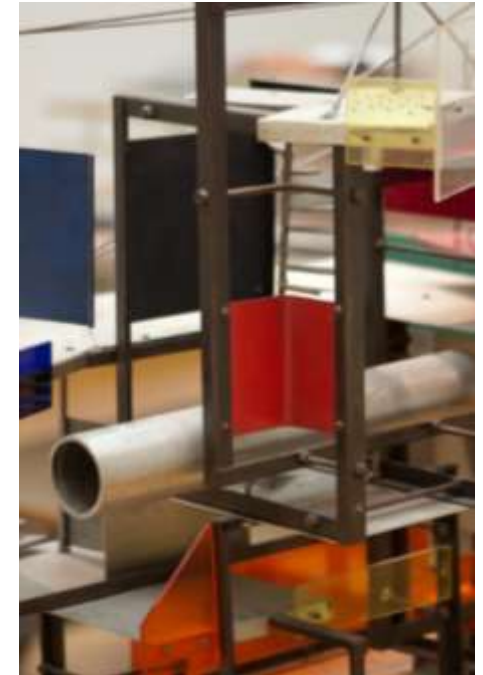


Fig. 2.27 Constant. Detalle de Klein Labyr (Laberinto pequeño)1959.

²¹¹ Rudofsky, *Arquitectura sin arquitectos*.

²¹² Delfante, *Gran historia de la ciudad*, 40.

²¹³ *Ibid.*, 28.

La estructura de New Babylon, ya no está formada por nodos, como ocurre en el hábitat tradicional, sino que se organiza siguiendo el trazado de los recorridos, tanto individuales como colectivos, de la vida errante: una red de unidades vinculadas entre ellas, de modo que forman unas cadenas que pueden desarrollarse y extenderse en todas direcciones²¹⁴.

En New Babylon, el desarrollo y extensión de los espacios más reducidos y más grandes se montan y desmontan con ayuda de elementos de construcción móviles y normalizados: paredes, suelos y escaleras. De este modo, el espacio social se puede adaptar a las necesidades fluctuantes de la población cambiante que recorre el sistema de sectores²¹⁵.

En el laberinto no existen las ventanas, se aísla del paisaje para concentrarse en descifrar el recorrido, en la búsqueda de la salida, en la huida. Como los jugadores en casinos sin ventanas, los ocupantes de los sectores podrían elegir no ser distraídos por el paso de los días y las estaciones, disfrutando en su lugar de una intensificación e interrupción de los ciclos naturales.²¹⁶ La ventana que divide el interior del exterior, mantiene el cuerpo desde el espacio interior pero con la vista fuera. Pero en New Babylon, “No hay puertas, ni fachadas, ni ventanas (...) Es como si Constant representara la promesa de la arquitectura en lugar de representar su mecánica. La ciudad definitiva del futuro cercano se define fundamentalmente por lo que no es”²¹⁷, señala Wigley.

La fe en la evolución de las tecnologías, era fortaleza para Constant, quien la tomaba como referencia para la explotación del laberinto dinámico, con fines recreacionales y facilitar la creación del urbanismo unitario por la sociedad del futuro.

New Babylon acusa a una nueva construcción del paisaje y una nueva relación, pero desde el interior de New Babylon. La intensificación y la tecnología aíslan del paisaje exterior, pero a través de la conexión con la tecnología se logra unir a nivel global. En una posición contradictoria la acción desde el interior pero con consecuencias en el paisaje exterior, pero que termina por revestir aún más de contemporaneidad desde la acción que permite internet.

La arquitectura de New Babylon, remite a la antigua Babilonia y al laberinto, como nacimiento y desenlace, donde los sectores, como zigurats, serían sus construcciones importantes, creadas con las manos de los habitantes, pero intercambiando lo opaco por lo traslúcido, y desde el laberinto dinámico, cada espacio sería temporal, donde nada es reconocible, todo es descubierto, todo cambia, nada puede servir como marca. Es que el laberinto según Lambert, fue el esquema vital de Constant, donde “todo lo que ha concebido, imaginado y creado se basa en él”²¹⁸

²¹⁴ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 20.

²¹⁵ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 200.

²¹⁶ Sadler, *The Situationist City*, 145.

²¹⁷ Wigley, «Hospitalidad extrema», 122.

²¹⁸ Lambert, «Constant Y El Laberinto», 95.

Según Daniel Pink, “Hoy en día la metáfora más apropiada para nuestros tiempos es el laberinto (...) el laberinto libre el cerebro derecho”²¹⁹. Quizás los laberintos salvarán el mundo de la transición de la era de la información a la era conceptual, pasando de un paisaje de pensar con el lado izquierdo del cerebro a uno del pensamiento dirigido por el derecho, aflorando la capacidad para el arte a la afición por la lógica y análisis, donde la vida ideal no es una búsqueda impulsada por el miedo sino más como caminar en un laberinto, donde el objetivo es el viaje en sí mismo²²⁰.

La idea del laberinto se actualiza, además desde distintas experiencias de búsqueda interior, apartadas de las religiones, en experiencias espirituales, donde un número cada vez mayor de personas han redescubierto el laberinto como un camino a la oración, introspección y sanación emocional²²¹. Constant buscó con el planteamiento de New Babylon, la expiación de los horrores de la guerra, para renovar la esperanza.

El laberinto dinámico de Constant, se reviste de actualidad como anticipación a través de las posibilidades ofrecidas por el ciberespacio informático. El desarrollo del ciberespacio representa un retiro en un lugar virtual en lugar de un espacio real y por lo tanto, para Sadler un empobrecimiento de la aspiración situacionista.²²² Pero virtual no significa irreal, inexistente sino otra forma de realidad no menos consistente que la que solemos aceptar como tal. Lo virtual y lo real forman un circuito en dos direcciones. La relación permanente entre lo virtual y lo real define un cristal.²²³ La convergencia de lo virtual y lo real se dan dentro de las personas que configuran y le dan sentido al paisaje.

2.6. ¿UTOPIÍA?

“El problema de saber de qué modo viviríamos en una sociedad que no conociera el hambre, ni la explotación, ni el trabajo, en una sociedad en la que todas las personas, sin excepción, pudieran dar rienda suelta a su creatividad (...) despierta en nosotros la imagen de un entorno radicalmente distinto de todo lo que hemos conocido”²²⁴.

“La utopía: lo que carece de lugar, el lugar de lo que no ocurre y de lo que no tiene sitio, el lugar de lo que está en otra parte”²²⁵.

La utopía desde que surgió la palabra acuñada por Santo Thomas More (fig. 2.28), ha planteado diferentes formas de abordar el futuro, de construirlo para darle sentido a la proyección del día a día. Los trazos desde dibujos, o bien desde escrituras, tienen en común la búsqueda de un estado pleno de la persona y la sociedad sobre un



Fig 2.28 Thomas More. Ilustración de Utopía. 1516

²¹⁹ Pink, *A Whole New Mind Why Right-Brainers Will Rule the Future*, 226.

²²⁰ Ibid., 232.

²²¹ Ibid., 228.

²²² Sadler, *The Situationist City*, 147.

²²³ Solà-Morales, *Territorios*, 143 Citando a Gilles Deleuze. Le actuel et le virtuel. en Dialogues avec Claire Parnet .

²²⁴ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 12.

²²⁵ Lefebvre, *La revolución urbana*, 135.

mismo territorio, con condiciones y elementos que superan las posibilidades cuando son planteadas, pero que desde su visión en el futuro pueden señalar un planteamiento certero para la humanidad.

Según Banham, una ciudad ideal como la proponían Alberti y Filarete, era un trazado geométrico edificable, relacionado con una de las formas perfectas de la tradición platónica. Sin embargo, manifestaban indiferencia por el sistema social que cobijaba, mientras la utopía, suele estar obsesionada por el sistema social propuesto, pero no preocupada en exceso por la forma arquitectónica. Banham plantea las ideas de Rowe que describen como en el siglo XIX ambos tipos de idealismo se fusionaron, para luego confundirse la utopía social se con el aventurismo arquitectónico. De acuerdo con el tipo de distinción formulado por Rowe/Choay entre ciudades ideales y utopías, es probable que las megaestructuras puedan definirse como ciudades ideales pensadas para albergar las utopías de alguien distinto: las nuevas utopías de los futurólogos.²²⁶ En New Babylon no hay una búsqueda de la realización del individuo a través de la imposición de un ideal de orden social. No hay una nación en New Babylon, no hay una sociedad de New Babylon, hay simplemente neobabilonios que actúan espontáneamente.²²⁷

Al contrario de otras utopías, los proyectos urbanos de comienzos del siglo XX, se caracterizaron por una crítica radical de las carencias de su ciudad. Alguno de los proyectos utópicos urbanos más destacados del siglo XX fueron los de Howard, Wright y Le Corbusier, con proyectos que serían denotadas como utopías, definidas como programas coherentes de acción, resultante de la reflexión que buscaba trascender la situación inmediata.²²⁸

Los planteamientos utópicos, han sido por tanto enriquecedores del imaginario de creadores, que han visto reflejada la visión ideal que pudiera deparar el futuro. Su importancia ha quedado clara desde el entendimiento de la ciudad y la arquitectura, los mismos Rowe y Koetter, desde la idea de la ciudad como collage, declaran que:

“Si la utopía es una idea necesaria, ni menos ni más importante debería ser esa otra ciudad de la mente que tanto la vedute fantastiche de Canaletto como los fondos de collage de Pousin representan y prefiguran a la vez(...)la desintegración de la arquitectura moderna parece exigir(...)un pluralismo ilustrado parece invitar a ello, y es posible que incluso contribuya a ello el sentido común”²²⁹.

La utopía entonces, más que la exaltación de lo irreal y fantástico, queda como una necesidad de plantear escenarios distintos ante la incertidumbre que depara el futuro.

Si bien el futuro es totalmente desconocido, las acciones que se producen en el momento presente van guiando lo que pudiera deparar el mañana. Es posible leer en las drásticas alteraciones en la cultura, las posibles consecuencias que generan determinados acontecimientos. Las visiones de ese futuro ideal, por lo general son expresiones de personas que han sufrido de cerca el lado opuesto, el infierno desde su propia existencia. Para

²²⁶ Banham, *Megaestructuras*, 80.

²²⁷ Heintz, «New Babylon: A persistent provocation», 216.

²²⁸ Ganjavie, «Role of Utopia for Design of Future Cities: Utopia in Urban Planning Literature», 12.

²²⁹ Rowe y Koetter, *Ciudad collage*, 177.

Lefebvre: “No puede haber pensamiento sin utopía, sin explotación de lo posible, del otro lugar”²³⁰ Existe una necesidad para el progreso de buscar utopías a las cuales aferrarse, y trabajar en búsqueda de ellas.

Indica Maldonado que existe una típica manera de hacer sin proyectar; un hacer que habitualmente prescinde de todo plan racional formulado a priori: el juego. Existe también una típica manera de proyectar sin hacer, un proyectar cuyo objetivo fundamental no es la realización inmediata: la utopía.²³¹ New Babylon combina las dos, el juego como sustento de la utopía.

Además de esta comparación, Maldonado aclara que tanto el juego como la utopía, tienen en común una cosa: la gratuidad, pero no absoluta pues pueden ser interpretadas como ejercitaciones preparatorias; el juego para el hacer, la utopía para el proyectar.²³² Desde New Babylon la superposición del laberinto y lo lúdico, terminan por engranar en el paisaje.

En el caso de Constant, como ha sido documentado con anterioridad, el planteamiento de New Babylon se convierte en lo opuesto de su experiencia de la guerra pero trazado desde sus mismas líneas de acción, que puede tornarse en una utopía que se sustenta con la muerte-guerra. Pero según Ernst Bloch, la utopía posee un componente que el juego no tiene: *la esperanza*, “Cuando tenemos esperanza tenemos también algo que decirnos; del mismo modo la proyectación se hace superflua cuando nada esperamos ni nada nos decimos”²³³.

La esperanza, parece trasladarse a las condiciones reinantes del mundo abierto a la experimentación tecnológica y el mundo visto como un ente global, condiciones transferidas desde la definición de New Babylon. A pesar de que el proyecto pueda ser clasificado como visión utópica, que termina en distopía, el propio Constant, explicaba que era totalmente factible: “La automatización es una condición material y es alcanzable. Por consiguiente, *Nueva Babilonia*, que se basa en este fenómeno, es alcanzable desde el punto de vista teórico”²³⁴. Desde los modelos de Constant y su utopía experimental no son tanto una exploración de posibles formas futuras de urbanismo como una preocupación con las determinantes de diseño urbano después de la desaparición de la ciudad tradicional.²³⁵

Considerando que la utopía lleva hacia un futuro y sirve como crítica del presente, la distopía le coloca directamente en una realidad oscura y deprimente.²³⁶ La distopía no es simplemente lo contrario de la utopía, sería más bien una utopía que ha ido mal, o una utopía que funciona sólo para un segmento particular de la sociedad.²³⁷

²³⁰ Lefebvre, *La revolución urbana*, 187.

²³¹ Maldonado, *Ambiente humano e ideología*, 24.

²³² Ibid.

²³³ Ernst Bloch citado en *ibid.*

²³⁴ Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (Original en holandés “New Babylon-Na tien jaren”, presentado en la Facultad de Arquitectura, Universidad de Delf, 23 Mayo, 1980)», 279.

²³⁵ McDonough, «Metastructure: Experimental Utopia and Traumatic Memory in Constant’s New Babylon», 93.

²³⁶ Gordin, Prakash, y Tilley, *Utopia / Conditions of Historical Possibility*, 2.

²³⁷ Ibid., 1.



Fig. 2.29 Afiche de Mayo 1968. París.

Quizá el paisaje más asociado a la actividad creativa situacionista, que incita a una acción lúdica es la imagen del mayo francés de 1968, relacionado estrechamente con la evolución de las ideas de la Internacional Situacionista, pero que desde la experiencia de Constant, coincide con la visión negativa que le hace dar por terminado el proyecto de New Babylon.

Las pinturas de Constant, transmiten una comprensión más profunda de la condición humana, según Heynen²³⁸, en este aspecto la transmisión de sentimientos a través de expresiones que parecen humanas, de acciones de individuos en espacios que mezclan el futuro pero con horror, conectando una vez más con el imaginario de la guerra.

La relación de Constant con la pintura, alimenta la idea de fragmentación que termina en el tiempo por generar la conexión que transmite a través de todo el proyecto. En la pintura antes de New Babylon, Constant expresaba el paisaje por lo desconocido, el espacio, las galaxias y en los avances tecnológicos logrados. En 1953 rechazó la pintura, para volver a pintar cuando da por terminado el proyecto, donde New Babylon pasó a ser el paisaje que reacondiciona a las estructuras, que se torna lacónico, desesperanzador, para llenarse de motivos del mundo real. Es a través de la pintura que mostró el lado oscuro de New Babylon, sin el objetivo de recrear un futuro libre, sino de replantear a través del arte la realidad, de la muerte, de la guerra, presentes desde el origen del proyecto:

“Al parecer, mis maquetas en lugar de favorecer la comprensión de mi esfuerzo por imaginar un mundo muy diferente, en esencia, del mundo en el que vivimos o de los mundos que conocemos a través de la historia, sembraban la confusión. Al final recurrí de nuevo a los pinceles y a las pinturas, convencido de que era la manera más eficaz de representar lo desconocido”²³⁹.

Tras haber rechazado la pintura durante años, al terminar con New Babylon, comenzó a pintar otra vez. La primera pintura, *Ode i ' Odeon* (1969), transforma un espacio clave de la revuelta del 68 en París, en un nuevo espacio babilónico²⁴⁰(fig. 2.29). Como resultado, las pinturas de Constant señalaban el hecho de que el mundo utópico no es perfecto y armonioso.

En 1974 Constant termina con el proyecto, antes en 1972 había cerrado fila el grupo de la Internacional Situacionista, coincidiendo con el año de 1973 cuando se produce la primera gran crisis del petróleo, el aumento exponencial de su precio, desde otro momento histórico de inflexión.²⁴¹

Las ideas articuladas desde New Babylon y sus planteamientos trascienden la esfera puramente utilitaria, técnica y racional y se convierte en una expresión metafórica del mundo y de la condición humana. Como proyecto de ciudad futura, más que una utopía, New Babylon queda expresada como metáfora del paisaje.

²³⁸ Heynen, *Architecture and modernity: a critique*, 173.

²³⁹ Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (1980)», 271.

²⁴⁰ Wigley, *Constant's New Babylon*, 1998, 70.

²⁴¹ Ontañón, «Constant. Nueva Babilonia».

CAPÍTULO 3

LOS NEOBABILONIOS: CONEXIÓN-CIUDADANO.

Factores sociales.

París creó el tipo de flâneur. Lo raro es que no fuera Roma. ¿Por qué? ¿Acaso los sueños no discurren en Roma por calles bien dispuestas? ¿Acaso la ciudad no está demasiado llena de templos, plazas recoletas y santuarios nacionales como para que, indivisa, pueda ingresar en el sueño del paseante con cada adoquín, cada letrero comercial, cada escalón y cada portal? Quizá también tenga algo que ver el carácter nacional de los italianos. Pues no han sido los extranjeros, sino los mismos parisinos quienes han hecho de París la alabada tierra del flâneur, el “paisaje formado por pura vida”, como lo llamó una vez Hofmannsthal. Paisaje: en eso se convierte de hecho para el flâneur. O más exactamente: ante él, la ciudad se separa de sus polos dialécticos. Se le abre como paisaje, le rodea como habitación.¹

¹ Benjamin, *Libro de los pasajes*, 422.

3.1. INTRODUCCIÓN: FACTORES SOCIALES- EL NEOBABILONIO

*¿Qué rarezas no encuentra uno en una gran ciudad, cuando sabe andar por ella y mirar?*²

La base del proyecto New Babylon, de Constant es el ciudadano, al que designa como neobabilonio, despojado de la necesidad laboral y con uso pleno del tiempo para la creación con la tecnología como herramienta vivencial y espacial, una persona nómada con capacidad de imaginar y construir su propio mundo. El presente capítulo destaca los factores sociales, que le dieron forma al proyecto y los que promueve, siguiendo la secuencia de Zevi³, donde más que fundarse en determinada situación económica del país y de los individuos que promueven las construcciones, se fundamenta en el género de la vida, en las relaciones y en las costumbres que de ellas derivan, desde la cultura promovida por Constant, fundamentada por el neobabilonio.

El neobabilonio, sería el responsable absoluto de la construcción del paisaje global. Pero para llegar a la concepción de este nuevo ciudadano Constant tomó ideas del *Homo ludens*, que describía Huizinga, del flâneur de Baudelaire, y con especial cercanía de los gitanos con quienes experimentó en primera persona su cultura. El resultado fue un ciudadano nuevo, el neobabilonio, que toma los valores más resaltantes de cada uno de esos grupos, que Constant ilustró en diversas pinturas. (fig.3.1)

El término flâneur intenta designar al mirón paseante que anda por las calles de la ciudad sin destino fijo. Los pasajes comerciales de principios del XIX, en París fueron el escondite favorito del flâneur. El flâneur simbolizaba el privilegio o la libertad de desplazarse por los espacios públicos de la ciudad observando, pero sin interactuar nunca, agotando las vistas mediante una mirada controladora, pero raras veces reconocida.⁴ La acción en New Babylon es inherente al neobabilonio, va más allá del ser espectador, para involucrarse con el espacio y sus conciudadanos con todos los sentidos, en ello trascienden al flâneur.

Por otro lado, el *Homo ludens* fue una expresión utilizada por primera vez por Johan Huizinga en 1938, definido como “el hombre que juega”⁵, al que sitúa en los estratos superiores de la sociedad. Constant escribía que Huizinga “tiene el mérito de señalar el Homo ludens en potencia que se esconde en cada uno de nosotros”⁶. Sin embargo Constant era consciente de que ese ser había evolucionado, y que se encontraba en una situación excepcional, que se evadía de la realidad, al afirmar otra realidad soñada que debía ayudarle a olvidar las circunstancias insatisfactorias de su vida real.⁷

² Baudelaire, *Poemas en prosa*, 152.

³ Zevi, *Saber ver la arquitectura: ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura*, 52.

⁴ McDonough, «El espacio situacionista», 110.

⁵ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 10.

⁶ Ibid., 11.

⁷ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 196.



Fig. 3.1 Constant. Litho N.10 uit de map. (Desde el mapa) Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

De los gitanos como colectivo sobreviviente de personas excluidas, sintonizaron con la sensibilidad de Constant, y en base a ellos estructuró su primer proyecto y definió el neobabilonio. Los gitanos viven en un eterno ahora, con un nomadismo de dimensión mundial, donde el principal lazo de unión es la lengua, el romaní.⁸ Constant no se conformó con verlos desde la distancia, compartió con ellos sus vivencias, su música y su cultura, lo que ayudó a definir su visión de ciudadano y tomar sus valores. Wigley reitera ante su sintonía con lo romaní:

“condensa radicalmente el mundo [...] nadie procede del exterior, todo el mundo es un forastero en movimiento continuo. La distinción entre vivir y viajar también se desvanece. Solo hay vagabundos. El gitano es la norma, no la excepción.”⁹

El neobabilonio nace en la necesidad del ciudadano de postguerra sometido a laborar y producir, el Homo faber dueño del mundo según Marx, y que Constant ve sucedido por el Homo ludens que Huizinga referenció y describió¹⁰. El Homo faber y el Homo ludens, según Huizinga, eran dos aspectos de la misma persona separados por la automatización. Constant afirmaba que “la condición del Homo faber desaparece como consecuencia de la automatización, después de la cual el término Homo ludens pierde su significado verdadero y original.”¹¹

Los valores se expresan frecuentemente a través de los ideales, de imágenes, de esquemas y sus significados. Ellos a su vez, conducen a ciertas normas, estándares, expectativas, reglas, etc. que juegan un importante papel en la evaluación de entornos, que al igual que los valores, determinan los estilos de vida.¹² En New Babylon el principal valor es la libertad y el ambiente lúdico al que conduce. Constant indicaba que esa libertad “no consiste en la elección entre diversas alternativas, sino que es el desarrollo óptimo de las facultades creativas de todos los seres humanos. Puesto que no puede haber auténtica libertad sin creatividad”.¹³

El neobabilonio, fue concebido como un nómada a la deriva en un espacio descontextualizado, quien determinaría su espacio basado en sus preferencias personales con plena disposición de recursos tecnológicos. La sociedad lúdica, basada en una comunidad de intereses de todos los seres humanos, abarca la totalidad de los habitantes de New Babylon y su actividad simultánea crea una nueva cultura colectiva,¹⁴ así, vagan a través de los sectores en busca de nuevas experiencias, de ambientes desconocidos hasta el momento. No viven en un lugar fijo, van a la deriva y deambulando por el amplio paisaje urbano con sus múltiples ambientes cambiantes.¹⁵ Como lo hiciera el flâneur pero sin la pasividad ante su realidad, sino plenamente conscientes de su poder para actuar sobre el mundo.

⁸ Yoors, *Los gitanos*, 20.

⁹ Wigley, «Hospitalidad extrema», 131.

¹⁰ Lambert, *Constant*, 26.

¹¹ Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (1980)», 274.

¹² Rapoport, *Cultura, arquitectura y diseño*, 164.

¹³ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 13.

¹⁴ *Ibid.*, 37.

¹⁵ Lootsma, «Disko 1».

El neobabilonio no era un humano superior, por el contrario Constant indica que será del tipo de persona convencional y su poder se concentra en construir la realidad sin tener que preocuparse por la lucha por la supervivencia, no tendrá que crear arte, porque puede dar salida a su creatividad en el ejercicio de su vida cotidiana¹⁶, donde el deseo era visto como una emoción motivadora para disfrute de la vida.

El poder creativo de las personas, no radica solo en el acto artístico o lúdico, sino que como acto creador es a la vez un acto social, incitando a que el neobabilonio entre en contacto directo con sus semejantes, Constant afirmaba al respecto: “Todos sus actos son públicos, todos actúan en un medio que es también el medio de los demás, y suscita unas reacciones espontáneas.”¹⁷

New Babylon fue un grito de protesta,¹⁸ y las ideas que contiene han trascendido hasta nuestros días porque en ellas están implícitas la humanidad y la esperanza. Su insistencia en concebir un ciudadano libre, cuestiona el destino de las ciudades y el potencial de creación que estimulan con las herramientas digitales, que por un lado muestran las ciudades abiertas a la creatividad pero por el otro, los numerosos sistemas de seguridad y normas restringen y excluyen a sus ciudadanos.

El mundo parece encaminarse a ser una gran ciudad donde la población requiere de una nueva dimensión entre espacio físico y digital y lo perdido en espacio físico se traspa al digital. El ciudadano del siglo XXI con acceso al mundo desde internet, posee características similares al neobabilonio. La vigencia de las ideas de Constant en la creación del paisaje urbano, se presenta de forma retrospectiva al presentar los valores de grupos culturales marginados, como los gitanos, o la influencia de la actitud del flâneur. Constant además tuvo la oportunidad de fraternizar en pleno apogeo del proyecto con los Provo de Ámsterdam, un grupo rebelde, que pretendían la instauración de New Babylon como realidad en la ciudad holandesa.

El proceso que le permitió a Constant concebir un espacio social global determinado por la necesidad de la acción social, inquieta en su vigencia al compaginar los avances tecnológicos en interconexión global con ciudadanos capaces de actuar y construir en el paisaje.

Más que una imagen, New Babylon concibió una cultura, y en base a ella se trazó todo el proyecto, como estímulo a la imaginación de otros, más que en las formas de su propuesta, en la cultura y vida que delineó para el neobabilonio. El construir la libertad desde una cultura global, puede estimularse desde la acción colectiva y creativa, traduciendo las necesidades sociales y culturales en el espacio. La estructura cultural del neobabilonio, nace de la libertad de exponer su creatividad desde el espacio en una acción lúdica. Para ello Constant denunciaba la necesidad de conquistar todos los sentidos. La estimulación sensorial sería entonces la pauta para conquistar y poner a flote la creatividad.

¹⁶ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 198.

¹⁷ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 31.

¹⁸ Nicoletti, «The End of Utopia», 272.



Fig. 3.2 Charles Baudelaire. 1862



Fig. 3.3 El flâneur simboliza la libertad de andar por espacios públicos de la ciudad observando

En el presente capítulo se abordan la cultura y los planteamientos que estructuraron al neobabilonio, desde tres momentos específicos, antes del surgimiento de New Babylon, con la evocación del flâneur, y de la vivencia del gitano. Luego desde el mismo momento histórico la expresión de los Provo en Holanda, para terminar con lo que pudiera llamarse el neobabilonio del siglo XXI. La trascendencia en la confluencia de culturas y actitudes en el neobabilonio, permiten trazar un perfil, para tomar como referencia y comparar con los cambios que se asumen en el siglo XXI, y las dinámicas culturales, sociales y tecnológicas que devienen en un nuevo ciudadano.

3.1.1. Antes de New Babylon:

a.-El flâneur:

“El viajero Benjamin que espía lugares insólitos, comunes y diminutos en las grandes capitales europeas es una reedición del flâneur baudeleriano. Benjamin quiere moverse por las ciudades con ojos extranjeros, desprejuiciados maliciosamente infantiles. Extranjería e infancia son dos formas de distanciamiento”¹⁹.

La relación de la ciudad y sus ciudadanos, sufrió en el siglo XIX un cambio pues pasó a ser contemplada en su conjunto como lugar pintoresco, digno de ser pintado por la composición de sus escenarios, colorido y luz de plazas y calles. El jardinero de la Ilustración procuraba contribuir con la propia naturaleza en la provisión de los placeres del caminar. *Flâner* significa en francés –pasearse observando–, y el flâneur es aquél que se deleita en dicha actividad.²⁰ Flâneur es un término francés, que intenta designar al mirón paseante que anda por las calles de la ciudad sin destino fijo.

La nueva dinámica, incluía nuevas formas de creación en la ciudad, con cambios en la tecnología y materiales de almacenes, como Le Bon Marché inaugurado en 1853 en París, considerado el primero en su género. El paseante era entonces invitado a deambular en el interior del almacén, para dejarse seducir visualmente por los productos expuestos. Los pasajes comerciales de principios del XIX fueron el escondite favorito del flâneur. Estas calles peatonales cubiertas con cristal fueron los primeros espacios urbanos construidos específicamente para ensalzar los productos de consumo y mostrarlos públicamente de una forma visual²¹(fig.3.3)

El personaje del mirón voyerista, o flâneur, quedaba de esta forma institucionalizado como el actor principal que activaba la sociedad de consumo. Desde esta perspectiva, Baudelaire, plasmó al flâneur, un personaje de la ciudad

¹⁹ Solà-Morales, «Las ciudades capitales de Walter Benjamin», 13.

²⁰ Sennett, *La conciencia del ojo*, 98.

²¹ Canogar, *Ciudades efímeras*, 31.

que se deleita en la contemplación de los bulevares y de los edificios, descubriendo la cualidad espectacular de la arquitectura, pero sobre todo contemplando el bullicio²².

La relación entre el paseante y el espacio, llegó hasta comienzos del siglo XX, desde los escritos de Benjamin, quien retoma la figura del flâneur más que el de una figura histórica en el contexto urbano: lo emplea como metáfora contemporánea de su propia metodología, el flâneur detective es una figura central, que Benjamin usa a fin de iluminar su actividad y el método que siguió para llevar a cabo el proyecto de los pasajes, junto con las del alegorista/arqueólogo/crítico y coleccionista, para explorar entre las actividades de la observación, la lectura, y la producción de textos.²³ El flâneur “es un desarraigado. No se siente en casa ni en su clase social ni en su patria, sino únicamente entre la multitud”²⁴.

De allí que no solo sea el contemplar el espacio, incluye la divulgación del espacio como la experiencia fundamental del flâneur. La divulgación estaba presente en los interiores del siglo XIX, pero también se manifestaba como una curiosidad por las calles y su arquitectura, y estas actitudes, tomadas en conjunto, conformar para Benjamin otra dialéctica de la flânerie: el interior como calle (lujo) y la calle como interior (miseria).²⁵

El flâneur como productor trasciende el papel de mero paseante, para dedicarse a la producción de imágenes de la metrópoli, sus artefactos, sus poblaciones. Los modos de representar la metrópolis son diversos, pero incluyen la representación de la metrópoli como misterio en sí y la representación de la figura-el detective- que investiga los misterios de la ciudad.²⁶ Benjamin señalaba que “Su cooperación inicial con las conspiraciones del ejército cambia más tarde a favor de las insurrecciones del proletariado. Se convierte en un conspirador profesional”²⁷.

Para Heynen, la individualidad real, que subyace en la figura del flâneur se puede lograr, al romper la camisa de fuerza de lo convencional, y la transfiere como convicción en el mundo de New Babylon. El proyecto se presenta como una versión visual del sueño de la máxima transparencia que Benjamin detectaba, al presentar una imagen de una forma social en la que están entrelazados inseparablemente los deseos del individuo y las necesidades de la comunidad.²⁸

²² Maderuelo, *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989*, 169.

²³ Frisby, *Paisajes urbanos de la modernidad*, 42.

²⁴ Benjamin, *Libro de los pasajes*, 1007.

²⁵ Frisby, *Paisajes urbanos de la modernidad*, 53.

²⁶ *Ibid.*, 68.

²⁷ Benjamin, *Libro de los pasajes*, 1007.

²⁸ Heynen, *Architecture and modernity: a critique*, 173.



Fig. 3.4 Gustave Doré. Cueva de los gitanos en el Sacromonte de Granada, Ilustración del libro *L'Espagne*, de Le Baron CH. Davillier.

b.- El gitano

Caravana de Gitano

La tribu profética, de pupilar ardientes

Ayer se ha puesto en marcha, cargando sus pequeños

Sobre sus espaldas, o entregando a sus fieros apetitos

El tesoro siempre listo de sus senos pendientes.

Los hombres van a pie bajo sus armas lucientes

A lo largo de los carrromatos, donde los suyos se acurrucan,

Paseando por el cielo sus ojos apesumbrados

Por el nostálgico pesar de las quimeras ausentes.

Desde el fondo de su reducto arenoso, el grillo,

Mirándolos pasar, redobla su canción;

Cibeles, que los ama, aumenta sus verdores,

Hace brotar el manantial y florecer el desierto

Ante estos viajeros, para los que está abierto

El imperio familiar de las tinieblas futuras. (1852)²⁹

Constant no se limitó a diseñar megaestructuras para las personas, las consideró como unidad y colectivo. La inspiración que tomó de los gitanos, de su estructura como sociedad y su cultura, les hicieron el motivo inicial de New Babylon, Constant declaraba:

“Aquel mismo día concebí los planos de un campamento permanente para los gitanos de Alba, Italia (...) donde se construyen bajo una cubierta, con la ayuda de algunos elementos móviles, una morada común, una vivienda temporal, remodelada constantemente: un territorio para nómadas a escala planetaria.”³⁰

“¡Una parcela de lo más miserable!(...)Habían encerrado un espacio entre algunas caravanas(...) y habían hecho una ciudad de gitanos”.³¹ Es la expresión de Constant, al verificar las condiciones del suelo donde habitaba el pueblo gitano en Alba, que lo motivan a plantear el proyecto, donde más que formas y volúmenes, define las condiciones de vida de un nuevo habitante: el neobabilonio, que destaca por la construcción del espacio lúdico, la libertad de la acción colectiva, su condición nómada y el uso creativo de la tecnología. El proyecto tomó los valores de los necesitados para exaltarlos en su idea futurista (fig.3.5)

²⁹ Baudelaire, *Las flores del mal (Les fleurs du mal- 1857)*.

³⁰ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 7.

³¹ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia (publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)*, 6.

Del colectivo gitano, exponen con importancia, manifestaciones culturales que han trascendido al grupo étnico hasta ser endosadas como manifestaciones culturales de un país como España, desde el canto, la música y el baile. Esta consideración fue tomada por Constant, quien solía tocar la guitarra, y el címbalo. Precisamente ese año de 1956, presenta en Alba una serie de pinturas con nombres de palos flamencos: Malagueña, Fandango, Saeta.

A finales de los años setenta, visita Sevilla con Pedro Romero. Realiza el mapa “New Babylon on Sevilla Triana-Group”, donde inscribe en torno a sus diseños: seguriyas, Soleares, Tarantos, etc.³² Desde las expresiones artísticas del gitano, se transfieren valores que sobresalen en el neobabilonio. Su música invita al movimiento, a exteriorizar con la violencia del taconeo en el andar la conexión con la música, entre palmas y vítores de una fiesta lúdica, que encierra en el canto, los dramas de su supervivencia, desde el cante jondo, y el estilo musical - tonás, seguriyas y soleares, desarrollándose en Andalucía, pero según Manuel de Falla, compuestos con liturgia bizantina, árabe y elementos gitanos.³³

Con una penetración importante en España desde el siglo XV, los gitanos aparecen en el rol de intérpretes de la canción española y baile, en el cual tomó una atmósfera gitana. Su danza formó una parte del evento religioso y secular, como la procesión anual del Corpus Cristi, a pesar de los esfuerzos por acabarlos de Felipe IV. Sin embargo a pesar de los esfuerzos no se acabó, y el estilo gitano ha pasado en contraposición a ser un elemento de profundo impacto en Andalucía.

Durante el siglo XIX, en tres países en particular Hungría, Rusia y España, los gitanos se levantaron a una posición de eminencia considerable como músicos profesionales, a un punto donde llegaron a ser casi parte de la identidad nacional.³⁴

Los gitanos representan el mito del eterno vagabundeo, la libertad sin fronteras, la vida natural y sin restricciones.³⁵ A pesar de su pequeño número, son la imagen viva de la libertad silenciosa, de la ociosidad triunfante, de los desbordes dionisiacos, de la anarquía y en cierto modo del caos.

Para la familia gitana los valores que comparten los unen y la solidaridad del clan sigue siendo la regla, donde nadie se siente desamparado sean cuales fueren las vicisitudes que la suerte les reserva. La ley de la hospitalidad está siempre presente.³⁶ La familia entonces se extiende hasta los que comparten la misma cultura colectiva, es el sentido que le da a Constant de colectividad a la humanidad.



Fig. 3.5 Constant, Diseño para un campamento gitano en Alba, Italia. 1956. Detalle.

³² Romero, «Los nuevos babilonios», 81.

³³ Fraser, *The gypsies*, 205.

³⁴ *Ibid.*, 201.

³⁵ Leblon, *Los gitanos de España*, 17.

³⁶ *Ibid.*, 169.

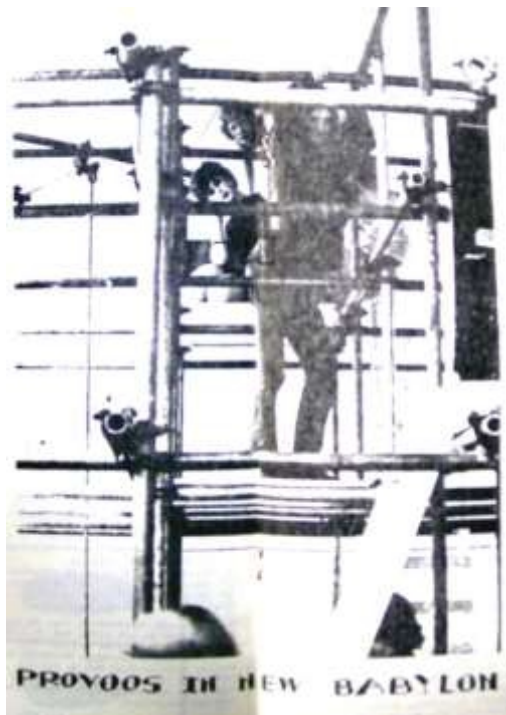


Fig. 3.6 Foto de la revista Provo, 1965.

A pesar de cobijar una larga y clandestina gestación, han sido sobrevivientes a duras represiones para unirse al resto del mundo occidental. El concepto de nómada, íntimamente ligado al gitano, por su lucha por sobrevivir, capacidad de adaptación, disposición al cambio, riesgo constante, fue el principal problema en España.³⁷

El que los gitanos sean una minoría en el sur de Europa, fue gracias a la presión de las leyes españolas, según Leblon, que tuvieron un éxito considerable en la reducción de la movilidad, evitando sus concentraciones. Para ello fueron privados de su lengua, y desde una sucesión de leyes de restricción de nomadismo forzaron a convertirse en sedentarios: muchos se convirtieron en invasores de los habitantes de chozas en los campamentos hasta que éstos fueron destruidos y sus habitantes desterrados a áreas remotas. Para Leblon, El nomadismo que encarnizadamente se intentó hacer desaparecer, era preferible al estancamiento en guetos que, lejos de integrar a sus habitantes en una vida social, se transformaron en instrumentos de desintegración como grupos humanos desfavorecidos³⁸.

Desde el Congreso Mundial Romaní, celebrado en Londres en 1971, delegados de diversos países, pertenecientes a grupos muy diversos, tomaron conciencia de su pertenencia a un mismo pueblo, de allí surgió la bandera azul y verde adornada con una rueda. La rueda del viejo carromato, emblema de una comunidad dispersada pasó a ser un símbolo que une a una cultura nómada y superviviente.

Los valores que Constant toma de ellos, se traducen en el neobabilonio, en un ser nómada y colectivo, en permanente movimiento, viviendo en un eterno presente, donde el principal lazo de unión es la lengua romaní. La traducción de sus acciones efímeras, lúdicas y libres, se trasladan a las características del ciudadano del futuro.

3.1.2. Durante New Babylon:

Provo:

Desde una oposición radicalmente diferente a los gitanos, los Provo se presentaron como un movimiento que logró generar una rebelión en el imaginario político y artístico de Holanda, para desintegrarse de forma espontánea en 1966. El centro de Provo fue Ámsterdam, aunque en 1965 se propagó rápidamente su presencia por las regiones de habla neerlandesa en Europa (fig.3.6). El uso del idioma neerlandés le supuso al grupo no tener un mayor impacto internacional. Provo fue la unión de dos elementos sociales juveniles, los happenings mágicos de Robert Jasper Grootveld y los recitales izquierdistas del movimiento Ban-the-bomb, y sus manifestantes holandeses de las marchas por el desarme nuclear de Aldermaston en Gran Bretaña³⁹.

³⁷ Fraser, *The gypsies*, 287.

³⁸ Leblon, *Los gitanos de España*, 169.

³⁹ Kempton, *Provo*, 20.

El movimiento se estructuró en función de mantener la vida urbana, impidiendo que la ciudad se llenara de espacios para los coches, preocupados porque la ciudad fuese conservada y transformada en lugar de ser entregada al tráfico. Los Provos denunciaban la utilización del coche privado en las condiciones de vida superpoblada. De esa manera, Provo inauguró los programas de insurrección callejera como los Critical Man (la mesa crítica, que organizaba protestas populares en bicicleta) y Retain the Street (toma la calle), el plan de la bicicleta blanca, que las autoridades holandesas veían como amenaza en sus días, para luego ser imitado en todo el mundo. Los Provos encontraron formas de ampliar zonas temporalmente autónomas en un movimiento sostenible basado en la acción colectiva, la reflexión crítica y el impulso a la acción.⁴⁰

Los Provo, denunciaban el derecho de los ciudadanos a celebrar libremente happenings para convertir las calles en áreas de juego, donde Ámsterdam sería el playground (lugar de juego).

El grupo, llegó a publicar una revista homónima, de la cual Constant editó el número 4, dedicado a su proyecto New Babylon, como referente en la configuración de la base conceptual del movimiento, llamada filosofía blanca. La imagen principal de la revista es un muro de ladrillo, que evoca el muro que define al laberinto. La filosofía del grupo dio lugar a los planes blancos, o propuestas estratégicas de política especulativa sobre el panorama político que, en su mayoría, denunciaban problemas sociales y tenían el objetivo de convertir Ámsterdam en una ciudad más habitable, sustentable y conciliadora con las personas y el ambiente, como la bicicleta blanca, como solución al tráfico, que se convertirán en propiedad colectiva de todos los habitantes de Ámsterdam, evitando a los coches en el centro de la ciudad.

Desarrollaron también el plan de la Chimenea blanca, con incineradores especiales, el pollo blanco, para la fuerza policial, la vivienda blanca con publicación de los inmuebles deshabitados para que pudiesen ser ocupados, y el de las mujeres blancas, para llevar la educación sexual a las jóvenes. El plan de los colegios blancos, donde los estudiantes pudiesen opinar sobre las oportunidades de estudio, y el plan de la ciudad blanca, donde Ámsterdam se convertiría en la primera área urbana dedicada a implementar el proyecto New Babylon de Constant⁴¹.

Constant estuvo muy cerca del grupo, como uno de sus instigadores y les proporcionó su grito de batalla ¡New Babylon!⁴² Llegó a pensar en la evolución del plan de la bicicleta blanca con el plan del helicóptero blanco, creyendo que las acciones del grupo, eran la representación en miniatura de su idea de la New Babylon.⁴³

Los Provos en Ámsterdam y la revuelta del mayo 68 francés, compartieron características como espontaneidad, rechazo al compromiso de unirse a una estructura institucionalizada y organizada, a las posturas oficiales políticas.

⁴⁰ Ibid., 14.

⁴¹ Ibid., 112.

⁴² Ross, «Lefebvre on the Situationists: An Interview», 269.

⁴³ Kempton, *Provo*, 163.

Con una consciencia de las tradiciones históricas del anarquismo, sumado a componentes de humor, arte y una inteligente capacidad de reaccionar ante los repentinos acontecimientos según se fuesen desarrollando.⁴⁴

El espíritu de los Provo, provocando, llenan con rebeldía y juventud el talante del neobabilonio, sobresaliendo la dimensión de la creatividad utilizada como arma. La oportunidad de utilizar elementos cotidianos como fundamento para sus críticas, y la unificación de sus propuestas, con un mismo color, dirigiendo sus esfuerzos a la búsqueda de una ciudad libre para poder actuar en ella y disfrutar de ella. Sus actuaciones colectivas, dieron marcha a proyectos que aún se aplican en diferentes partes del mundo, pero con la misma efervescencia que surgió, desapareció.

3.2. EL SITUACIONISTA VS. EL NEOBABILONIO

*“Los neobabilonios (...) plenamente conscientes de su poder para actuar sobre el mundo, para transformarlo, para recrearlo. Para ellos disponen de todo un arsenal de instrumentos técnicos, gracias al cual pueden operar al instante el cambio deseado (...) el acto creador es también un acto social (...) en cada instante de su actividad creativa, el neobabilonio está en contacto directo con sus semejantes”*⁴⁵.

Según la Internacional Situacionista, la definición de Situacionista era: “todo lo relacionado con la teoría o la actividad práctica de la construcción de situaciones. El que se dedica a construir situaciones. Miembro de la Internacional Situacionista”⁴⁶. Pero la construcción del situacionista se realiza desde la crítica constante, mientras el ser neobabilonio conlleva el compromiso de construir libremente, no espera la situación para su crítica, entendida como un momento de la vida, concreta y deliberadamente construido por la organización colectiva del entorno unitario y el libre juego de eventos.

El espíritu combativo y rebelde del situacionista con el détournement como arma, da paso al ciudadano creativo, el neobabilonio que construye, con su participación gracias a las condiciones móviles de New Babylon, desde la colectividad, con el uso de la tecnología, que en el caso de los gitano, es la rueda, de los Provos su aguda creatividad, del Flâneur su andar entre la multitud.

El deseo por crear desde la acción lúdica, se reviste de una emoción motivadora para disfrutar de un estilo de vida, que con libre creatividad bien sea de aspiraciones artísticas, culturales o intelectuales llenaría a sus habitantes. El movimiento es una constante en los grupos que dan forma al neobabilonio, conlleva a procesos de deriva, de flujo, de retención, de velocidad o pausa, que desde las distintas miradas esbozan un paisaje particular.

⁴⁴ Ibid., 190.

⁴⁵ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 31.

⁴⁶ VVAA, «Définitions».

Para la Internacional Situacionista, el Situacionismo era un “vocablo carente de sentido, forjado abusivamente por derivación de la raíz anterior. No hay situacionismo, lo que significaría una doctrina de interpretación de los hechos existentes. La noción de situacionismo ha sido concebida evidentemente por los antisituacionistas,”⁴⁷ reclamaban.

El situacionista denomina a una persona que existe, que está presente en el mundo, con una materialidad, con una historia presente que busca superar a través de esas ideas situacionistas, en una situación de enfrentamiento con la realidad para lograr un propósito. Por el contrario el neobabilonio es la figura humana diseñada por Constant, desde cuya cultura se construye New Babylon. El situacionista lucha por mejorar su supervivencia desde la crítica, mientras el neobabilonio no tiene que luchar por la su supervivencia.⁴⁸

Más que personas que reflejan culturas distintas, el neobabilonio es en parte situacionista, pues desde la creatividad puede actuar de forma crítica. Al neobabilonio se le transfieren características situacionistas, desde la acción colectiva y lúdica. Pero estas se maximizan con el uso de la tecnología y la condición nómada.

Sin diferencias físicas entre los neobabilonios, fomentan la visión de un mundo diverso:

*“Queda abierta la vía a la mezcla de poblaciones, lo que lleva a la desaparición de las diferencias raciales y a la fusión de las poblaciones en una nueva raza, la raza mundial de los neobabilonios”.*⁴⁹

Las ciudades eran para los situacionistas paisajes históricos, cuya apariencia era modelada, como estratos geológicos sobrepuestos al paisaje físico, por los sucesivos eventos que el tiempo ha enterrado, aunque nunca totalmente borrado⁵⁰. En cambio, los neobabilonios juegan al propio diseño de su paisaje, contra un telón de fondo que han diseñado ellos mismos, donde los habitantes viven en una constante deriva.

Los valores que identifican al neobabilonio, generan nuevos elementos de interconexión, tomados desde las condiciones previas que planteaba Constant, analizados en el capítulo anterior. La palabra conexión, parece estructurar la búsqueda de Constant en idear un nuevo espacio social, que pudiera generar y permitir encuentros, construido por un ciudadano nuevo. En función de los diferentes niveles de conexión es el paisaje el que queda como receptáculo de las actividades de las personas y conector de sus manifestaciones en el tiempo, en espacios urbanos que puedan transformarse vinculando la libertad de la acción colectiva, la condición nómada, la construcción del espacio lúdico y el uso creativo de la tecnología:

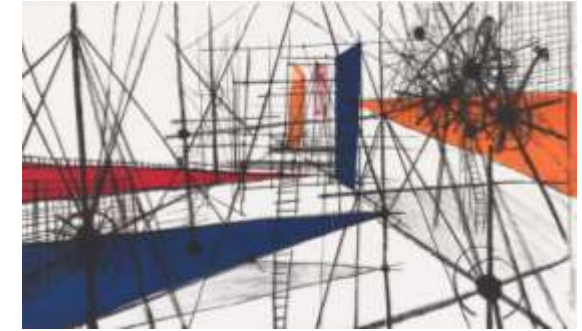


Fig. 3.7 Constant. Litho N.8 uit de map New Babylon, 1963. Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

⁴⁷ VVAA, *Internacional situacionista: Conceptos, historias y experiencias.*, 39.

⁴⁸ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia* (publicado en *New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974*), 32.

⁴⁹ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en *New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974*)», 37.

⁵⁰ McDonough, *The Situationists and the City*, 11.

a.- La libertad de la acción colectiva:

“El espacio social, es en realidad, el espacio concreto de los encuentros, de los contactos entre los seres. La espacialidad es social”⁵¹.

El urbanismo unitario entendía por situación la construcción provisional de entornos (ambiances) a través de la acción colectiva donde la situación construida se define como un momento de la elaboración colectiva de un ambiente unitario y de un juego de acontecimientos. De allí que el objetivo de sus habitantes en el espacio, es el máximo disfrute y deleite de la vida junto a sus semejantes, construyendo situaciones en un juego lúdico interminable.

La acción colectiva, es estimulada para la búsqueda de nuevas emociones, como si se tratase de una invasión no solo del espacio, sino de todos los sentidos. En la apuesta por una cultura de confraternidad, que busca la respuesta del neobabilonio a la exploración de su libertad. La experiencia de libertad colectiva, induce además al movimiento, del andar y de la deriva, aglutinan el sentimiento de no poder quedarse en un mismo lugar, y querer descubrir lo que sucede en otra parte.

Desde la experiencia colectiva, Montaner señala que en arquitectura y urbanismo, lo esencial no es el protagonismo de los individuos, sino de los colectivos, de las relaciones intersubjetivas en el contexto⁵².

b.- La condición nómada

“La movilidad y la fluctuación incesante de la población, consecuencias lógicas de esta nueva libertad, dan lugar a una relación distinta ente lo urbano y el hábitat...el ser humano descubrirá necesariamente una vida nómada en un entorno artificial completamente construido. A este entorno lo llamamos New Babylon”⁵³.

La dinámica del ciudadano nómada, implica un constante desplazamiento, que afianza el concepto manejado por Deleuze y Guattari que incluyen en su alcance el movimiento físico y virtual, que implica una relación dinámica y temporal con su espacio.⁵⁴ Sostienen que el nómada sólo va de un punto a otro como consecuencia y necesidad de hecho: en principio, los puntos son para él etapas en un trayecto. Desde New Babylon, la necesidad de moverse y la condición de nómada radica en que no hay necesidad de volver al punto de inicio, pues ya el lugar habrá cambiado.

⁵¹ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 12.

⁵² Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 14.

⁵³ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 18.

⁵⁴ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 385.

Sabemos y recordamos quiénes somos y donde pertenecemos fundamentalmente a través de las ciudades y de sus edificios, de nuestro mundo construido⁵⁵. Pero en una sociedad que vuelve a ser nómada como en New Babylon, el arraigo pasa a un segundo plano. El *genius loci* (genio del lugar) es esa interacción entre el entorno tanto urbano como natural y la vida humana. La manifestación aparente de este, es la existencia de una identidad tanto de demarcación como de carácter⁵⁶. El carácter efímero del espacio, y el constante movimiento del neobabilonio, convergen en la falta de arraigo a un lugar determinado.

Sin embargo, el nómada tiene un territorio, donde su función no es la del camino sedentario, que consiste en distribuir a personas en un espacio cerrado, asignando a cada uno su parte y regulando la comunicación entre las partes. El trayecto nómada hace lo contrario, “*distribuye los hombres (o los animales) en un espacio abierto, indefinido, no comunicante*”⁵⁷. Sin embargo ante esta postura de Deleuze y Guattari, la tecnología termina por comunicar y conectar a esos nómadas, que desde el espacio abierto transforman el paisaje.

Otro aspecto que consideran Deleuze, es que los nómadas no tienen pasado, no tiene futuro, tan sólo devenires, los nómadas no tienen historia sólo tienen geografía.⁵⁸ La expresión que hace coincide con la visión del neobabilonio como ser nómada. La ausencia de pasado y un futuro, le obliga a vivir en un eterno presente, cual gitano.

La condición nómada puede darse bien por la misma movilidad de las personas o por la movilidad que permite la tecnología. La tienda de los nómadas ha pasado a ser la herramienta digital. Constant señalaba que:

“Si los hombres conservan unos bienes y se los llevan con ellos cuando se desplazan, es porque dichos bienes son difíciles de adquirir o de sustituir. Nadie transporta lo que encuentra en cualquier parte de forma abundante”.⁵⁹

Su visión refleja la importancia de la movilidad de las personas y de los bienes más importantes, concentrados desde el siglo XXI, en las herramientas digitales y la posibilidad nómada, ubicua que confiere a quien la porta.

c.- La construcción del espacio lúdico

*“Las actividades lúdicas llevarán inevitablemente a una dinamización del espacio (...) recorre los trayectos y deja en todas partes las huellas de sus actividades”*⁶⁰

⁵⁵ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 144.

⁵⁶ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 27.

⁵⁷ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 385.

⁵⁸ Deleuze y Parnet, *Diálogos*, 37.

⁵⁹ Nieuwenhuys, «Autoentrevistas a propósito de Nueva Babilonia (Publicado originalmente en *Opus International*, 27, 1971)», 59.

⁶⁰ Nieuwenhuys, «El principio de desorientación (The Principle of Disorientation Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 62.

Para Constant la definición de sociedad lúdica, era el término que designaba a aquellas actividades que, separadas de cualquier forma de utilidad y de cualquier forma de función, constituyen productos puros de la imaginación creadora.⁶¹ Acotaba Constant la importancia del juego como actividad esencial en la cultura neobabilónica entre los elementos que forman el entorno⁶², que trascienden la temporalidad de las estructuras. Por tanto el urbanismo unitario fue el fruto de un nuevo tipo de creatividad colectiva y el desarrollo de este espíritu de la creación es la condición previa del urbanismo unitario⁶³.

Mientras para Huizinga “Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo”⁶⁴, en New Babylon, todo el tiempo es para la creación lúdica, donde se dan a manera de juego, juegos radiofónicos, juegos cinematográficos, psicoanalítico, eróticos, juegos basados en la oportunidad y la coincidencia, en una cultura basada en lo efímero, y desde el contraste entre las experiencias.

Los ciudadanos juegan sobre un fondo que ha sido diseñado por ellos mismos, entre todos los habitantes.⁶⁵ El juego incluye además al elemento colectivo para poder completarse. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, con cambios en la ubicación que incitan la acción desde el espacio. Esta necesidad de una creación absoluta, refiere Gilles “siempre ha estado unida a una necesidad de jugar con la arquitectura, con el tiempo y con el espacio”⁶⁶.

La crítica de Constant, denunciaba que la falta de soluciones lúdicas en la organización de la vida social ha cortado la ascensión del urbanismo a un nivel creativo, “y el aspecto pobre y estéril de la mayoría de los nuevos barrios es un testimonio atroz del estado de la cuestión”⁶⁷.

*La liberación del potencial lúdico del hombre está directamente relacionada con su liberación en tanto que ser social.*⁶⁸ Un paisaje lúdico incita a la acción no a la contemplación. Los niños en los parques no se quedan observando, investigan con la acción, creando nuevas formas de utilizar los mismos elementos y de manera distinta cuando son usados de forma individual o colectiva. Un paisaje lúdico, es el resultado del juego y de las estructuras que le incitan, pero sobresale la importancia de jugar con la imaginación, desde un proyecto abierto, sin completarse a la espera de más que terminarse, se transforme.

⁶¹ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 14.

⁶² Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia (publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)*, 38.

⁶³ Pinder, *Visions of the City*, 165.

⁶⁴ Huizinga, *Homo ludens*, 23.

⁶⁵ Wigley, *Constant's New Babylon*, 135.

⁶⁶ Gilles, «Formulario para un nuevo urbanismo. 1958(“Formulaire pour un urbanisme nouveau”, publicado originalmente en Internationale Situationniste, 1, junio 1958, 15-20)», 14.

⁶⁷ Nieuwenhuys, «Le grand jeu à venir».

⁶⁸ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 11.

d.- El uso creativo de la tecnología

“Lo más esencial de la cultura neobabilónica es el juego... posible gracias al control técnico integral de todos los elementos, un control que, de ese modo, se convierte en una creación consciente del entorno.”⁶⁹

La tecnología desde la acción del neobabilonio, parece mucho más de lo que señala Stamps, quién define New Babylon, como una sociedad habitada por un ser humano nuevo en la que, gracias a los avances tecnológicos, todas las acciones “no creativas” (por ejemplo, trabajar, comprar y cocinar) estarán completamente automatizadas.⁷⁰ Es que la exploración de la tecnología para usos lúdicos superiores constituye una de las tareas primordiales para la creación del urbanismo unitario. La liberación del trabajo, y la disposición del tiempo libre, solo se logrará en función de esa automatización.

Para ello Constant proveyó a sus neobabilonios con tecnología necesaria como herramientas para construir su mundo. Wigley al respecto describe que “es una sociedad de placer sin fin, los trabajadores se convierten en jugadores y la arquitectura es el único juego en la ciudad, un juego que conoce pocos límites”.⁷¹

La visión de Constant era reorientar el diseño arquitectónico y urbano, fundamentándolos en valores creativos y culturales apoyados en los avances tecnológicos, al contrario del diseño concentrado en la función y la estética. La tecnología, pasa a ser más que un fin, el medio para lograr la libertad del tiempo, y la transformación del espacio. Este punto de la tecnología se considera en toda su extensión en el capítulo cinco.

3.3. DESPUÉS DE NEW BABYLON: EL NEOBABILONIO DEL SIGLO XXI

“La tarea específica de los hombres creativos en esta época real es la de preparar una realidad nueva y emocionante, en lugar de representar y expresar la realidad insatisfactoria que está a punto de desaparecer”⁷².

Las condiciones particulares que definieron el urbanismo unitario, parecen afianzarse en el transcurrir del tiempo. Desde el siglo XXI, los valores que intentaba hilar Constant en el espacio, van definiendo la actuación de los ciudadanos entre un mundo global, asistido en todos los campos por la tecnología y un nuevo uso del tiempo. Según Delgado Ruiz, el ciudadano, es por definición una entidad viviente a la que le corresponde la cualidad básica de la inidentidad, encarnado en la figura del desconocido urbano, en una connotación de libre e igual⁷³. Desde esa inidentidad, pero dotado con tecnología que lo une colectivamente, que parece conferirle una libertad

⁶⁹ Ibid., 38.

⁷⁰ Stamps, «La Nueva Babilonia de Constant», 13.

⁷¹ Wigley, «Paper, Scissors, Blur», 27.

⁷² Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 198.

⁷³ Delgado Ruiz, *El espacio público como ideología*, 50.



Fig. 3.8 Lo digital impone nuevas formas de comunicación.

de acción, en constante movimiento desde lo real o lo digital, conectado, se presenta el neobabilonio para el siglo XXI.

La situación que se desarrolla desde el despliegue de la tecnología digital a nivel global con fuerte apogeo en la primera década del siglo XXI, al ampliarse el acceso a internet a través de múltiples elementos, puede plantearse en términos cercanos a la visión de Constant como Martín Prada señala:

“...la multitud conectada produce en todo momento, en una ya más que evidente indistinción entre el tiempo de “producción laboral” y cualquier otro empleo del tiempo (...) es precisamente esta indistinción entre tiempo de vida y trabajo la que permite que podamos calificar más propiamente de “biopolítica” a la producción global y en red contemporánea.”⁷⁴

Esta nueva relación productiva, marca otro cambio que es el de la creatividad, señala Castells “Por primera vez en la historia, la mente humana es una fuerza productiva directa, no sólo un elemento decisivo del sistema de producción.”⁷⁵ Esta relación de la tecnología con la creatividad, se puede leer desde la dinámica del neobabilonio, pues para Constant, uno de los objetivos era el desarrollo óptimo de las facultades creativas de todos los seres humanos,⁷⁶ donde es la automatización que liberaría la energía necesaria para ser utilizada para otras actividades.⁷⁷

Las conexiones entre las personas parecen volcarse sobre el medio digital, en detrimento del intercambio físico:

“Desde un punto de vista social, cada usuario se convierte en una suerte de neurona de un cerebro global, dando vida a una totalidad de la cual el sujeto no es independiente. La distinción sujeto - objeto se hace cada vez más difícil cuando abordamos tecnologías inteligentes.”⁷⁸

Desde su utilización para promover el contacto entre las personas, las herramientas digitales han crecido desde su implicación como elemento comunicativo. Su extensión a través de redes y como forma de entrar en contacto digital con diferentes formatos, les confieren el poder del conocimiento, de la información, de la ubicuidad, y de la posibilidad de transformar la realidad, ante una dinámica compuesta por acelerados ciclos de composición y descomposición de la información y su tecnología.

Los vínculos sociales parecen multiplicarse con el intercambio de mensajes por internet más débiles y más frágiles que antes, pero son fáciles de establecerse unos nuevos. Ascher los designa como la fuerza de los vínculos débiles⁷⁹. El tejido social constituido por los vínculos sociales contemporáneos, cambia de textura. Está compuesto por múltiples hilos, muy finos, de todo tipo, que no le restan solidez sino que les confieren mucha más finura y elasticidad. Este tejido de fibras diversas es además social y culturalmente heterogéneo.

⁷⁴ Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 152.

⁷⁵ Castells, *La era de la información*, 58.

⁷⁶ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia (publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)*, 13.

⁷⁷ *Ibid.*, 14.

⁷⁸ Cuadra, *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*, 57.

⁷⁹ Ascher y Hernández Díaz, *Los nuevos principios del urbanismo*, 41.

Las estructuras sociales que surgen en base a vínculos débiles muy numerosos y entre organizaciones e individuos a menudo alejados, son de tipo reticular. Para Ascher “la sociedad está estructurada y funciona como una red, o más bien como una serie de redes interconectadas que aseguran una movilidad creciente de personas, bienes e informaciones”⁸⁰. Esta retícula social parece aproximarse a la idea de implicación de Constant por la sociedad global, en la conexión constante a internet y la necesidad de información en tiempo real. Acota Constant que “la cultura de New Babylon no es el resultado de diversas acciones aisladas (...) sino de la actividad global de toda la población mundial, de modo que todos los seres humanos están implicados.”⁸¹

Por otro lado, Frisby señala que el flâneur ha pasado a ser un detective a su pesar⁸², desde el mundo digital. Entre las crisis políticas y sociales, los periodos de terror, las personas forman parte del juego de la seguridad y los datos electrónicos que marcan pauta en diferentes relaciones con el espacio, de manera disruptiva, con ojos y escuchas en cualquier parte, volcados en el intercambio colectivo.

El impacto de las redes ha revolucionado la forma de interacción de los individuos y de la sociedad, según Castells es la sociedad de la información que pasa a convertirse en el factor decisivo de la organización económica y que genera cambios profundos en todos los ámbitos de la vida, determinados por las transformación de las condiciones espacio temporales en las interacciones entre los miembros de la sociedad.⁸³

Tomando de referencia los valores que endosó Constant a los neobabilonios, la vuelta al nomadismo que caracteriza las ciudades contemporáneas, representa mayor libertad en las formas de vida, pero confieren a la vez una gran inestabilidad y una necesidad de adaptación constante.⁸⁴ Más que ciudadanos nómadas, son las herramientas digitales las que le han conferido ese poder, bien por su adaptabilidad, ubicuidad, y la utilización de múltiples sistemas que permiten el registro visual, sonoro, cartográfico y sobre todo el de comunicación a diferentes niveles, en un mismo lenguaje, el digital, que parece trascender naciones, idiomas, como el romaní que une a los gitanos.

Ésta dinámica, evoca las consecuencia que enfrentaban los neobabilonios, entre la deriva, el cambio, el movimiento, ¿cómo se logra el arraigo en una población supuestamente nómada? La clave pudiera estar en la misma tecnología, pues son las herramientas digitales más que las personas quienes son nómadas, son ellas las que le confieren el desplazamiento total y global, ubicuo. El paisaje no está en la mirada sobre los objetos, está en la realidad de las cosas, es decir, en la relación que establecemos con nuestro entorno,⁸⁵ señala Berque.



Fig. 3.9 Más que ciudadanos nómadas, la tecnología le confiere esa cualidad.

⁸⁰ Ibid.

⁸¹ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia* (publicado en *New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974*), 19.

⁸² Frisby, *Paisajes urbanos de la modernidad*, 50.

⁸³ Manuel Castells citado en Salvat Martinrey y Serrano Marín, *La revolución digital y la sociedad de la información*, 24.

⁸⁴ Trovato, *Des-velos*, 206.

⁸⁵ Berque, *El Pensamiento paisajero*, 59.



Fig. 3.10 Web de Playable city

Ante estas circunstancias, muchas ciudades han adoptado el reto en convertirse en “smart cities,” adjetivo aplicado a ciudades que buscan acelerar el flujo a todos los niveles apoyados en la tecnología y reducir frustraciones físicas de la vida urbana, tomando acciones donde más se necesitan.⁸⁶ La mayoría se concentra en respuestas tecnológicas en tiempo real, antes que responder las necesidades del ciudadano. Igualmente la constante innovación tecnológica da poca oportunidad de familiarizar con las herramientas, creando un ciclo de obsolescencia, por desuso, reemplazo y actualización.⁸⁷

En cuanto a lo lúdico, la tecnología ha conferido una nueva posición al entretenimiento, que ha pasado a tener un sitio relevante en el desarrollo de la vida y de la economía. El ocio, entendido como negocio va en aumento, consolidando la necesidad de entretenimiento encauzado desde lo digital, en videojuegos altamente participativos, trascendiendo al cine como manifestación cultural, en popularidad e ingresos,⁸⁸ pero que desestima la interacción con el espacio urbano real. Sin embargo existen iniciativas como Playable cities⁸⁹(fig.3.10), que buscan hacer del juego una forma de estructurar la convivencia de los ciudadanos y crecer en vínculos al construir relaciones entre personas y el contexto urbano, alejada de la connotación política que unía a los Provo en Ámsterdam.

La actividad digital ha estimulado retomar las actividades productivas desde el hogar, gracias a la tecnología y la formación de comunidades según sus intereses. El auge del “do it yourself” (DIY) donde todo puede ser construido por uno mismo, abre posibilidades de establecer relaciones sociales secundarias, que crean las condiciones para una vida local comunitaria vigorosa y para la construcción de un capital social y cultural.⁹⁰

A la par, el espacio real y el digital se llenan en productos para consumir el tiempo aunado a la facilidad de movilizar todo hasta el hogar del consumidor, lo que desestima la idea del desplazamiento físico. La deriva de los ciudadanos, por redescubrir y construir la ciudad, se traslada de las calles a la red en una deriva digital. Las calles se despejan y todas las actividades, progresivamente se van concentrando desde el hogar. El futuro del espacio público parece inclinarse hacia su contracción virtual dentro del ámbito de una privacidad del hogar concentrando todas las herramientas digitales.

La ciudad contemporánea se ha construido con la intención de hacer casi imposible la heterogeneidad, según Davis, “su objetivo no es destruir la calle, sino destruir la multitud, eliminar la mezcla democrática que había en las aceras y en los parques.”⁹¹

⁸⁶ Saunders y Baeck, «Rethinking smart cities from the ground up», 5.

⁸⁷ Ockman, *The Pragmatist Imagination*, 144.

⁸⁸ «El videojuego en el mundo».

⁸⁹ «What is a Playable City?»

⁹⁰ Mitchell, *E-topía*, 87.

⁹¹ Davis, *Ciudad de cuarzo*, 207.

3.3.1. Población del siglo XXI.

“Los auténticos constructores de Nueva Babilonia serán los neobabilonios.”⁹²

El paisaje del siglo XXI, ha cambiado hacia un mundo cada vez más global, lleno de libertades y desarrollos tecnológicos, con el reto de las ciudades como hábitat de más de la mitad de la población mundial. Sin embargo, una marcada influencia psicológica por el terrorismo y la seguridad marca a las ciudades, como otrora fueron la devastación y reconstrucción desordenada de postguerra que vivió Constant. Un bombardeo sutil y digital condiciona la capacidad psicológica de los ciudadanos y su libertad, a los que la arquitectura les ha dado forma.

Constant describió que para la adopción de ciertas características formales de New Babylon, el incremento de la población fue uno de ellos. La confluencia en la ciudad de gran cantidad de personas: “nos está llevando a la urbanización prácticamente absoluta del paisaje y a la destrucción de la tierra que en un principio se explotaba de manera colectiva”⁹³. Entre otras también estaba la importancia que se le daba al coche en las ciudades. Desde esta denuncia, New Babylon, animaba a tomar otro camino, y que no se “transforme el paisaje en un entorno urbano ininterrumpido, aburrido y muerto, son posibilidades de crear una forma de vida más interesante”⁹⁴.

El caso es que el proceso de habitar desde las ciudades, crece continuamente. El 54.00 % de la población mundial para el año 2014, reside en áreas urbanas y se prevé que para 2050 llegará al 66.00 %, según datos del informe División de Población del Departamento de Asuntos Económicos y Sociales de la ONU (DESA) de la ONU⁹⁵. En el caso de España el porcentaje de población según datos del IVIE (Instituto Valenciano de Investigaciones Económicas) para 2009, la población en ciudades representa el 76.30%⁹⁶. Estos datos amplían la vigencia sobre el tema de la ciudad, en un ente que se amplía a un paso mayor del establecimiento de teorías o formas de crecimiento adecuados a los distintos intereses que le dan forma.

El problema de la explosión demográfica sin embargo no parece ser uno de los principales problemas de cara al futuro desde España, pues las estadísticas muestran la tendencia a la baja de la población, según los datos de la figura 3.11, reporte del INE del crecimiento de la población:

⁹² Nieuwenhuys, «Autoentrevistas a propósito de Nueva Babilonia (Publicado originalmente en Opus International, 27, 1971)», 61.

⁹³ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 199.

⁹⁴ Ibid.

⁹⁵ www.un.org/es/development/desa/news/population/world-urbanization-prospects-2014.html

⁹⁶ IVIE Instituto Valenciano de Investigación Económica, «La población de España 1900-2009», 8.

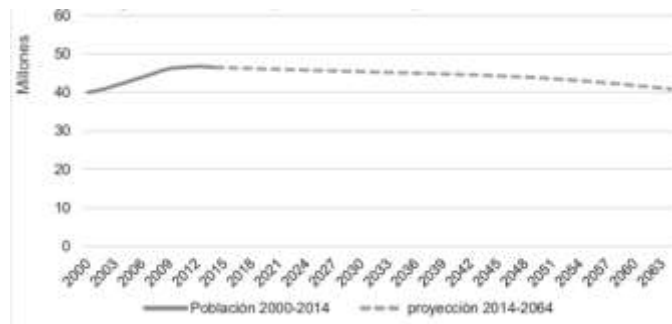


Fig. 3.11 Proyección de la población española 2014-2064. Fuente INEbase.

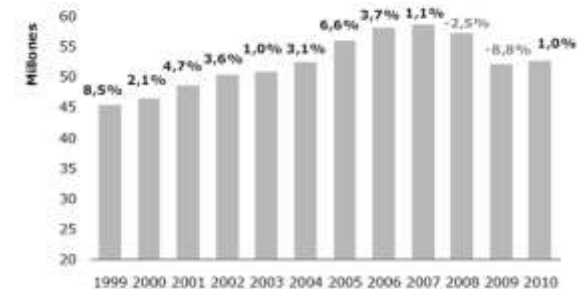


Fig. 3.12 Llegada de turistas internacionales a España. En millones de turistas y variación Interanual. Años 1999-2010. Fuente IET.

“La reducción de la población residente se debe, principalmente, al progresivo aumento de las defunciones y a la disminución de los nacimientos, fenómeno especialmente acusado a partir de 2040. Se produciría así un saldo vegetativo negativo, ya desde el segundo año de la proyección (2015), que supondría un total de ocho millones de personas en los 50 años proyectados. Este saldo negativo no se vería compensado con el saldo migratorio, que sería positivo en el mismo periodo con cerca de 2,5 millones de migraciones netas con el exterior.”⁹⁷”

Destaca entonces la importancia del flujo de extranjeros para sostener el crecimiento poblacional, que refuerza la idea de un territorio abierto a nuevas culturas. Sucede lo mismo con la tendencia al incremento en la cantidad de turistas. Para el año 2000, la cantidad de visitantes estaba por encima de 45 millones y para el año 2010, fue de 52.7 millones de turistas extranjeros, según el Instituto de Estudios Turísticos⁹⁸, a pesar de la contracción vivida en los años claves de la crisis económica (fig.3.12)

⁹⁷ INEbase, «Proyección de la población de España 2014-2064», 3.

⁹⁸ Instituto de Estudios Turísticos IET, «Informe anual 2010. Movimiento Turístico en fronteras (Frontur). Encuesta de Gasto Turístico (Egatur)», 15.

El movimiento de personas, desde España involucra en el mismo espacio, un afluente de turistas, que cada año se incrementa y que para el año 2010, llegan en cantidad cercana a la misma población residente. Es un factor de población en constante movimiento, en búsqueda de las condiciones favorables de España, que hacen de España un espacio, donde convergen culturas, lenguas. Pero el neobabilonio trasciende al turista en su compromiso de búsqueda y de construcción del paisaje, antes que del mero consumo del espacio, situación que denunciaban los situacionistas y Constant.

En New Babylon la dinámica del crecimiento de la ciudad global se da en función de la conexión de espacios donde el habitante es la prioridad. Como si se tratase de una profecía Constant señalaba que la ciudad tendería a cubrir toda la superficie de la tierra, lo que generaría menos espacio para cada ciudadano, que llevaría a una transferencia en la materialidad del espacio, declarando: “Lo que pierde en el espacio geométrico, debemos recuperar en forma de espacio psicológico”⁹⁹, a ésta expresión al actualizarla, habría que hacer el inciso del espacio digital. Esta transferencia generaría una intensificación del uso del espacio, para aumentar el espacio de vida de cada persona, a pesar del aumento en el número de personas. La transferencia se consolida gracias al uso de las herramientas digitales.

3.3.2. Cibercultura.

“Al ser digital yo soy “yo”, no una partícula estadística. “Yo” incluye información y acontecimientos que no tienen significado demográfico o estadístico.”¹⁰⁰

Para Simmel, los seres humanos estamos comprendidos como creadores de cultura, tanto en el sentido propio de la producción cultural como en el de la apropiación de productos realizados por otros. Estas creaciones son objetos culturales que pasan a conformar la “cultura objetiva”. Por oposición la cultura subjetiva, se define como las maneras individuales de apropiación personalizada de la cultura objetiva. La cultura subjetiva es la meta final dominante; pero no puede haber cultura subjetiva sin cultura objetiva. Las personas requieren sus objetos externos para plasmar sus creaciones subjetivas.¹⁰¹ Simmel en su discurso, presenta la dinámica de la cultura, y la importancia de sus objetos para su apropiación. La diferencia entre cultura objetiva y subjetiva la hace el individuo pero es la relación entre ellas las que aseguran su continuidad.

⁹⁹ Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 133.

¹⁰⁰ Negroponte, *El mundo digital*, 196.

¹⁰¹ Simmel, *El conflicto de la cultura moderna*, 7.

La posesión de la cultura es inherente a la humanidad, y su diversidad crea distinciones por criterios de idioma, religión, hábitos alimenticios, normas sociales. Pero las características de la cultura digital de carácter global, pretende la unión más allá de las expresiones culturales con la utilización de un mismo tiempo real y presente.

El rápido crecimiento de la cultura de los objetos, su aceleración progresiva, ha llevado a un creciente déficit de la cultura subjetiva¹⁰², denuncia Simmel. En una relación dinámica donde la actuación del individuo es su sustento, pero la utilización de sus objetos establecen cambios y la acción del tiempo, que con la introducción de las herramientas digitales, establecen nuevos paradigmas.

Desde otra punto de vista, en la visión de Solà-Morales, en la cultura del nuevo siglo el cambio constante, la transformación y los procesos que establece el tiempo, promulgando un nuevo modo de ser de las cosas, que acusa formas fluidas, cambiantes capaces de incorporar, lo cambiante, no buscando una definición fija y permanente de un espacio, sino dando forma física al tiempo a una experiencia de durabilidad en el cambio.¹⁰³ En esta línea, Castells señala que en el espacio de flujo y el tiempo atemporal se encuentran los cimientos materiales de la nueva cultura, “que trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación transmitidos por la historia y la cultura de la virtualidad real, donde el hacer crear acaba creando el hacer¹⁰⁴”.

Ariño, coincide en la fluidez que acusan las nuevas relaciones, que llega a caracterizar de metacultura, en tanto que designa el universo más extenso que pueda imaginarse de acumulación de cultura objetivada, su inconmensurabilidad para la cultura subjetiva y su capacidad de reorganización global de las formas de comunicación. En la metacultura, la producción de significado no se da en el ámbito de la escritura-lectura, sino en el territorio fluido y ubicuo, ineludible, del multimedia o, en el hipermedio.¹⁰⁵ La cultura desde la portabilidad, se ha tornado nómada al acompañar a las personas en su recorrido de vida, redefiniendo las prácticas culturales desde flujos de signos digitalizados, siguiendo la lógica de la ubicuidad.¹⁰⁶

El rasgo más importante de la interacción de todos los dispositivos digitales multimedia, es que captura dentro de sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales. Equivale al fin de la separación entre medios audiovisuales e impresos, cultura popular y erudita, entretenimiento e información, educación y persuasión, que han terminado por construir un nuevo entorno simbólico, hace de la virtualidad nuestra realidad.¹⁰⁷ Se pudiera considerar que se sumerge en una deriva visual con el uso de las herramientas digitales, con la vista y el dedo, pero sin moverse físicamente, diferente de la deriva situacionista que buscaba la intensificación del espacio con la experimentación y estimulación de todos los sentidos.

¹⁰² Ibid., 8.

¹⁰³ Solà-Morales, *Territorios*, 126.

¹⁰⁴ Castells, *La era de la información*, 452.

¹⁰⁵ Ariño Villarroya, *Prácticas culturales en España*, 226.

¹⁰⁶ Ibid., 56.

¹⁰⁷ Castells, *La era de la información*, 144.

El movimiento entonces ya no es físico, es desde el desplazamiento en un territorio fluido, y ubicuo, entendido como la red de internet, donde convergen una multiplicidad de factores y la actuación del individuo es esencial, en una dinámica que ha transformado las formas de comunicación y le ha involucrado en el consumo y producción de información. Para Ardenne, la nueva relación de comunicación entre las personas, desde la “web culture” que florece a partir de finales de los noventa representa uno de los altos lugares de la expansión de la movilidad ficticia.¹⁰⁸

Lo que sí parece haberse desplazado es el centro de interés de la cosa a su imagen, y del espacio al tiempo para sustituir la alternativa real, por la virtual. Se vive, según acota Virilio, en una realidad degenerada donde la velocidad se impone sobre el tiempo, sobre el espacio.¹⁰⁹ De un mundo concentrado en la organización del tiempo de trabajo se ha pasado a un universo caracterizado por la desmultiplicación de los tiempos sociales, por el desarrollo de temporalidades heterogéneas que han generado tensiones antes desconocidas, de ahí las necesidades de distribución del tiempo por medio de dispositivos personalizados.

La construcción cultural de esa velocidad que caracteriza a las sociedades urbanas contemporáneas, es resultado de que las personas tengan un tipo de percepción múltiple en su entorno, por el hecho de permanecer mayor tiempo en estructuras dinámicas, acompañado de la cultura visual digital. Se asume un código de comportamiento urbano caracterizado por la utilización y el consumo, casi continuos, de medios de comunicación y entretenimiento de carácter visual, que ocupa tanto el tiempo productivo como el reproductivo desde el espacio público como privado.¹¹⁰

Se hace necesario entonces, diferenciar el espacio desde donde se ha hecho gran transformación a la designación cultural que plantea. El planteamiento de Lévy acota las definiciones, tanto del ciberespacio como el “medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores”¹¹¹, designa tanto a la infraestructura material de la comunicación numérica, y al universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan. Y designa como cibercultura, al conjunto “de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio”¹¹².

Mientras que para Thumin, más que “cibercultura”, “sociedad de la información” o “nuevos medios”, el término “cultura digital” indica un foco de cultura en un nivel más amplio. Este término implica que las posibilidades y las

¹⁰⁸ Ardenne, *Un Arte contextual*, 115.

¹⁰⁹ Virilio, *La máquina de visión*, 92.

¹¹⁰ Muñoz, *Urbanización*, 24.

¹¹¹ Lévy, *Cibercultura*, 1.

¹¹² *Ibid.*

limitaciones resultantes de las tecnologías digitales dan forma a la vida cotidiana a través de sus múltiples facetas, para todo el mundo, así como la electricidad y la impresión fueron vistos en épocas anteriores.¹¹³

Los elementos que intervienen en la cultura digital coinciden con la producción y acumulación de objetos desde la virtualidad, con consecuencias en el espacio real. Con la novedad de que la participación del usuario ya no se limita a consumir y gastar en el espacio, sino que tienen la opción de contribuir y construir en el espacio, y poder ser a la vez consumidor y productor de información y contenidos. Pareciera no haber exclusión para acceder a estas herramientas basadas en el uso de internet, sin distinción de edad, sexo, condición social, económica, cultural, y por el contrario la tendencia ha sido a exacerbar lo digital.

Desde la acción digital, la imagen y la técnica utilizada para generarlas, al alcance de muchos, aumenta la idea de verse a uno mismo, de sentirse parte de un colectivo, y de tener la posibilidad de crear un mundo virtual personal con el reflejo de su imagen, desde una materialidad física aislada del resto de las personas.

Mientras más se avanza en el poder sistemático de lo digital, pareciera que se amplía la distancia para la proximidad física, pues el texto y la imagen se han materializado como canal óptimo para comunicar. Esto también ha potenciado el control por editarlo todo, corregir, revisar para luego mostrar, donde lo que se percibe y se siente se edita, y solo se muestra luego de una exhaustiva revisión, a lo que Negroponte dice “La digitalización presenta muchas ventajas. Las más evidentes son la compresión de datos y la corrección de errores”.¹¹⁴

Las personas fabrican su identidad digital, su espectro inteligente, y confía el atesoramiento de su saber a un reflejo, como espejismo que produce la precipitación de la información en la pantalla del ordenador, ofreciendo información, no sensación. Virilio la trata de *apatheia*, esa impasibilidad científica que hace que cuanto más informado esté la persona, tanto más se extienda a su alrededor el desierto del mundo¹¹⁵.

La información incide sobre los estímulos, hasta el punto de que, lo más importante en la dinámica cultural digital parece ser lo que se presenta en la pantalla y no lo que se guarda en la memoria. La pantalla parece entonces como la superficie de interacción entre el ciberespacio y los sentidos, que desplegados en distintos elementos, conllevan la expresión cultural.

Castells, argumenta que “la realidad siempre ha sido virtual porque siempre se percibe a través de símbolos que formulan la práctica con algún significado que se escapa de su estricta definición semántica”¹¹⁶. Donde la virtualidad real, es un sistema en el que la realidad es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el que las apariencias además de estar en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, se convierte en la misma experiencia.

¹¹³ Thumim, *Self-Representation and Digital Culture*, 10.

¹¹⁴ Negroponte, *El mundo digital*, 30.

¹¹⁵ Virilio, *Estética de la desaparición*, 51.

¹¹⁶ Castells, *La era de la información*, 449.

Negroponte afirma que “la era digital cuenta con cuatro cualidades muy poderosas que la harán triunfar: es descentralizadora, globalizadora, armonizadora y permisiva”¹¹⁷. Estas condiciones parecen dadas gracias a las posibilidades de comunicación interactiva y colectiva ofrecidas por el ciberespacio. Desde el impacto que se traduce de esta cultura digital, se constata que los sistemas culturales no son ajenos a los sistemas tecnológicos ni a los sistemas sociales, ni hay por qué considerar tecnología, cultura y sociedad como entidades separadas y heterogéneas¹¹⁸. Es ésta interconexión, el aspecto que parece evocar con mayor fuerza desde la propuesta de Constant, y el urbanismo unitario y la cultura que asumía para el neobabilonio, en la total interrelación cual rizoma, entre distintos aspectos que terminan por confluir en el paisaje.

Deleuze y Guattari han descrito como el rizoma conecta cualquier punto con otro punto cualquiera, y que cada uno de sus rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza, hecho de direcciones cambiantes¹¹⁹. De esta manera, se compone New Babylon, como una especie de extensión rizomática en el paisaje, que incluyen no solo el espacio, sino de la cultura, tecnología y sociedad para su realización. El urbanismo unitario comprende más que una creación, es la cultura de la actividad creativa propia, en la que no hay estancamiento posible.¹²⁰

El no estancamiento, remite a un cambio, una transformación o evolución. Las culturas, los ideales y las imágenes cambian, para reforzar la identidad del grupo, en un proceso de estructuración defensiva, como respuesta al estrés cultural y social, que pueden llegar a converger en unos ideales, imágenes y, por consiguiente, entornos comunes.¹²¹

Inmersos en un proceso de evolución cultural, los cambios marcados por la acción de la tecnología, como lo ha sido en otras fases de la revolución industrial, llevan a situaciones donde la arquitectura y el paisaje como sus manifestaciones espaciales se ven afectadas, cautivando con imágenes, pero evadiendo la presencia colectiva. Como lo es el mismo significado de la expresión “gente de la calle,” que es en sí mismo un indicio de la degradación de los espacios públicos. Para Davis, la gestión del urbanismo para reducir el contacto con los intocables, ha convertido las aceras por las que antes se andaba, en cañerías atascadas de tráfico y ha transformado los parques en residencia temporal de los indigentes.¹²²

¹¹⁷ Negroponte, *El mundo digital*, 271.

¹¹⁸ Manuel Medina en Lévy, *Cibercultura*, XIV.

¹¹⁹ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 25.

¹²⁰ Nieuwenhuys, «Contribution to Forum Special Issue on Fusion of the Arts and Integration?... of What? (Publicado En Forum N. 6, 1959)», 111.

¹²¹ Rapoport, *Cultura, arquitectura y diseño*, 121.

¹²² Davis, *Ciudad de cuarzo*, 196.

3.3.3. La colectividad digital

*El hombre-masa, ya se sabe es manipulable, pero el hombre aislado lo es todavía más.*¹²³

El progreso siempre nació de encuentros, de contactos, de intercambios y de la colaboración entre personas, de lenguajes y modos de pensar radicalmente diferentes. Sin embargo, como hizo notar Lévi-Strauss, el progreso nacido de la diversidad, tiende a negarla provocando una uniformización que amenaza con esterilizarlo.¹²⁴

Según Choay:

*“El microlenguaje del urbanismo es imperativo y coactivo. No sólo el habitante no ha participado en su elaboración —el caso de los usuarios ante la mayoría de los sistemas semiológicos constituidos— sino que incluso está privado de la libertad de respuesta(...)el habitante se ve en la obligación de escuchar, sin que siempre comprenda, frustrado de toda la actividad dialéctica que debería ofrecerle el establecimiento humano”.*¹²⁵

Esta situación ha cambiado desde la implicación y participación de la colectividad, que se presentan como bastión de movilización en todos los niveles en el siglo XXI, con elementos articuladores como la Web 2.0, y la puesta en marcha y la gestión de redes sociales. Las funciones y los procesos dominantes en la era de la información se organizan en torno a redes que han terminado por construir, según Castells, la morfología social de la sociedad, y su lógica de enlace modifica la operación y los resultados de la producción la experiencia, el poder y la cultura.¹²⁶ Entendiendo la red como el conjunto de nodos interconectados, son estructuras abiertas, capaces de expandir sin límites, integrando nuevos nodos, susceptible a innovarse sin amenazar su equilibrio.¹²⁷

La idea que refleja la comunidad de personas que viven en un lugar, distrito o país, encontró su lugar desde el ciberespacio, en redes sociales se han establecido desde todos los niveles basándose en intereses donde la proximidad física está superada. Nacidos desde la conformación del blog y de actividades de microblogging a finales de la primera década del siglo XXI.¹²⁸ Hasta llegar a considerarse según Martín Prada, el modelo estético de la Web 2.0 como el propio de una oclocracia, esto es, como el de una de las formas específicas de degeneración de la democracia, como un gobierno estético de la “muchedumbre.”¹²⁹

Los blogs pasaron a ser el principio de la “Web 2:0”, el nombre dado a la concepción de la World Wide Web como un espacio de colaboración y recíproca comunicación. Entre estos desarrollos de software de red social en

¹²³ Maldonado, *Ambiente humano e ideología*, 70.

¹²⁴ Citando a Lévi-Strauss Claude, *Race et histoire*. Leblon, *Los gitanos de España*, 168.

¹²⁵ Choay, *El urbanismo utopía y realidades*, 102.

¹²⁶ Castells, *La era de la información*, 549.

¹²⁷ *Ibid.*, 551.

¹²⁸ Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 40.

¹²⁹ *Ibid.*, 41.

la primera década del siglo XXI, surgen con fuerza MySpace, Bebo, Tuenti, FaceBook y Second Life (que implica a los usuarios interactuar en un espacio tridimensional virtual compartido), o YouTube, Flickr, software “peer-to-peer” o como Napster y BitTorrent para compartir música digital y archivos de vídeo; motores de búsqueda de gran alcance. También con nuevas formas de debate público y de autoexpresión, como blogs y podcasts; y nuevas formas de organizar y distribuir el conocimiento, como la Wikipedia¹³⁰.

La posibilidad de compartir toda clase de expresión que puede leerse desde cualquier dispositivo digital, ha sido el éxito de las grandes redes sociales, estableciendo desde el compartir experiencias personales vínculos afectivos entre las comunidades digitales a las que se pertenezcan. La posibilidad de compartir cualquier material que se ha digitalizado, también ha creado nuevas formas de dinamizar la economía compartiendo aquellos espacios reales que incluyen la estancia o movilidad del cuerpo a través de internet. La posibilidad de compartir coche utilizando blablacar.com o uber.com a nivel mundial, y desarrolladas entre los años 2008 y 2010, permiten compartir con conexión desde lo digital coches. De igual manera sucede con residencias para pernoctar, se comparte (o alquila) a través de airbnb.com. Para acceder a la posibilidad de compartir coche o vivienda se debe pertenecer a una comunidad específica online, donde es necesaria también publicar cómo ha sido la experiencia. Es en base a cada una de esas experiencias personales que se definen los perfiles y la confiabilidad de los usuarios.¹³¹

Desde internet parece canalizarse el deseo de conocer a profundidad los espacios personales, con el uso de tecnologías participativas, colectivas, conformándose a lo largo de la primera década del siglo XXI las bases de la “Web 2.0”, elevando la importancia del conocimiento contextual para la colectividad conectada, emergiendo infinidad de posibilidades para el desarrollo de memoria colectiva geográficamente localizada¹³², generando múltiples capas de significación. Las redes sociales en línea lideran la producción de sentimientos relacionados con el bienestar de la compañía y la proximidad, los estados de cercanía y la evidencia continua de la afectividad interpersonal, ofreciendo la mejor de las representaciones tecnológicas de esta intensificación de la relación entre comunicación y afecto.

Para Martín Prada, es la naturaleza afectiva de la comunicación reconocida en todas las interacciones humanas, que se intensifican gracias a la proliferación de la tecnología, para llegar a denominar como “tecnologías afectivas”, responsables de una activa mediación técnica de la afectividad que permite la multiplicación intensiva del intercambio de su necesidad.¹³³

En juego con esta relación afectiva, la Web 2.0, ha resultado un espacio para la puesta en marcha y la gestión de redes sociales de empresas, que tratan de producir vida social, relaciones humanas, como estrategia rentable

¹³⁰ Gere, *Digital Culture*, 212.

¹³¹ Véase Sennett y Ratti, «El drama de compartir».

¹³² Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 213.

¹³³ *Ibid.*, 54.

basada en la indistinción entre economía y comunicación.¹³⁴ La generalización y uso masivo de estas aplicaciones y servicios ha dado lugar a la generalización de nuevas pautas de actividad a escala global con nuevos hábitos sociales y comunicativos, con contenidos que son proporcionados por los mismos usuarios.¹³⁵ La individualidad física se congrega en multitudes digitales, entendidas como una multiplicidad de singularidades activas e interconectadas.

Pero para poder participar en la socialización en línea, la gente debe representarse a sí misma. Así la representación es una condición de participación en el espacio en línea.¹³⁶ El desarrollo de una identidad digital y de una expresión multimedia personalizada a partir de la vinculación a las redes sociales es una de las condiciones para su integración. Aunque desde esa interconexión, cada dispositivo utilizado se convirtió en un registrador potencial de acciones y con cada transacción digital se dejan huellas en algún lugar en el ciberespacio.¹³⁷

Desde la individualidad en la colectividad digital, la línea divisoria entre aficiones y obligaciones se minimiza gracias a ser digital, y que las herramientas de trabajo y las de diversión se complementan en tiempo y uso. El acceso digital permite que cualquiera pueda ser productor y distribuidor de materiales visuales y audiovisuales, reforzando la amateurización, de todos los ámbitos, cuyo contenido es soporte del contenido y de los flujos de información en internet red, totalmente opuesto al profesionalismo que caracterizó al siglo XX.

Al proceso de amateurización se complementa con el poder de hacerlo todo por sí mismo (do it yourself DIY) que confiere a las personas gran capacidad de poder enseñar y aprender casi cualquier cosa. En un proceso que se basa en la interacción y en la estimulación del poder crear con las mismas manos, de ser el constructor del propio mundo.

“La construcción variable es el resultado del ensamblaje de unos elementos móviles (tabiques, suelos, escaleras, mangas de ventilación, puentes, etc.) que sean fáciles de transportar gracias a su ligereza y que puedan montarse y desmontarse con facilidad y, por tanto que puedan ser reutilizados”¹³⁸.

Las palabras de Constant, se ajustan a la idea de autoconstrucción que se fomenta desde la misma tecnología. Se asume entonces desde el valerse de sí mismo, un nuevo modelo de economía más individualizada, tanto en el consumo como en la producción. En el conocimiento de las necesidades individuales se fundamenta la competitividad del comercio, de los servicios y de la industria, con datos que logran volcarse en estadísticas desde la big data.

¹³⁴ Ibid., 52.

¹³⁵ Ibid., 29.

¹³⁶ Thumim, *Self-Representation and Digital Culture*, 138.

¹³⁷ Mitchell, *City of Bits*, 157.

¹³⁸ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 28.

La creciente prosperidad desde lo digital y avance de la tecnología en el siglo XXI, han hecho que el diseño sea más accesible permitiendo a más personas participar en el proceso creativo y ser conocedores de lo que fue conocimiento especializado. En una época de abundancia, el diseño se ha vuelto crucial para empresas, como medio de diferenciación para crear nuevos mercados.¹³⁹ La renovada importancia en el detalle acucioso en cualquier ámbito, está determinada en función de la cantidad de información esencial y personalizada.

La identidad digital de cada usuario ha devenido en la conversión de los millones de usuarios en “Big Brothers”, evocando el término de la obra 1984 de George Orwell. En un proceso de “captura participativa”, o “vigilancia desde abajo”, desde quienes son usualmente objeto de vigilancia,¹⁴⁰ como producto de una sociedad mediatizada que observa, captura, edita y divulga cualquier material gráfico.

Entre colectividad y la libertad que parecen conferir el ámbito digital, puede caerse en la deformación de considerar la participación como un elemento siempre beneficioso, cuando en casos los individuos podrían decidir ser lo opuesto, negándose a aquello que permitiría superar las deficiencias. Se hace necesario el darle atención de no caer en que vale todo lo que la gente quiere, la participación es imprescindible, “pero inaceptable partir de premisas desleales”.¹⁴¹

¹³⁹ Pink, *A Whole New Mind Why Right-Brainers Will Rule the Future*, 70.

¹⁴⁰ Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 49.

¹⁴¹ Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 144.

CAPÍTULO 4

EL INSTINTO CREADOR.

El mundo figurativo y estético

“Si especulamos sobre el posible advenimiento de una sociedad lúdica (...) cualquier ser humano siente la necesidad latente de manifestar su creatividad, y que dicha necesidad surge con la sublimación de las formas instintivas primarias”¹.

¹ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 34.

4.1. INTRODUCCIÓN: EL MUNDO FIGURATIVO Y ESTÉTICO

“Hay líneas que son monstruos (...) Una línea por sí sola no tiene significación; le hace falta una segunda para darle expresión. Importante ley”. Delacroix²

Para Constant la posibilidad de que surgiera New Babylon, radicaba en el uso creativo del espacio por parte de todas las personas. En un entorno donde la utilidad tiende a desaparecer con el desarrollo de la tecnología, el juego pasaría a ser la forma de aprendizaje. Para llegar a esta condición es requisito el estado de libertad, en el que la lucha para mantener la supervivencia, ha sido superada. De esta forma se presenta el mundo figurativo y estético como lo denomina Zevi³, como el conjunto de las concepciones e interpretaciones del arte y del vocabulario para expresar sus creaciones en lenguaje individual.

La lectura del proyecto New Babylon tanto desde su consideración crítica como inspiradora, surge de las ideas que planteó Constant, en las ideas que estructuran el proyecto pero también en las distintas maneras en las que dio materialidad al proyecto, que utilizó de manera original, y que es posible trasladar sus valores desde la utilización de las herramientas digitales como el uso lúdico, el uso de la tecnología, la condición colectiva y la condición nómada:

“Podemos ir a parar a la sala sorda, revestida de material aislante; la sala chillona, con colores vivos y sonidos ensordecedores; la sala de los ecos (juegos y emisoras radiofónica); la sala de las imágenes (juegos cinematográficos); la sala de la reflexión (juegos de influencia psicológica); la sala de los juegos eróticos; la sala del descanso; la sala de las coincidencias, etc.”⁴

La inspiración de Constant plasmada en diferentes soportes, confluyen en la expresión de líneas, bien sea trazadas, a la deriva, o que inspiran nuevas líneas y conexiones entre ellas. Wigley remarca que desde la denuncia que planteaba el urbanismo unitario, y dado que el origen de la autoridad represora de la arquitectura radica en el trazado y el afianzamiento de las líneas, Constant pensó en todas las maneras posibles de romper, difuminar, deshacer, mover o incluso ocupar internamente y subvertir estas líneas: “Todas sus representaciones son inequívocamente arquitectónicas aunque con apenas vestigios de la arquitectura tal y como se entiende normalmente”⁵.

Una línea, trazada con carboncillo, lápiz o pluma es un bien gráfico expresivo y emocional. Como ente dotado de significado y significativo, puede expresar incertidumbre o seguridad, reflexión o pasión, tedio o frenesí, y, por qué

² Citado en Derrida, *La escritura y la diferencia*, 26.

³ Zevi, *Saber ver la arquitectura: ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura*, 52.

⁴ Nieuwenhuys, «Descripción de la zona amarilla (“Description de la zone jaune” publicado originalmente en *Internationale Situationniste*, 4, junio 1960)», 54.

⁵ Wigley, «Hospitalidad extrema», 122.

no, afecto o la más notoria aversión. Berger⁶ indica que la línea no existe en la naturaleza, pero sí pueden exponer y demostrar lo tangible con mayor definición que la propia vista enfrentada al objeto. La línea resume la fuerza y la capacidad ilimitada de la persona, como un elemento ajeno a la naturaleza, pero inherente a la evolución humana, en un proceso que se transforma y amplía de la mano de las personas. Sus valores fundamentados desde la antigüedad, le han dotado más allá del mero carácter gráfico a la línea, un poder que transita desde lo religioso hasta llegar a la versatilidad del mundo digital.

En el estado más racional que transcurre durante la acción de dibujar, el acto proyectual, se materializa la línea desde tres juegos diferentes de imágenes: el dibujo que aparece en el soporte, la imagen visual registrada en la memoria cerebral y una memoria muscular del acto de dibujar. Estas tres imágenes según Pallasmaa son registros de un proceso temporal de percepción, medida, evaluación, corrección y reevaluación sucesivas.⁷ En este proceso, la línea subvertida que acotaba Wigley, desde el trabajo de Constant expresada desde diferentes soportes, definía la imagen de la ciudad del futuro, aunque sus dibujos aparecen sólo después de fotografías del modelo⁸.

La línea en el proyecto de Constant, se presenta como expresión de los valores protagonistas de su proyecto New Babylon, entre la deriva, lo nómada, lo lúdico y la cibernética, aspectos que fundamentan su visión del urbanismo unitario.

Las coincidencias entre las ideas planteadas por Constant como recurso en la construcción de un nuevo paisaje y la realidad digital del siglo XXI, llevan a más que el comparar la materialidad de las diferentes líneas. Son las ideas que le llevaron al despliegue de líneas trazadas, que manifiestan la visión futura de un mundo interconectado y construido con tecnología de la mano de los ciudadanos, que se acerca a la realidad que despunta con fuerza en el siglo XXI, las líneas compuestas ahora por píxeles.

Los recursos utilizados como argumentos del urbanismo unitario, son legibles en las líneas trazadas en las distintas representaciones del proyecto: líneas a la deriva en búsqueda de crear imaginarios, tergiversando sus propiedades para expresar una nueva ciudad. Este proceso de deriva y détournement, abarcan los distintos materiales con que se trazaban las líneas hasta los soportes, que terminan por evocar en la imaginación la línea que se traza en el paisaje, como producto de la conexión de los ciudadanos.

En 1956, en el Laboratorio Experimental del Alba (Italia), comenzó la materialización en maquetas del proyecto, al palpar los valores en la cultura del pueblo gitano. En el modelo de campamento gitano, resaltan las líneas como parte del proceso creativo con superficies rayadas y marcadas que generan por un lado una apariencia intencional

⁶ Berger, *Modos de ver*.

⁷ Pallasmaa, *La mano que piensa*.

⁸ Wigley, «Paper, Scissors, Blur», 28.

inacabada, y por el otro la multiplicación de líneas muestran el modelo como oportunidad de congelar el movimiento más que una forma perfecta.⁹

El campamento gitano, compuesto geoméricamente de un círculo y elementos en espiral, como rechazo de la geometría rectilínea de la arquitectura funcionalista contemporánea que los situacionista denunciaban. Los espirales se alojan en la tierra, pero los paneles de plexiglás están en el aire, definiendo un espacio dentro del cual se prevén tabiques para una comunidad nómada que utilizaría esa estructura como base. La arquitectura está pensada para flotar en un espacio indeterminado, abierto a los deseos de sus ocupantes de manera lúdica y libre.

El proyecto en el comienzo estuvo concentrado en su formalización desde maquetas, donde Constant pretendía dar forma a la ciudad como expresión de la obra de arte total. Los bocetos para New Babylon evocan energía, movimiento y cambio: la deriva. Líneas en espiral o en diagonal, expresan la experiencia discontinua de cómo sería el desplazamiento espacial, en dibujos y gráficos sin la pureza de la geometría y el orden asociado a los planes utópicos de los arquitectos del movimiento moderno¹⁰.

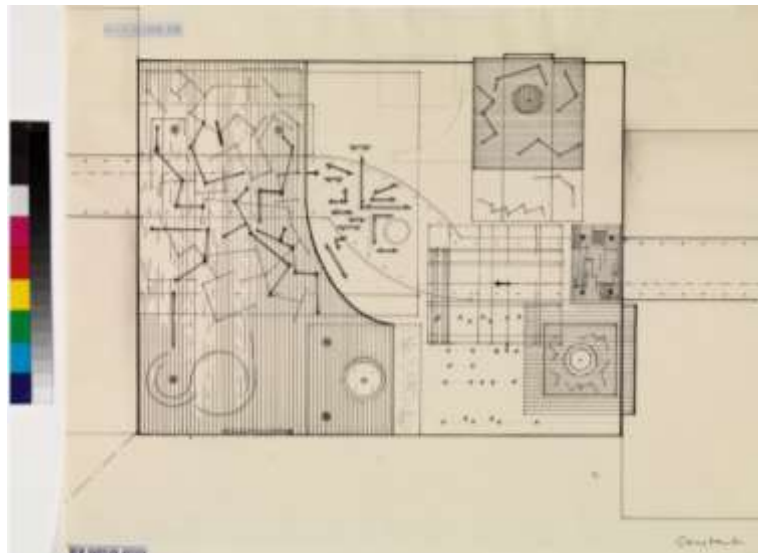


Fig 4.1 Plano del Sector oriental. 1959.

Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant

⁹ van Schaik, «Psychogeogram: An artist's Utopia».

¹⁰ Pinder, *Visions of the City*, 197.

Aunque concentrado en los modelos, Constant necesitó imperiosamente del dibujo, como medio de expresión, para darles a sus planteamientos estatus arquitectónico más que el de esculturas. Con la utilización de la expresión arquitectónica, permitía que las distintas variables gráficas lograran su cometido como parte del proceso comunicativo de formular el concepto espacial y formalizar la idea.

Como recurso gráfico y expresivo, el dibujo se percibe a través de la vista, pero es capaz de estimular otros sentidos, que van del trazo hasta su lectura. Hall indicaba como la pintura nunca podrá reproducir directamente el gusto ni el sabor de la fruta. Pero el lenguaje y la pintura simbolizan tales cosas, y a veces de un modo tan eficaz que provocan respuestas muy semejantes a las que producirían los estímulos reales. Si el artista logra su objeto y el espectador tiene su misma civilización, “éste puede poner en la pintura lo que le falta”.¹¹ Bajo esta premisa, los dibujos de New Babylon fueron definidos sin detalles, invitando al espectador a poner lo que le falta, desde bocetos que evocan los principios de la construcción de New Babylon en vez de mostrar su resolución técnica. El planteamiento principal del proyecto era inspirar más que construir una realidad.

Desde el planteamiento de sus pinturas, es donde Constant parece representar los problemas potencialmente graves a la dignidad humana que plantea la sociedad real, desde la libertad que no termina por desvincularse de la guerra y el dolor.

En pinturas con aire flamenco, se leen también esquemas de conexión, que reflejan redes en múltiples colores. Se asemejan a los grafos de Paul Baran, que desde el ámbito científico, del desarrollo experimental de la computación, disponía de distintos enlaces, quien en 1962 escribió un artículo sobre las estrategias para mantener la comunicación en caso de una guerra nuclear, y propuso que el sistema de comunicaciones debía sustentarse sin la necesidad de un centro¹². De forma similar Constant planteó en las pinturas, esquemas con ausencia de centro, como en el caso de “La Seguriya”, o sin centros, como en New Babylon. De estas pinturas sobresalen sus colores vivos, brillantes, sugiriendo escenas de fiestas alegres. El elemento de juego viene a la palestra en forma de figuras de carnaval en escenas que rebosan de actividad. En “Fiesta Gitana”, de 1958, ardientes y coloridos salpicaduras de pintura dominan como explosiones de alegría.

Constant en sus pinturas planteó el paisaje industrial, el paisaje artificial, como ansioso de darle forma a lo desconocido que se expandía en nuevas ideas. Con temas que abarcan el espacio sideral, parece soñar con la promesa de la ciencia, el sputnik, y el viaje tripulado a la luna. Con títulos de obras que van desde el paisaje lunar, paisaje espacial, el paisaje cósmico, el paisaje industrial parece ilustrar la promesa del poder de la tecnología, de

¹¹ Hall, *La dimensión oculta*, 101.

¹² Gere, *Digital Culture*, 71.

describir lo desconocido, pero con ansías por conocerlo. Inclusive aparecen cables conectados en las paredes, dibujados en sus pinturas, connotándolos de poder, desde la energía que por ellos fluyen para articular el paisaje, evocando pantallas que terminan por conformar los espacios.

Las aproximaciones al tema del paisaje de la guerra, que conlleva la muerte y la destrucción, desde su propia experiencia, aparecen con fuerza cuando ya ha terminado el proyecto. De las últimas obras, realizadas con pulcritud y esmero según Stokvis¹³, recuerdan la pintura veneciana y francesa del siglo XVIII, tanto por sus colores al pastel como por sus motivos decadentes. Constant incluso citaba a Tiziano, Rubens, Delacroix y Cézanne como sus grandes maestros.

En este sentido existe una pintura de Delacroix, “La muerte de Sardanápalo”, de 1827, de grandes dimensiones, que apareció en el penúltimo número de la revista *Internationale Situationniste*, tergiversada, como anticipación a la desintegración del grupo. Esa pintura además evoca en cierto sentido la presencia de Constant y del proyecto, pues además de que Delacroix era considerado por él como su maestro, reúne toda la escena en torno al sujeto principal, Sardanápalo, rey de Babilonia, según la obra de Lord Byron. El paisaje está en el comienzo y en el fin. Desde la referencia al arte por maestro de la pintura del paisaje, por el color y la acción de los personajes, conectados bien por un drama o alegría.

Así, las imágenes se tornaron cada vez más lúdicas, definidas por líneas cada vez más salvajes, el cálculo se convirtió en descomposición, las líneas de tinta se convirtieron en fragmentos de collages, hasta llegar al dibujo con tijeras.¹⁴ Entre todo este repertorio gráfico las perspectivas de vista de pájaro abrían la escala macro de los sectores para definir el paisaje de New Babylon, mientras que otros dibujos se enfocaban hacia el interior para explorar ambientes más reducidos.

Evans, acota que el dibujo “tiene limitaciones intrínsecas de referencia. No todo lo arquitectónico puede conseguirse mediante dibujo. Debe haber también una penumbra de cualidades que podría ser vista solo misteriosamente”¹⁵. En ese juego de penumbra, Constant tramó la expresión de New Babylon.

4.2. LA EXPRESIÓN DEL PROYECTO:

*“Todos actúan en un medio que es también el medio de los demás, y suscita unas reacciones espontáneas (...) de ese modo las intervenciones generan unas reacciones en cadena que sólo llegan a su fin cuando una situación que se ha vuelto crítica “explota” y se transforma en una situación nueva.”*¹⁶

¹³ Stokvis, *Cobra: movimiento artístico internacional de la segunda posguerra*, 23.

¹⁴ Wigley, «Paper, scissors, blur.», 14.

¹⁵ Evans et al., *Traducciones*, 174.

¹⁶ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 32.



Fig.4.2 Détournement de Le retour de la colonne Durutti de André Bertrand 1966. Publicado en la I.S.



Fig.4.3 Eugène Delacroix. La muerte de Sardanápalo. 1827

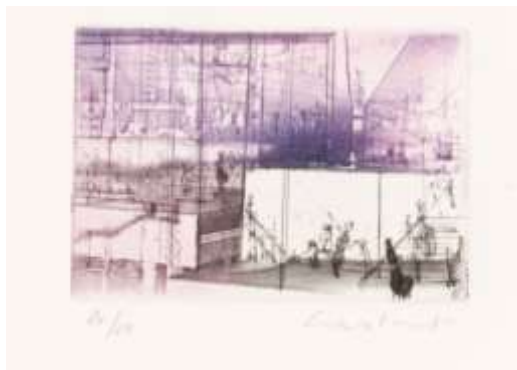


Fig.4.4 Constant
TÍTULO Intérieur
AÑO 1970
TÉCNICA Aguafuerte y punta seca
sobre papel
DIMENSIONES 56,4 x 38,3 cm
Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección
Fundación Repsol
COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016,
FOTÓGRAFO Tony Coll.

Durante siglos, la humanidad ha utilizado genealogías, monumentos, y calendarios para preservar la memoria. La escritura y la alfabetización representan la última gran expansión de la memoria; a la cual habría que agregar la fotografía y los códigos icónicos del cine y la televisión. Estas posibilidades además de extender el campo perceptual y sensible amplían las potencialidades psíquicas, exteriorizando facultades más elevadas.¹⁷

En el siglo XIX, el dar prioridad a la experiencia visual de la naturaleza, en detrimento de las descripciones literarias y poéticas, hicieron que se aumentara la importancia por la admiración y adquisición de representaciones pictóricas de entornos naturales, a la vez que promovía el viaje y observar con los propios ojos aquellas vistas que podían hablar al intelecto, antes observadas en imágenes donde el pintor tenía el poder en sus manos para modelar sensaciones a través de la visión, creando lugares y recomponiéndolos a su merced.¹⁸

El especial énfasis a la forma de representar el proyecto de New Babylon, como paisaje, en formas diferentes a las convencionales, hace que se complementen en la estructura del proyecto, maquetas, dibujos, los mapas, y texto, como elementos originales y de la manipulación de su imagen, como como fotos, películas y collages, donde convergen múltiples elementos, que estimulan la imaginación desde la percepción multisensorial.

Constant empleó como estrategia la seducción para la representación de su proyecto. Desde el uso de formas orgánicas y de múltiples colores, logra capturar la atención, en una dinámica que involucra el cuerpo y la mente. De allí que sea posible constatar el enunciado de Durand y Prat, de que todo pensamiento humano es representación, es decir pasa por articulaciones simbólicas: “No hay solución de continuidad en el hombre entre lo imaginario y lo simbólico. Lo imaginario es así, ese conector obligado por el cual se constituye toda representación humana”¹⁹.

El llamado que hacía Constant era a inventar nuevas técnicas en todos los dominios, visual, oral y psicológico, para luego combinarles en la compleja actividad que producirá el urbanismo unitario²⁰. El énfasis en explorar el recurso gráfico disponible para su época, para conseguir nuevas maneras, le hizo posible plantear diferentes formas de aproximación al problema de la ciudad, que terminan por plasmar ideas de vida.

Constant aplicó en las formas de expresión conceptos que utilizaba en la configuración del paisaje de New Babylon. Así en sus presentaciones jugaba con el discurso, con palabras, música, líneas, pinturas. Pero como una experiencia colectiva directa, la experiencia de los espectadores no se reflejaba, pero si estimulaba sensorialmente su capacidad perceptiva. Los modelos y sus consiguientes representaciones estaban dirigidos por Constant y ejecutados por sus ayudantes, con el ideal de mostrar un mundo construido por sus propios ciudadanos.

¹⁷ Cuadra, *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*, 57.

¹⁸ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 123.

¹⁹ Durand, *Lo imaginario*, 60.

²⁰ Nieuwenhuys, «Extracts from Letters to the Situationist International. (Publicada en sept. 1958 en Constant. París; Bibliotheque d' Alexandrie, 1959)», 76.

De la misma manera el carácter nómada del proyecto parece decantarse por el movimiento y la fluidez que evoca la superposición de líneas y estratos sobre el horizonte. La materialidad de los modelos es por encima de todo, nómada, pues parecían nunca estar acabados, carentes de un lugar y tiempo estable, que con el avance del proyecto, el número de modelos e ilustraciones se volvieron más expansivas en lugar de más detalladas.

Del mismo modo que Constant trazó los planos de New Babylon a partir de planos reales, las maquetas pueden así mismo considerarse como un collage de formas artísticas, donde el cuadro se combina con la escultura para dar lugar a una creación arquitectónica: la maqueta.²¹ Por ello al considerar que no hablaba de abstracciones sino de un mundo material, como en la física, le pareció “que lo más lógico sería recurrir a herramientas visuales; en otras palabras, a una maqueta”²².

Una de las características en los modelos, es la fragmentación, la discontinuidad que existe, como una especie de extensión rizomática en el paisaje. Ese mismo caracteres fragmentario, que le concede un aire incompleto, inacabado, cambiante, se refleja también desde los gráficos en la mezcla de técnicas para la representación, gracias al collage, donde incluyó dibujos, mapas, fotografías y pinturas, zip-a-tone, como técnica que amalgama gráficos de distinta naturalezas, y así llegar a generar nuevos medios de expresión. Es importante resaltar como el collage definió la estética de representación de la Internacional Situacionista, desde el détournement, y en su icónico mapa de París, como expresión de la psicogeografía. En New Babylon el collage vincula a las fotografías de los modelos con un paisaje real, para dotarlos de realismo. Las imágenes tienden a fundirse, desde un inmenso y rizomático archivo, heterogéneas, como el mismo laberinto dinámico hecho tanto de intervalos y vacíos como de cosas observables.

Estas ideas respecto al collage, se acercan a los planteados por Rowe y Koetter:

*“El collage un método que deriva su virtud de su ironía, porque parece ser una técnica para utilizar cosas sin acabar de creárselas, es también una estrategia que puede permitir tratar la utopía como imagen, tratarla en fragmentos sin que tengamos que aceptarla in toto (...) alimentase una realidad de cambio, movimiento, acción e historia”.*²³

Constant comenzó con su trabajo solo con modelos, pero luego necesito imperiosamente de los dibujos para poder continuar. Los recursos que sirvieron como forma de expresión del proyecto de New Babylon, con el avance en el acto proyectual se fueron personalizando haciéndose cada vez más particulares a las ideas del urbanismo unitario. La búsqueda de Constant en la presentación del proyecto era estimular la imaginación de los espectadores, que fuesen ellos quienes completaran New Babylon desde su imaginación.



Fig.4.5 Constant, Detalle de maqueta del Gele Sector (Sector Amarillo) 1958



Fig.4.6 Constant, Theorie Collage New Babylon N. 2. 1974. Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant

²¹ Stamps, «La Nueva Babilonia de Constant», 20.

²² Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (1980)», 275.

²³ Rowe y Koetter, *Ciudad collage*, 145.

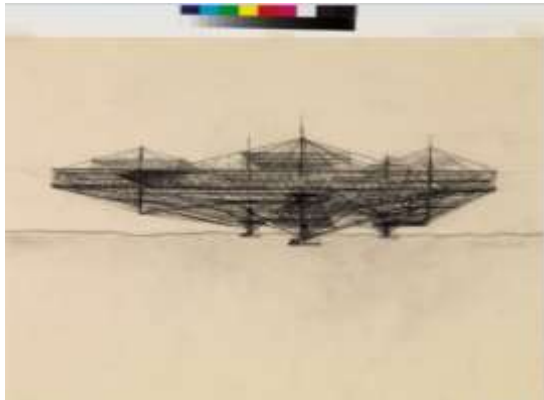


Fig. 4.7 Constant, Schets voor zelfdragende sectorconstructie. 1964 (Boceto de sector autoportante). Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant

La forma como Constant utilizó los diferentes medios expresivos para representar el proyecto de New Babylon, fue en procura de una presentación multisensorial para la consolidación de la estrategia comunicativa. Constant intensificó su búsqueda en materiales, recursos y técnicas novedosas para su época. Diferentes formas de expresión, diferentes naturalezas, se hacían coincidir en el tiempo para lograr el efecto más real sobre el espectador y lograr expresar el proyecto del urbanismo unitario. Ésta situación parece en el siglo XXI condensarse en pantallas digitales, con enfoque en la estimulación visual. Sin excepción, maquetas, mapas, películas, fotos, video, sonidos, dibujos y escritos son trasladables al medio digital en una interacción entre las mismas formas de expresión, que ya Constant suponía al combinar en sus presentaciones distintos formatos, para lograr una presentación multimedia.

El efecto visual de descomposición de los planos que conforman los modelos, gracias al juego de luces y reflejos, fueron duplicados en sucesivas fotografías. La fotografía resalta como medio de expresión, desde la exhibición del modelo y sus imágenes, en una multiplicación de vistas del mismo elemento. Las fotos eran tomadas de cerca y en dirección ascendente, como si el espectador se sumergiera en los espacios²⁴.

Los modelos no fueron exhibidos como objetos independientes, desde su condición física de objetos fijos, es a través de las fotos que evocar el cambio incesante que promulgaba en ideas, reforzando el sentido de lo transitorio. Así, las fotografías eran capturadas con diferentes ángulos, lentes, película, fotógrafos, al igual que diferentes condiciones ambientales. Realizaba también combinaciones de modelos para producir el efecto deseado de transformación caleidoscópica,²⁵ donde el paisaje de cambio que promulgaban sus ideas, lo lograba desde la manipulación de las imágenes.

El realismo que pretendía mostrar en las imágenes, se hacía desde las fotografías hechas a manera de ocultar el hecho de que son maquetas, escondiendo sus bordes, como elementos que evocan la imagen de un complejo, modelos colocados lado a lado y arena espolvoreada sobre las diferencias de sus bases sugería el sentido de un único conjunto. Para capturar la imagen de un mundo interconectado pero heterogéneo,²⁶ entendiendo New Babylon como paisaje.

La presentación final de New Babylon era en forma de diapositivas acompañadas por paisajes de sonidos. Las conferencias donde las presentaba, eran seguidas por una presentación de los modelos, y a menudo a la par de la emisión de una cinta de sonido ruidosa que utilizaba para sugerir las formas de vida²⁷ En casos, el sonido de un avión

²⁴ Pinder, *Visions of the City*, 202.

²⁵ Wigley, «Paper, Scissors, Blur», 28.

²⁶ Wigley, *Constant's New Babylon*, 1998, 11.

²⁷ Pinder, *Visions of the City*, 218.

acompaña el descenso y otro conjunto de sonidos llena la habitación como si se aterrizara en la superficie del techo. Los cambios de imagen se sincronizaban con un cambio acústico²⁸

4.2.1. La línea: del punto al píxel.

“Su subconsciente guía su mano hasta cierto punto por lo menos; es responsable por el hecho de que la línea o el punto se coloca un poco más a la izquierda o un poco más alto, y poco a poco una imagen aparece ante sus ojos que estaba allí todo el tiempo en tu subconsciente y que ahora adquiere conciencia. El subconsciente está lleno de imágenes, como tantos miles de posibilidades de mentira en la parte inferior de un equipo, de la cual que nosotros podemos elegir. Nuestro subconsciente está formado por experiencias e imágenes que tienen sus inicios en la realidad, la realidad que hemos visto en televisión, película, en la naturaleza, libros, ilustraciones, o en otras formas de representaciones”²⁹.

A lo largo de la historia de la arquitectura se han podido estudiar aciertos, fallos, realidades y fantasías gracias a los documentos gráficos que han quedado como referentes del avance del diseño y de la técnica. El soporte de estos dibujos, el papel, permitió su utilización dinámica, versátil y popular, que aunado al bajo costo concedió a arquitectos y diseñadores el esbozar y detallar ideas para percibir las, describirlas y comunicarlas, utilizando diferentes técnicas gráficas sustentadas en la expresión de la línea. Este soporte del dibujo, permaneció inalterable, hasta la popularización del ordenador, como soporte de líneas trazadas desde modelos digitales a escala real y la consiguiente aplicación de todas las variables gráficas.

Ante la condensación del soporte y la técnica gráfica en un mismo medio digital, se ha convertido la línea en un elemento relevante a nivel constructivo por la variedad de hechuras gracias a su magnitud gráfica, y también por su nivel simbólico, alegórico. La línea, dotada de versatilidad gráfica, habilita para dar paso a una amplia gama representativa de modelos tridimensionales digitales. Un elemento simple, se hace idóneo para la construcción de modelos tridimensionales, derivado del empleo conjunto de figuras geométricas, las cuales, por operaciones de diferentes naturalezas, gestionan la constitución del objeto sólido.

El dibujo que parte del trazado de líneas, como germen y nacimiento de todas las artes, se enfrenta ahora a la ausencia de un soporte real, transferido a la pantalla digital. El papel queda como el medio para transferir información digitalizada, reproducible en infinitas reproducciones. El papel como depositario de la atención se ha terminado por transferir a la pantalla y a la posibilidad del movimiento, y la línea hecha desde el ordenador, queda constituida por una conexión lacónica e uniforme entre dos punto.³⁰



Fig. 4.8 Constant

TÍTULO *Sector / secteurs*

AÑO 1970

TÉCNICA Aguafuerte y punta seca sobre papel

DIMENSIONES 23,6 x 26,2 cm

Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección Fundación Repsol

COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016,

FOTÓGRAFO Tony Coll.

²⁸ Texto original en inglés, traducción propia. Wigley, *Constant's New Babylon*, 1998, 11.

²⁹ Nieuwenhuys, *Constant: [catalogue of the exposition held at] Stedelijk Museum*.

³⁰ Pallasmaa, *La mano que piensa*.



Fig. 4.9 Constant
 TÍTULO *Joyriding*
 AÑO 1970
 TÉCNICA Aguafuerte y punta seca
 sobre papel
 DIMENSIONES 23,6 x 26,3 cm
 Colección MACBA. Fundación MACBA.
 Colección Fundación Repsol
 COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016,
 FOTÓGRAFO Tony Coll.



Fig.4.10 Constant, Grupo de sectores, detalle.

Con New Babylon, Constant se esforzó en modelar la *dérive* construyendo pasadizos evocadores e impactantes paisajes, superponiendo rutas y espacios trazados con líneas, a veces sobre paisajes urbanos existentes, y otras creando nuevos, que se aproximan al entorno digital. Mientras que el espacio digital se convierte en escenario para la especulación y la reflexión, para ensayar, deformar, envolver dar forma y animar secuencias espaciales que de otro modo permanecería como imágenes gráficas estáticas,³¹ como parte de una reconfiguración drástica de las relaciones entre sujeto observador y los modos de representación que tiene por efecto abolir la mayor parte de los significados establecidos culturalmente de los mismos términos observador y representación.³² Una búsqueda que Constant incitaba desde la construcción del imaginario del espectador, y que en lo digital se transfiere a la pantalla.

En esta dinámica, las líneas pasan a estar compuestas por píxeles. Si el bit es el átomo de la información, el píxel actuaría como la molécula del gráfico compuesto por más de un bit. El término píxel, “construido” como *picture element*³³, es la variable que acusa el grado de definición al trazar digitalmente esas líneas. Este tratamiento dado a la línea, al margen de cumplir una estricta función de visualización alámbrica del objeto, provee a la imagen de un valor estético, que le afianza como recurso descriptivo.

El avance de las imágenes digitales, más allá de las proezas gráficas que evocan, han ampliado el mensaje más allá de lo visual, y en permitir la interacción, la retroalimentación, en proyectos, donde cada vez más la participación ciudadana es apoyo y garante de éxito. Con el uso de ordenadores y móviles, que permiten la reproducción de mensajes gráficos a gran escala, desde pantallas con interacción de movimiento y sonido, que amplían las posibilidades sensoriales del diseño.

La realidad digital y su impronta en la evolución de la línea, parecen ajustarse a la consideración de Constant en New Babylon como un “segundo paisaje artificial por encima del paisaje natural”³⁴, un paisaje de datos elevado del suelo, que se teje desde la acción del suelo urbano.

Coexisten así, el estrato donde se traza la relación con la ciudad y otro estrato por encima, el digital, en el espectro electromagnético donde se interconectan todas las redes, como construcción de una atmósfera de bits, electrónicamente mediada por un ambiente en el que las redes están por doquier.³⁵ Las líneas trazadas en New Babylon, parecen transmitir según Heynen una comprensión más profunda de la condición humana, abiertas a ser interpretados como presagio de un futuro ideal y la imposibilidad de dar a la utopía una forma concreta.³⁶

³¹ Dollens, *De lo digital a lo analógico*.

³² Crary, *Las técnicas del observador*, 15.

³³ Negroponte, *El mundo digital*.

³⁴ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia* (publicado en *New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974*), 24.

³⁵ Mitchell, *City of Bits*.

³⁶ Heynen, *Architecture and modernity: a critique*, 173.

Se hace posible, imaginar y plantear esas líneas que Constant trazaba en New Babylon, como las líneas que se elevan ingravidas sobre el espectro digital, gracias a las múltiples herramientas digitales que permiten el registro desde líneas geográficas que generan los ciudadanos con sus recorridos urbanos, sus correspondientes cartografías, que delimitan territorios a través de etiquetados, en un sinfín de redes espaciales que configuran otras geografías.³⁷

En pleno siglo XXI, se experimenta la visión de una sociedad atenta al cambio en la dinámica de la ciudad, con necesidad de inmiscuirse en su construcción, y donde el papel de la tecnología para la creación y representación del paisaje urbano, es clave en la definición del espacio colectivo. Las herramientas digitales se fundamentan en la experimentación, el cambio constante, lo efímero, la interconexión y los multisensoriales valores que coinciden en la definición del ciudadano de New Babylon, el neobabilonio.

Las herramientas digitales hacen que otro ensamblaje de espacio y tiempo sea posible a través de la operación de frecuencias invisibles. Con la ciudad digital se trazan líneas desde diferentes formatos, a la deriva, que se acumula como un paisaje cambiante, que es posible enlazar con la estructuración de los espacios de New Babylon. El andar y la acción que perseguían los situacionistas con la deriva, pueden lograr la interrelación de lo digital con lo real y disminuir la brecha entre lo público y lo privado:

“En una sociedad lo primero son las líneas, los movimientos de fuga que, lejos de suponer una huida fuera de lo social, lejos de ser utópico o incluso ideológicos, son constitutivos del campo social(...)todo el devenir”³⁸.

Así como en New Babylon, la ciudad era descubierta mediante el proceso de deriva, las líneas también a la deriva iban perfilando un paisaje que termina por conectar a sus ciudadanos. La línea como elemento aislado, como trazo que planteaba Constant, carece de significación, pero en conjunto y como manifiesto de sus ideas, llegan a la expresión. Parece así cumplirse la importante ley referida al comienzo del capítulo por Delacroix.

4.2.2. La línea desde el paisaje.

-¿queréis conocer y apreciar la civilización en que vivimos?

Subid al campanario del pueblo o a las torres de Notre-Dame.³⁹

New Babylon comprende la totalidad de la tierra, conformada por diferentes sectores o unidades de base de la red, como eslabones de las cadenas que se forman.⁴⁰ New Babylon no se detiene en ninguna parte “(...) puesto

³⁷ Nogué, *La construcción social del paisaje*.

³⁸ Deleuze y Parnet, *Diálogos*, 153.

³⁹ Victor Considérant citado en: Choay, *El urbanismo utopía y realidades*, 134.

⁴⁰ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia (publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)*, 25.



Fig. 4.11 Constant
TÍTULO *Tours*
AÑO 1970
TÉCNICA Aguafuerte y punta seca sobre papel
DIMENSIONES 23,7 x 26,1 cm
Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección Fundación Repsol
COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016,
FOTÓGRAFO Tony Coll.



Fig. 4.12 Constant
TÍTULO Paysage Artificiel
AÑO 1970
TÉCNICA Aguafuerte y punta seca
sobre papel
DIMENSIONES 23,6 x 26,2 cm
Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección
Fundación Repsol
COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016,
FOTÓGRAFO Tony Coll.

que la tierra es redonda. No conoce fronteras. Cualquier lugar es accesible a todos y cada uno de los individuos. Toda la tierra se convierte en la morada de los terrestres.”⁴¹ La descripción de Constant, vista desde el contexto actual parece definir la red internet y las implicaciones de la interconexión.

En esa idea de conexión, y accesibilidad, las líneas de sus dibujos, mapas, pinturas y maquetas parecen transmitir la comprensión por el poder de interconexión, donde los elementos que componen *New Babylon*, se fijan como líneas sobre el paisaje que interconectan los espacios colectivos en una metrópolis global.

Los dibujos estuvieron subordinados a las maquetas del proyecto, aunque sobre ellas las líneas adoptan diferentes direcciones y sentidos, con la intención de plantear al lector diversas interpretaciones. Son líneas de múltiples texturas, plasmadas sobre superficies translúcidas que parecen reproducirse con la interacción de la luz y la sombra sobre infinitud de planos. La línea parece adquirir tridimensionalidad.

La intención de los modelos de *New Babylon*, fue dar una viabilidad práctica al planteamiento teórico situacionista: el urbanismo unitario. Un espacio urbano masivo e interconectado, con estructuras llamadas sectores, donde máquinas automatizadas se harían cargo del trabajo y la gente pasaría su vida a la deriva a través de amplios espacios suspendidos en el aire⁴². Concebido como un espacio descontextualizado donde sus habitantes crean y viven basados en preferencias personales, no como un plan urbanístico, sino al contrario, con elementos sin determinar, móviles y flexibles, para que dar cualquier uso⁴³.

Desde las maquetas, se materializaba el principio de desorientación proclamado por los situacionistas, con líneas que trazan laberintos, que en ocasiones parecen obstaculizar el espacio, para forzar nuevos caminos, en geometrías incompletas y proyectadas en el plexiglás. Las líneas adquieren volumen y se elevan del suelo, emergen en el paisaje a la espera de la acción de sus habitantes, creando una nueva línea, sobre el horizonte que manifiesta humanidad y tecnología. Sin embargo a pesar de la sofisticación de los modelos, Heynen⁴⁴ señala, que tal vez porque las maquetas eran una forma limitada de representación, Constant fue dependiendo cada vez más de dibujos y pinturas, donde la línea evocaba un poder ilimitado.

Desde la civilización egipcia, una simple línea recta era una herida profunda que quebraba el espacio designado por los dioses. Tras su purificación, se disponían cuatro estacas hincadas en el suelo que marcaban las esquinas de la tierra, después el faraón, ayudado por divinidades benéficas como las diosas Hathor o Isis, unía los cuatro palos con una cuerda tensada que definía el perímetro del recinto. Con la apertura del primer surco y el posterior depósito de ofrendas, se consideraban fijadas las bases de la edificación, y el faraón y los sacerdotes se retiraban.⁴⁵

⁴¹ Ibid., 21.

⁴² Wigley, «Paper, Scissors, Blur».

⁴³ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)».

⁴⁴ Heynen, «New Babylon: The Antinomies of Utopia».

⁴⁵ Azara, *Castillos en el aire*.

Esa acción de trazar una línea proyectaba, expresaba la idea sobre un plano (la superficie de la tierra). Líneas que hacían visible la frontera que divide el espacio en territorios interiores y exteriores, o cerrarse progresivamente sobre sí misma para aislar una zona del espacio, construyendo un interior, donde se puede habitar. A este proceso de creación de la línea y los espacios que demarca, se une además el cometido de registrar una imagen o una intuición, materializando una forma incorpórea imaginada.⁴⁶

“La creación siempre se produce sobre una línea de fuego, y no porque se fantasee o se sueñe, sino al contrario, porque uno traza sobre ella algo real y construye un plano de consistencia. Huir, pero mientras se huye, buscar un arma”⁴⁷.

A diferencia de las líneas que los egipcios inscribían sobre la tierra, pero con la misma voluntad proyectiva, las trazadas en New Babylon se elevan del suelo. Si entonces eran los dioses quienes escogían el lugar, aquí son trazadas por los usuarios para materializar el espacio. Ya no es solo un elemento que determina una dirección y un sentido: las líneas configuran planos definidos por sus habitantes, siendo la libertad y la tecnología, manifestada en el uso pleno de la creatividad de forma lúdica y colectiva, la que construiría el espacio.

La línea, termina por hacerse tridimensional y vulnerable al cambio, a la espera de su edición para configurar el entorno global, abierto al détournement (tergiversación). Para Constant el entorno tenía que ser, ante todo, maleable para garantizar cualquier movimiento, cualquier cambio de lugar o de estado de ánimo, cualquier comportamiento,⁴⁸ como las líneas mismas.

Son esas líneas las que evocan coincidencias con la realidad que desvela el entorno digital. Trazadas entre transparencias que provocan una mirada que superan los límites visuales, produciendo multiplicidad de perspectivas y de líneas que evocan la realidad digital desde la construcción colaborativa realizada por los propios ciudadanos con ayuda de la tecnología hasta la visión creativa de un espacio libre, colectivo, interconectado.

“La transparencia solo revela todo aquello en lo que no podemos tomar parte”⁴⁹, señala Koolhaas, que la transparencia en vez de incorporar mantiene y acusa aún más los límites. Sin embargo en los modelos de Constant, la transparencia permite participar con la imaginación, pues el juego de transparencias, colores, luces, sombras y texturas obligan al espectador a tomar parte en lo que sucede allí.

El esquema se hace presente con gran importancia en New Babylon pues lejos de ser un bosquejo esquemático de un concepto a ser observado en otras imágenes o modelos, llega a transcribir el principio organizacional de los modelos terminados.⁵⁰

⁴⁶ Azara, *Cuando los arquitectos eran dioses*.

⁴⁷ Deleuze y Parnet, *Diálogos*, 154.

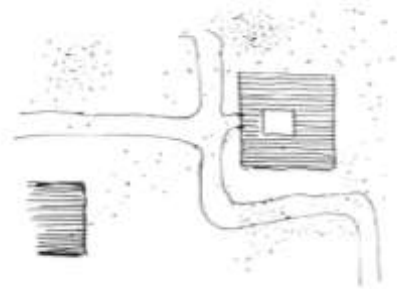
⁴⁸ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)».

⁴⁹ Koolhaas, *Acerca de la ciudad*, 77.

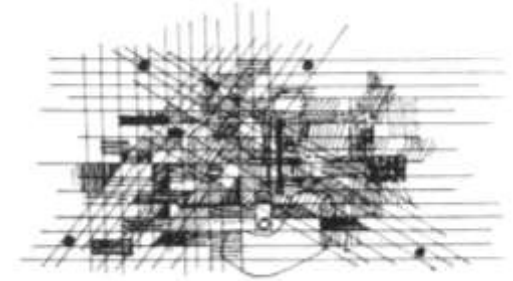
⁵⁰ Wigley, «Paper, scissors, blur.», 12.



Barrio de una ciudad tradicional. Espacio cuasi-social: la calle. Las calles, construidas lógicamente para la



Ciudad Verde. Unidades de residencia separadas. Espacio social mínimo: los encuentros solo se producen por azar o individualmente en los corredores o en los parques. La circulación lo domina todo.



Proyecto de ciudad cubierta. “Plano espacial”. Residencia colectiva suspendida; extendida por toda la ciudad y separada de la circulación, que pasa por debajo y por encima.

Fig.4.13 Constant. Esquemas de las ciudades.

Los paisajes que llegan a conformar New Babylon, son representados en vista de pájaro, con la idea de elevarse para apoderarse de todo el territorio con la visión, y así mostrar cómo los sectores se vincularían juntos para formar grandes redes, y extenderse indefinidamente a través del paisaje⁵¹. Resaltan las vistas de las plataformas, y la aproximación al conjunto en su representación desde el cielo, que evoca la misma forma que usara Le Corbusier.

Para la representación de diversos modelos y dibujos, Constant adoptó una elevada vista de pájaro como lo hacía Le Corbusier. La convención arquitectónica consiste en observar un edificio de grandes dimensiones desde lo alto

⁵¹ Pinder, *Visions of the City*, 202.

para verlo en su conjunto, así Le Corbusier llevó, según Sennett⁵² este lugar común al extremo colocando al observador a vista de pájaro, pero a la vez impidiendo que pueda ver con detalle sus construcciones; de este modo lo que más llama la atención es la coincidencia con New Babylon, donde más allá del detalle la intención era simular la interconexión sobre el paisaje.

Pero, la técnica de mostrar el paisaje desde el vuelo de pájaro, ya ocurría durante el Siglo XVI, en una época que no conocía todavía la navegación aerostática, tal elevación en el espacio, venciendo la ley de la gravedad, tenía un efecto casi euforizante. La mirada del individuo abandonaba el plano terreno y se hacía panorámica. Su colocación ingravida en las alturas hacía sentir la superación de sus limitaciones físicas, de modo que el artilugio de la pintura otorgaba al espectador cualidades celestiales. Lo acercaba a la divinidad⁵³. Como otros instrumentos y métodos de representación, la vista aérea refleja y construye el mundo al reunir formas reales e imaginarios.

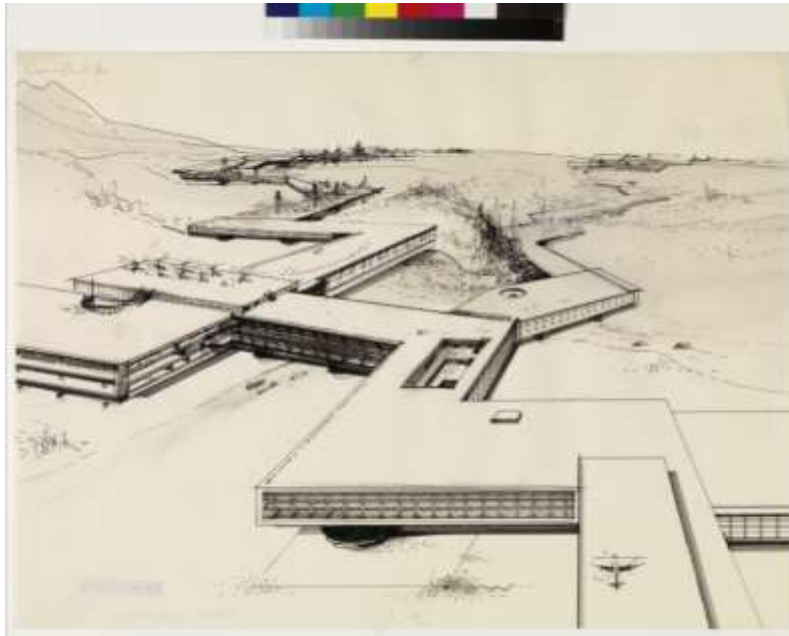


Fig 4.14. Vogelvlucht groep sectoren 1. 1964 (Vista aérea del grupo de sectores). Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant

⁵² Sennett, *La conciencia del ojo*, 210.

⁵³ Ramírez, *El objeto y el aura*, 15.

Como otra forma de expresión del paisaje, Constant utilizó como lo hicieron los situacionista, el mapa, quienes en una visión diferente a representar la ciudad como una especie de instantánea, desencarnada, admitían que con el uso de la cartografía su visión de la ciudad fue reconstruida en la imaginación, uniendo pedazos de una experiencia espacial, que fue realmente terrestre, fragmentada, subjetivo, temporal y cultural.⁵⁴ El mapa es tomado entonces siguiendo la noción griega, como sistema de relaciones, que pasa de ser un inventario de localizaciones o de descripción de una superficie, a la escena en la que tienen lugar interacciones humanas.⁵⁵ La deriva fue en sí misma una técnica de mapeo, la producción de una nueva estética, un medio para localizar nuevas oportunidades en la creación de situaciones, como una subversión de las convecciones y a la vez en medio de la diversión.⁵⁶

Según Balmori, los diagramas y mapas son herramientas básicas para la representación del paisaje.⁵⁷ En New Babylon, los planos parecen entendidos como diagramas y junto a los mapas, expresan gráficamente el paisaje. Constant lo utilizó como expresión, y forma de lograr superar la insuficiencia que veía en las formas estándar de cartografía para representar el carácter transitorio que buscaba, así como de las diferentes capas que se solapaban sobre los espacios, lo que le llevó a combinar capas en los modelos con dibujos y utilizar notaciones simbólicas en algunos de los gráficos.⁵⁸

Los mapas como documentos son densamente codificados con todo tipo de signos. Para leer un mapa, se deben conocer algunas convenciones para comprender las características que intentan reflejar, reforzando la comprensión espacial y topográfica de un paisaje, haciendo visible lo que es de otra manera invisible.⁵⁹ A pesar de estas convenciones, no existe un mapa objetivo, sino que todo depende de la posición que se defina, bien como mapa específico (de cada lugar) o estratégicos (hecho en un momento determinado y con unos objetivos). El mapa nunca es definitivo, siempre es susceptible de completarse.⁶⁰ De esta forma el mapa de la ciudad se revela como una representación: la producción de un discurso sobre la ciudad⁶¹.

El mapa desde New Babylon, era utilizado como herramienta para expresar la vinculación del territorio y su percepción, y de la estrategia para conquistar el territorio. Expresa el avance y la redefinición del paisaje en la interconexión de los sectores, con la intención de evocar un mapa mental, con significados subjetivos o experienciales y no sólo geográficos. Se demarca una relación entre el itinerario (una serie discursiva de operaciones) y el mapa (un asentamiento totalizador de observaciones), como dos lenguajes simbólicos y

⁵⁴ Sadler, *The Situationist City*, 82.

⁵⁵ Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 224.

⁵⁶ Kofman y Lebas, «Recovery and Reappropriation in Lefebvre and Constant», 84.

⁵⁷ Balmori, *Drawing and Reinventing Landscape*, 80.

⁵⁸ Pinder, *Visions of the City*, 202.

⁵⁹ Corner y Hirsch, *The landscape imagination*, 136.

⁶⁰ Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 96.

⁶¹ VVAA, «La Internacional Situacionista: un proyecto de autonomía y transmutación social», 104.

antropológicos del espacio. Dos polos de la experiencia, a lo que Certeau indica: “Parece que de la cultura “ordinaria” al discurso científico, se pasa de uno a otro.”⁶²

Paul Virilio relata la imposición de una razón Estado lineal o geométrica por el Imperio Romano:

“desde un plano general de los campos y de las plazas fuertes, un arte de limitar trazando, una reordenación de los territorios, una sustitución del espacio por los lugares y las territorialidades, una transformación del mundo en ciudad, en una palabra, una segmentaridad cada vez más dura”⁶³.

Los mapas que utilizó Constant como expresión, son de ciudades reales, pero de distintas épocas, en una intención por mostrar la segmentaridad de las ciudades en el avance del tiempo, como los límites y las codificaciones van avanzando en el tiempo, y en una forma de interconectar solapa las estructuras de New Babylon. El mapa en New Babylon, queda entonces como la producción de un discurso sobre la ciudad, como sistemas de relaciones y experiencias a partir de interacciones con diferentes capas de información sobre ciudades específicas, no en términos absolutos sino en términos relacionales, “como escena en la que tienen lugar interacciones humanas”⁶⁴.

4.3 LOS MODELOS DE NEW BABYLON

“Constant simplemente diseña el papel tridimensional en que la gente dibujará sus vidas”⁶⁵.

La idea del urbanismo unitario germinó en la Internacional Situacionista, pero fueron las maquetas de New Babylon, de Constant las que le dieron forma como centro de variadas formas de expresión, como propuesta de ciudad futura resultado de una nueva cultura, que emergería de ciudadanos constructores del espacio colectivo de forma lúdica y creativa en una deriva continua, con la tecnología a su disposición.

Sus modelos contienen ideas que parecen esbozar la realidad digital actual, y el surgir de una nueva cultura desde las pantallas. Ante esta dinámica y su acción en la representación arquitectónica, se toman como referencia para contrastar con el modelo digital que da pie a revisar el valor de la maqueta y su pertinencia como forma de expresión.

Constant moldeó las maquetas del proyecto de ciudad futura New Babylon que expresan vívidamente los principios de urbanismo unitario, con el objetivo de “dotar de forma visual a una idea a través de una maqueta

⁶² Certeau, *La Invención de lo cotidiano*, 131.

⁶³ Paul Virilio: L'insécurité du territoire, Stock citado en Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 216.

⁶⁴ Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 224.

⁶⁵ Wigley, «Paper, scissors, blur.», 30.



Fig. 4.15 Constant, Gele Sector. Sector amarillo, 1958. Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant

(...) que me permitiera poner a prueba continuamente esta idea y seguir desarrollándola”⁶⁶, hasta llegar a ser las protagonistas del proyecto, en maquetas con los nombres de Sector Amarillo, Sector Rojo, Sector oriental, el primer modelo llamado *Zone jaune* (Zona amarilla), para después llamarse *Gele sector* (Sector Amarillo).

Constant⁶⁷, consideraba que para mucha gente las maquetas eran una colección de objetos estáticos o incluso técnicos, desprovistos de contenido inteligible. Sin embargo, sus maquetas plasmaban la visión del futuro, ensamblando de forma novedosa ideas y materiales, siendo referentes para Archigram, Superstudio, Koolhaas⁶⁸.

Se presenta a continuación la evolución de esos modelos, antes, durante y después de New Babylon, para luego contrastar sus características más representativas con los modelos digitales y los avances tecnológicos, que actualizan la importancia de la maqueta como forma de expresión.

Antes:

Constant buscó maneras de incitar la creatividad de las personas a través de diferentes manifestaciones artísticas, comprometido con la construcción de un nuevo paisaje, contrario al de la Europa de posguerra. En ese proceso cofunda CoBrA grupo de artistas en contra de la especialización del arte, pero al romper con ellos se hace más intensa su búsqueda de la obra de arte total y pasa a rechazar la pintura como forma de expresión artística.

Entre Paris y Londres amplía su formación artística, siendo testigo del impacto de los bombardeos y la renovación de la ciudad, divorciada de la cultura y la participación colectiva. Con necesidad de encontrar expresiones que concilianen la construcción del espacio con los ciudadanos, se enfoca en la arquitectura y al regresar a Holanda, con Aldo van Eyck como mentor, aprende de arquitectura y a construir maquetas, que se convertirían, en las visualizaciones tridimensionales de New Babylon.

Para 1956, en el Laboratorio Experimental del Alba (Italia), Constant palpó en la vida del pueblo gitano, las consecuencias como sobrevivientes de la guerra, tomando su cultura lúdica, nómada y colectiva como referentes del neobabilonio, el habitante de New Babylon. Para ellos concibe el campamento gitano, que daría comienzo a las maquetas de New Babylon (figura 01). Constant avanzó en expresiones que materializaran ese concepto, a lo que los situacionistas reaccionan para señalarle de dar prioridad a los problemas estructurales del urbanismo. Renuncia al grupo en 1960 para continuar individualmente.

Durante:

⁶⁶ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 271.

⁶⁷ Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (Original en holandés “New Babylon-Na tien jaren”, presentado en la Facultad de Arquitectura, Universidad de Delf, 23 Mayo, 1980)», 281.

⁶⁸ Véase referencias del trabajo de Koolhaas a Constant en Bart Lootsma, «Disco 1», en *Koolhaas, Constant und die Niederländische Kultur der 60er Jahre*, trad. Constant Fondation

Sus modelos materializaron las ideas del urbanismo unitario, como especulaciones, pues serían los neobabilonios los responsables de darle forma a la ciudad como manifestación de una nueva cultura, que surgiría superada la necesidad de vivir para trabajar, gracias al avance tecnológico.

Dispondrían de libertad para el uso del tiempo, en un juego creativo y lúdico, en la construcción de sus propios espacios, influenciado por las ideas de Huizinga y su Homo ludens. Constant enfatizaba que las maquetas “*son modelos de juego*”⁶⁹, y en New Babylon el juego sería arte, como libre expresión de la creatividad, donde todo tendría un verdadero sello de humanidad⁷⁰.

El alcance de New Babylon sería global, construyendo un paisaje interconectado, compuesto por sectores, elevados de la ciudad tradicional, para producir nuevas situaciones. Sus diseños de geometría compuestos por círculos y espirales, en rechazo a la geometría rectilínea de la arquitectura funcionalista, aluden a la rueda gitana. Las maquetas representaban a los sectores que en conjunto delineaban el paisaje de New Babylon (figura 02).

Constant procuró animar sus modelos con colores, sonidos y olores. Utilizó diaporamas de los primeros planos de maquetas con una banda sonora, para conseguir que la audiencia viviese New Babylon muy de cerca⁷¹. Así estructuraba una presentación sensorial para la exhibición de los modelos, en una atmósfera controlada, para internar al espectador en modelos ubicados a la altura de los ojos (figura 03).

Los modelos fueron construidos con distintas clases de metales, alambres, madera, durante casi veinte años. El uso de texturas, mallas cuadriculares y circulares, multiplican la luz y sombra, potenciadas con focos de iluminación filtrados por el plexiglás. Este último resultó ser el material más representativo, al difuminar la distinción entre modelo y plano, colapsando visualmente todos los niveles en uno⁷² (Figura 04).

Rasmussen⁷³ señalaba que en una composición tridimensional, como los modelos:

“(...) el espectador ha de percibir tanto concavidades como convexidades, requiere del espectador un decidido esfuerzo, un constante cambio de concepción (...) se puede causar una fuerte impresión utilizando formas conocidas a las que se les ha dado un enfoque extravagante, lo que tomará al espectador por sorpresa y le obligará mirar la obra más detenidamente”.

Esta secuencia condensa la forma en la que los modelos buscaban estimular la percepción, los sentidos y la imaginación.

Después:

⁶⁹ van Schaik, «Psychogeogram: An artist's Utopia», 111.

⁷⁰ Sadler, *The Situationist City*.

⁷¹ Stamps, «La Nueva Babilonia de Constant», 20.

⁷² Wigley, *Constant's New Babylon*, 1998, 18.

⁷³ Rasmussen, *La experiencia de la arquitectura*, 54.

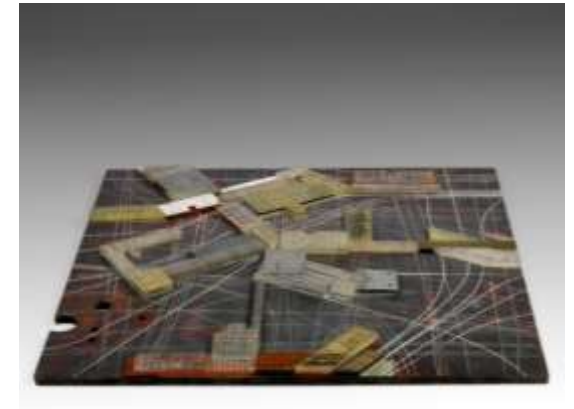


Fig. 4.16 Constant, Groep Sektoren. 1959. Modelo de grupo de sectores. Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant

Después del mayo francés, insatisfecho por su último modelo, y por el resurgir de conflictos bélicos en el mundo, Constant decide terminar con el proyecto, al no tener nada más que agregar⁷⁴. Retomó la pintura después de haberla rechazado, haciendo de New Babylon el escenario de diferentes motivos, que remiten a la guerra y el dolor.

Sus ideas trascienden en conceptos y representaciones, testigos junto a planos, pinturas, mapas, collages y escritos revestidos de vigencia, al entrar en curso la revolución digital. La concepción del mundo como un entorno global gracias al avance tecnológico, la disponibilidad de tiempo libre, el aumento de actividades lúdicas desde la misma tecnología y la consolidación de colectivos nómadas y digitales parecen hacerse eco de la cultura neobabilónica.

Para Sadler⁷⁵ es tentador pensar el laberinto dinámico de Constant como una anticipación, a través de la arquitectura real de las posibilidades ofrecidas por el ciberespacio informático. Aprovechando esa cercanía, es posible encontrar puntos comunes y opuestos con el modelo digital, expresión cercana a la maqueta en el entorno de datos.

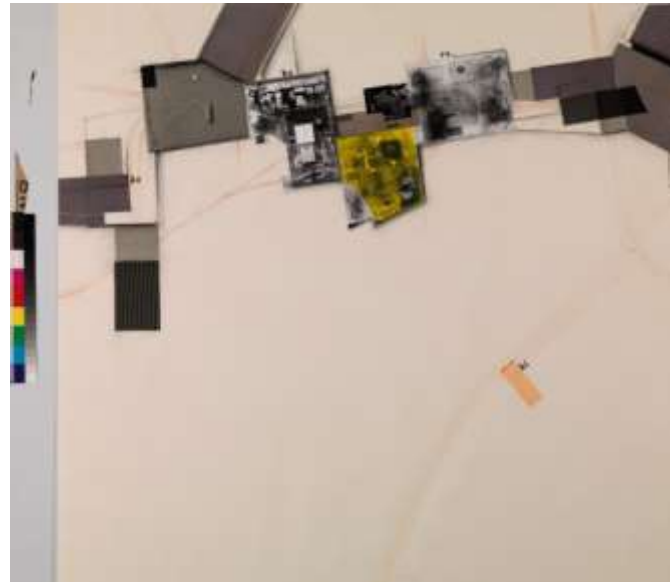


Fig. 4.17 Constant Groep Sectoren New Babylon. (grupo de sectores).1970. Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant

⁷⁴ Boersma, «Constant by Linda Boersma /».

⁷⁵ Sadler, *The Situationist City*.

Los sectores no tienen escala definida, pues se ajustan a la imaginación del espectador. El modelo digital se genera a escala real, ajustable en función del material gráfico requerido. En cuanto al detalle, el modelo digital permite una construcción minuciosa, mientras Constant pasaba por alto el detalle constructivo, al concentrarse en el diseño del paisaje global, sin intención constructiva.

New Babylon fue construido sin planos previos, con esquemas de trabajo. Los dibujos son subordinados a los modelos⁷⁶, donde su función real era darles a los modelos el estatus de arquitectura más que de esculturas⁷⁷ (figura 05). El material gráfico producido se hacía a partir de los modelos en una conjunción de medios, que ahora son simuladas digitalmente.

Los modelos incluían el trabajo artesanal y mecánico de diferentes materiales, cuyas superficies y acabados finales dotan al modelo de cierta háptica que estimula aún más lo sensorial. Resalta el basamento que emula la diversidad de territorios y ciudades donde se posan los sectores, con materiales de distinta naturaleza. El modelo digital se construye a partir de geometrías lineales simples o volumétricas, de naturaleza digital, las texturas se adicionan, involucrando en su construcción solo el sentido de la vista.

Las maquetas de New Babylon son objetos únicos que al experimentar el paso del tiempo, muestran cicatrices, reflejos de cambios y de diferentes ideas, que otorgan una lectura paralela, de vida propia al elemento. Los modelos digitales abiertos al cambio y la transformación, están siempre actualizados y disponibles. Es posible incluir el tiempo gracias al recorrido virtual, pero como una sucesión de imágenes. No es único y original, pues es posible su copia, distribución, transformación, incluso al imprimirse en 3D.

Constant continuamente fotografiaba los modelos con diferentes lentes, luces, filtros, fondos buscando ideas y sensaciones diferentes. De igual manera sucede con los modelos digitales y la generación de vistas desde infinidad de puntos con múltiples condiciones ambientales, como base de la producción del material gráfico, ajustable según sea el fin comunicativo. Sin embargo, la concentración en la definición de la imagen digital focalizada en el impacto visual sobre el usuario, anula en muchos casos el valor del objeto en sí mismo.

La transparencia en sus modelos, hace que la mirada traspase con el uso del plexiglás, en múltiples vistas, como sucede con los modelos digitales que desde las pantallas logran una transparencia y nitidez próxima a la imagen real (figura 06). Mientras en la actualidad, mucha de la representación arquitectónica digital parece apostar por la hiperrealidad, llevando al límite los detalles, dando poca oportunidad al usuario de participar de manera creativa en su percepción y construcción.

Las maquetas de New Babylon, están inacabadas, abiertas a ser completadas en la imaginación, estimulando la experimentación, la percepción y el soñar un mundo mejor (figura 07). Y es allí donde trascienden y coinciden en

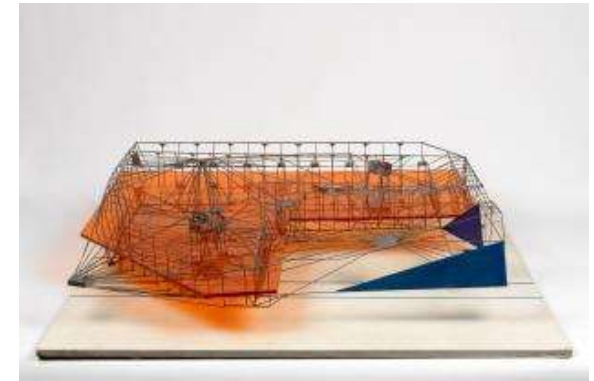


Fig. 4c. Constructie en oranje. 1958.
Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant

⁷⁶ Wigley, «Paper, scissors, blur.»

⁷⁷ Wigley, *Constant's New Babylon*, 1998.



Fig. 4.19 Modelo Spatiovore. 1960.
Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom
Haartsen para Fondation Constant

la era digital, en las ideas que las componen, desde la construcción del espacio global, flexible, maleable que permite cualquier movimiento de ciudadanos interconectados, con el uso creativo de la tecnología. El entorno digital expresan los conceptos de New Babylon.

Los recursos digitales hacen posible comunicar lo que se percibe, proceso que va más allá del modelo, para incluir la ciudad, donde Constant denunciaba la necesidad de participación creativa. La participación de la colectividad desde entornos digitales, es una realidad que se presenta como eje movilizador en todos los niveles en el siglo XXI.

Constant refería que “La tarea específica de los hombres creativos en esta época real es la de preparar una realidad nueva y emocionante, en lugar de representar y expresar la realidad insatisfactoria que está a punto de desaparecer⁷⁸”. Reflexión que invita a revisar los valores que se endosan a los recursos expresivos desde la realidad digital.

El alcance de New Babylon era la interconexión espacial global, como sucede a nivel digital. Fue el diseño de una cultura materializada en maquetas, como formas de explorar e innovar ante el problema de la ciudad. Las coincidencias con el modelo digital y sobre todo las diferencias, reivindican la importancia de la maqueta, como recurso de estímulo para la imaginación y la participación.

Para Dollens⁷⁹:

“(...) las maquetas son un modo primario de comunicación (...) constituyen un juego de formas, símbolos y materias comunicativos que esculpen el espacio y transmiten ideas y emociones, aprendimos de niños, a invertir en fantasía a través de maquetas y juegos, a visualizar otros mundos y a unir esos mundos mediante metáforas y fábulas con la vida moral a escala real y la vida cultural”.

Son palabras que vinculan comunicación con juegos, espacio con emoción, fantasía con realidad, conceptos que coinciden en la evolución de New Babylon. Como visión extrapolable a la actualidad, acusa la concentración del modelo digital en la imagen. Sin embargo, lo digital sobresale como extensión de los sentidos y por su poder comunicativo, que pueden fomentar la experiencia multisensorial y participativa. New Babylon se actualiza.

La materialización de New Babylon fue la propuesta de Constant, quien recalca que era una opción más, pues los verdaderos constructores serían los neobabilonios. Desde su interior, entre niveles de los sectores, destaca la ausencia de la actividad humana. Es un entorno que no presenta la materialidad de la persona, pero que sí evoca su acción digital que le requiere, pues su verdadero objetivo es estar disponibles para reconfigurar el espacio a través de la tecnología.

⁷⁸ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 198.

⁷⁹ Dollens, *De lo digital a lo analógico*, 11.

Mientras tanto los avances tecnológicos del siglo XXI, se concentran en la supremacía de la vista, como el más poderoso sentido que mueve a la arquitectura, desde el poder de la imagen, pero que experimenta en casos su banalización, al ser sometida a diferentes tecnologías para terminar manifestando lo mismo, o en su poder de cambio constante, hacerse invisible a la percepción.

Normalmente se presenta el ordenador de una forma entusiasta, como una invención exclusivamente beneficiosa que libera la fantasía humana, pero según Pallasmaa las imágenes del ordenador tienden a aplanar la capacidad de imaginación multisensorial y sincrónica al convertir el proceso de proyecto en una manipulación visual pasiva, y en una inspección retiniana. El ordenador crea una distancia entre el creador y el objeto⁸⁰.

Para Solà-Morales, en cambio advierte que los nuevos modos de representación deben expresar la discontinuidad de la experiencia espacial, la inmaterialidad, la intangibilidad, donde la vida pública y privada se aleja cada vez más de los espacios físicos arquitectónicos y urbanos, para entrar en complejos sistemas de comunicación social discontinuos, virtuales y expansivos. Desde este contexto, trascienden los modelos y se acercan más a la era digital es en las ideas que plantean, desde la construcción hecha por los ciudadanos con el uso de la tecnología y la utilización creativa del espacio en un mundo global, interconectado.

El alto nivel técnico necesario en el manejo de estas herramientas en la representación de la arquitectura, a través del uso de software especializado, ha concentrado en muchos casos el medio antes que el fin, focalizándose en la manipulación de diferentes comandos según sea el programa para construir digitalmente un determinado elemento

El proceso de diseño es un proyecto en sí mismo que condiciona la manera de pensar, con un incremento de la complejidad de la tradición del pensamiento lineal en arquitectura, donde el orden pensamiento-representación-producción se eleva a un sistema cíclico circular en el que existe una serie de retroalimentaciones iterativas entre pensamiento- modelado-producción-pensamiento.⁸¹ Desde el entendimiento de la relación cíclica que Ortega presenta desde la construcción digital, pero que se evidencia desde el proyecto de Constant, como reiteración de lo que supone la nueva representación de la arquitectura a partir de los modelos electrónicos.

Las estrategias han sido distintas, desde el caso del equipo holandés MVDRV, con el desarrollo de diversos tipos de diagramas, especialmente para resolver con rapidez y versatilidad complejas solicitudes. Desde una metodología donde la información es la forma, han desarrollado diversos programas virtuales a partir de una serie de mecanismos racionales y sistematizables en diagramas y simulaciones, como Function Mixer (mezclador de funciones), Region Maker (constructor de regiones) y Spacefighter (guerrero del espacio). El punto de partida de cada proyecto es una especie de “paisaje de datos” que traduce información y estadísticas en diagramas, que se

⁸⁰ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 108.

⁸¹ Ortega, «Digitalization takes command. El impacto de las revoluciones de las tecnologías de la información y la comunicación en arquitectura.», 186.

traducen en arquitectura.⁸² El uso de herramientas digitales ha funcionado como estrategias para infiltrarse en la realidad, para integrarse en el entorno. La arquitectura y el paisajismo de diagramas intentan modelar la complejidad de un mundo en evolución dentro de tramas geométricas. Para ello se toman informaciones de partida del contexto, del programa de la sociedad o de la memoria que pueden evolucionar como procesos.⁸³

Desde otro punto de vista, el uso del ordenador introduce la variabilidad y la seriación no estándar, como diferencia fundamental entre la era digital de la mecánica. Aunque como el trabajo de Gehry, presenta una estrategia mecánica realizada digitalmente, donde su proceso de diseño se basa en la construcción de maquetas y en su posterior digitalización para garantizar una precisa reproducción del modelo original.⁸⁴

El ambiente digital, desde su amplitud permite distintas formas de abordar el proceso de diseño. Sin embargo, al igual que en casi todos los ámbitos de la cultura occidental, se ha llegado a una estandarización, que busca nivelar la información que se vierte en esos modelos. De allí que el desarrollo de paquetes de gestión de la información integral para los proyectos, conocido como BIM (Building Information Modeling), se conforme como obligatoriedad para la consolidación de datos de edificaciones.⁸⁵ Desde entornos que integran en un único modelo características geométricas resaltan la importancia y el valor agregado desde el modelo digital y de la información contenida en los elementos que los conforman, que se traducen en las relaciones que se producen entre el tiempo y los costes.

La aproximación global al edificio en un entorno dinámico y actualizable permite una retroalimentación constante de los diferentes niveles de información que se manejan, que pueden ser utilizados por los distintos medios de producción, para visualizar, evaluar e integrar la capacidad de ser producido.⁸⁶ Para Picon, la arquitectura digital es “inseparable desde la perspectiva de la transformación de la ciudad que ha emergido con el desarrollo de la tecnología de información y comunicación, desde el ordenador al móvil⁸⁷”. Esta relación provee una forma adicional de aproximarse al cambio en el diseño arquitectónico y por ende al paisaje urbano.

⁸² Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 56.

⁸³ Trovato, *Des-velos*, 167.

⁸⁴ Ortega, «Digitalization takes command. El impacto de las revoluciones de las tecnologías de la información y la comunicación en arquitectura.», 100.

⁸⁵ Véase www.esbim.es

⁸⁶ Ortega, «Digitalization takes command. El impacto de las revoluciones de las tecnologías de la información y la comunicación en arquitectura.», 124.

⁸⁷ Picon, *Digital Culture in Architecture*, 172.

4.4 LA INTENSIFICACIÓN DEL PAISAJE:

“Lo que, por ejemplo, alcanzamos con una mirada o en el interior de nuestro horizonte momentáneo todavía no es paisaje, sino a lo sumo la materia para éste (al igual que una cantidad de libros puestos uno al lado del otro aún no son una “biblioteca”, más bien se convierten en ella, sin que provenga de esto o por esto, cuando un cierto concepto unificador los abarca conformándolos)”⁸⁸.

El espacio y su ocupación han sido materias no solo de arquitectos, también de artistas como el caso de Constant, quienes en casos carecen de capacidad técnica para la construcción de espacios en su materialidad, pero han sabido plantear conceptos y propuestas. Las manifestaciones artísticas que implican la ocupación del espacio se dieron con intensidad en la mitad del siglo XX, y en ellas convergen características importantes que usan, transforman o trascienden a las expresadas desde el urbanismo unitario.

Constant planteaba la preocupación por la valorización del espacio urbano, y la necesaria vinculación de los ciudadanos a su espacio colectivo, desde su posición individual y el poder de manifestación, de representar los cambios en el tiempo que le dan valor al paisaje, y reivindicar todos los sentidos como expresión del arte total, desde planteamientos que incitan a la acción colectiva en New Babylon desde la búsqueda de un arte colectivo total desde el espacio común. Sin embargo, en la realidad todo el proyecto se ejecutó en un espacio de trabajo, desde un viejo gimnasio en Kattenburg, Amsterdam.

La magnitud de su estudio le permitía contratar asistentes para ayudar con la construcción de los modelos, con maquetas cada vez más grandes y más complejas.⁸⁹ A diferencia del artista que prefiere ir donde encuentre materia para entrar en relación con otro, que busca implicarse en una provocación directa del público, en confrontación sin intermediario con el espacio colectivo la opción de Constant fue crear apartado, confinado en el estudio y recurrir al imaginario para desde allí plantear el proyecto.

La interacción de las personas ante el trabajo se lograba más que en la construcción del proyecto, en su presentación. Experimentó puntualmente en estructuras, como el laberinto tridimensional de puertas que formaba parte de la exposición de 1974 en el Haags Gemeentemuseum, o la Escalera lúdica en el Amsterdam Historical Museum en 1968, para incitar la participación de las personas pero sin que se pudiera expresar la percepción de los usuarios.

Con el antecedente frustrado de mayo de 1960, en Stedelijk Museum en Amsterdam justo antes de que Constant renunciara a la Internacional Situacionista, se había preparado una demostración psicogeográfica con la instalación de un laberinto con sonido, luz, temperatura y humedad variables, que se relacionaría de forma dinámica y simultánea con equipos situacionistas equipados con walkie-talkies que realizarían derivas durante tres días por la

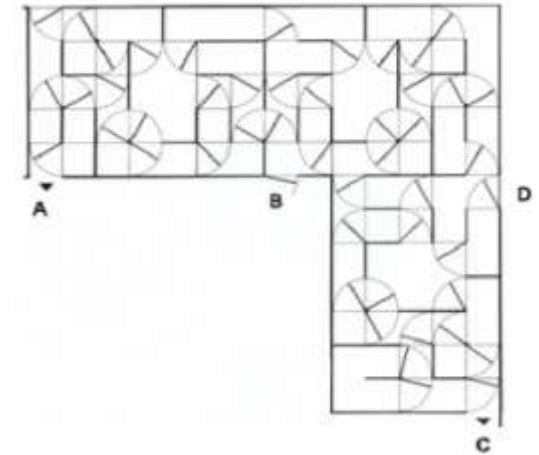


Fig. 4.20 Planta del laberinto en el Haags Gemeentemuseum, 1974
a. Espacio de Exposición
b. Puerta de emergencia
c. Bar
d. Vista al jardín

⁸⁸ Simmel, *El individuo y la libertad*, 269.

⁸⁹ van Schaik, «Psychogeogram: An artist's Utopia», 224.

ciudad, en contacto continuo con un “camión radiofónico” ambulante desde el cual Constant controlaría la situación y se haría cargo de un equipo cartográfico⁹⁰. En este proyecto se lograban solapar las variables que estructuraban el urbanismo unitario, con el elemento de la tecnología y de la comunicación, como conexión entre situaciones que parecen aisladas.

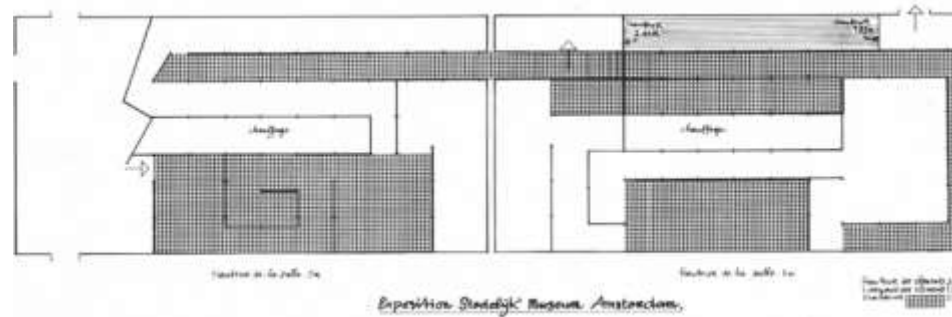


Fig 4.21 Plano para la exhibición en el Stedelijk Museum, 1960.



Fig. 4.22 Constant. Escalera lúdica. 1968

Constant expresaba:

“Los happenings no funcionan precisamente por falta de comunicación social. A pesar de las intenciones de los artistas, los happenings se quedan en espectáculos pobres, destinados a unos espectadores pasivos”⁹¹.

Contradictoriamente, la actitud de Constant a toda forma artística de instalación, arte conceptual y Land-art, fue la de rechazo feroz, con la idea de que la pasividad en las personas que solo experimentaban, donde la ausencia de una interacción dialéctica material, y la calidad espectacular predeterminada, hacían concluir que estos eventos efímeros, atractivos y sensuales pero que según Constant, no llegaban a activar una verdadera creatividad.⁹²

A pesar de esa visión de Constant, las manifestaciones artísticas que abordan el espacio urbano, entre diferentes opciones, parecen coincidir en la búsqueda de un espectador que perciba y que sientan, incurriendo en excitar el espacio, diferenciándose en la posibilidad de que los espectadores puedan materializar su punto de vista, o desde la posibilidad de experimentar a través de la experiencia existencial de otros, asumiendo que el efecto o impacto

⁹⁰ Wigley, «Hospitalidad extrema», 133.

⁹¹ Nieuwenhuys, «Autoentrevistas a propósito de Nueva Babilonia (Publicado originalmente en Opus International, 27, 1971)», 61.

⁹² van Schaik, «Psychogeogram: An artist's Utopia», 226.

artístico se basa en la identificación del yo con el objeto experimentado, o en la proyección del yo sobre el objeto.⁹³

La combinación del lugar con los elementos atmosféricos como luz, sombras, reflejos, que forman parte del paisaje entre las edificaciones, establecen un proceso espacio-temporal donde el sujeto como espectador y actor, evoluciona en la medida de que enriquezca el proceso de percepción desde el continuo enfrentamiento con la realidad. El arte al servicio de lo urbano no significa ornamentar el espacio urbano con objetos de arte, Lefebvre le califica como “parodia de lo posible,”⁹⁴ denunciándole como caricaturesca.

Desde la interacción de ciudadanos y ciudad a través del arte, se ha establecido la crítica entre el compromiso político y la vida cotidiana. Como experiencia crítica se había iniciado con el Dadaísmo y el Surrealismo, que desembocaría en la deriva situacionista, para después desde el arte conceptual, el fluxus art, el happening, el performance, el arte povera, el Land Art, al igual que en las obras de artistas como Hans Haacke, Benjamín Patterson, Barbara Kruger y Krzysztof Wodiczko, además de las teorías y las intervenciones urbanas de Bernard Tschumi o Nigel Coates.⁹⁵

Es entonces desde distintas formas de plasmar el arte, que se renuevan las formas de interacción entre las técnicas, el mensaje y las personas. Desde el arte conceptual se desplaza el interés por la obra, hacia el interés por el proceso de ideación, aborda el concepto de la obra de arte como objeto. El valor de la obra ya no cuenta, sino el proceso intelectual que ésta provoca tanto en el artista como en el espectador. El objeto en el arte procesual, es reducido a un proceso de lenguaje que resulta como uno de sus estratos, dentro de otro proceso.⁹⁶

En otra manifestación artística, la instalación con una materialidad física, con objetos, o con la acción de personas, con énfasis en el movimiento de los actores o de las condiciones del espacio, por lo que requieren de un proyecto de ocupación del espacio que configurará la obra. Considerado como un híbrido entre arquitectura, escultura y pintura, como intento de aunar diferentes artes desde una invasión un espacio mayor.⁹⁷ De allí que la instalación se haya convertido en una posibilidad para desarrollar diferentes posibilidades de fabricación digital. Mientras que la instalación artística tradicional solía desarrollar construcciones sobre el cuerpo, naturaleza o política, la instalación arquitectónica tiene que ver la mayoría de las veces con la técnica digital y las posibilidades de las máquinas.⁹⁸

⁹³ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 148.

⁹⁴ Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 158.

⁹⁵ Andreotti, *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*, 34.

⁹⁶ Real Academia de Bellas Artes de la Purísima Concepción de Valladolid, *Intercambios*, 27.

⁹⁷ Maderuelo, *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989*, 307.

⁹⁸ Ortega, «Digitalization takes command. El impacto de las revoluciones de las tecnologías de la información y la comunicación en arquitectura.», 129.



Fig. 4.23 Robert Simthson. Spiral Jetty. 1970



Fig. 4.24 Gordon Matta Clark. Restaurant Food. New York. 1971

Desde otra perspectiva completamente diferente, el Graffiti, pintado en cualquier superficie del espacio público, logra desde el activismo creativo y arte urbano ser instrumento para reapropiarse desde imágenes pintadas de diferentes formas, pero anónimas, de la necesidad de expresión de los ciudadanos.

De la evolución del arte como manifestación del pensamiento de las personas ante la cultura, más allá del espacio de una sala de museo, o de una calle, se ha llegado a considerar una gran extensión de territorio, para expresar una idea como es el caso del Land Art, con referentes como Robert Smithson, o Christo y Jeanne-Claude, donde el artista escultor supera la trama cartesiana y el espacio euclidiano, intentando cargar el espacio con contenidos más simbólicos o emotivos, descubriendo pliegues, desde nuevas visiones del espacio, el paisaje y la naturaleza.⁹⁹

Desde la dialéctica del site y del no site, Robert Smithson, realiza sus obras directamente en el paisaje natural, como Spiral Jetty de 1970. El “non –site” es la galería de arte, donde se presentan elementos tales como materias, planos o fotografías, relativos a la obra ejecutada en su sitio real “site” como tejido natural, que constituye la evolución, la prolongación y una puesta en perspectiva a la vez estética y crítica.¹⁰⁰ Aunque en el Land Art la utilización de la naturaleza se da según Ardenne de manera arbitraria, autoritaria, que le imponen un artefacto antes que operar conjuntamente con ella¹⁰¹, no se idean para integrarse en el paisaje geográfico y escenifican un cierto rechazo a la ciudad para justificar instalaciones en parajes poco antropizados, donde su intervención provoca una imagen destacada gracias a un fondo majestuoso.¹⁰²

Con otras consideraciones pero desde el contexto urbano, las obras de Gordon Matta Clark, se valen de la paradójica relación entre el sueño americano de progreso y la deliberada destrucción que lo acompaña. Exacerbando esta diferencia, realizando una demolición parcial como obra de arte, con la intención de conservar frente a la demolición definitiva que sufren los edificios en la ciudad, para dar espacio a nuevas edificaciones de mayor valor.¹⁰³ Para culminar dentro de su productiva obra, Matta-Clark optó por lo que denominó “anarquitectura”, una arquitectura de acción pura que interviene en el paisaje urbano con performances específicas para el lugar y en edificios existentes, como los cortes efectuados en algunos edificios.¹⁰⁴, como lo fue el restaurante Food, en Nueva York, como lugar libre de interacción de artistas.

El arte entendido tradicionalmente según Ardenne, está del lado del chronos, el tiempo que se construye, que dura y que inscribe, mientras el arte participativo, se sitúa del lado del kairos, como el momento oportuno de los griegos antiguos, el tiempo, fugaz, del momento decisivo. La naturaleza “kairética” del arte participativo tiene

⁹⁹ Maderuelo, *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989*, 262.

¹⁰⁰ Ardenne, *Un Arte contextual*, 22.

¹⁰¹ *Ibid.*, 93.

¹⁰² Gracia Soria, *Entre el paisaje y la arquitectura*, 64.

¹⁰³ Maderuelo, *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989*, 400.

¹⁰⁴ Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 138.

como consecuencia el excitar toda creatividad.¹⁰⁵ Desde esa visión en el entendimiento del cambio en la percepción del tiempo que han producido el uso de las herramientas digitales, parecen ajustarse a la dinámica desde lo efímero excitar los sentidos y la participación colectiva.

Desde finales del Siglo XX, se registra un incremento en la estética participativa, fundada sobre la desestimación de la autonomía o la falta de implicación social. El postmodernismo, valoriza a gran escala el individualismo, la indiferencia política, cierta apatía por el compromiso, el desdén por las “situaciones”¹⁰⁶. De allí que el arte participativo, dé la espalda a la monumentalidad, caracterizado por la diseminación de mensajes y volatilidad en los contenidos, en fluidez.

El impacto de diversas formas de arte participativo apoyado en la experiencia digital ha sido en gran escala que multiplicándose, llegan a banalizar su verdadero sentido. Entre Happenings públicos, maniobras, street art performance, creaciones en red y Net art, creaciones participativas¹⁰⁷.

Desde el Performance, considerado como un acto exhibicionista, al realizar la instalación de la obra, en una especie de ritual donde los objetos que se instalan van ocupando el espacio y cargándose de significado durante el acto de contenido, en ese lugar definido y en un tiempo específico. En otro caso, el producto final del acto efímero y perecedero del happenings es la obra material que se puede exponer, que incluye la participación del espectador.

Estas acciones artísticas que se despliegan en casos desde lo urbano, van transformándose de acuerdo a los cambios socio-culturales, acelerados por el despliegue digital que vinculan a los ciudadanos. El poder que tienen las nuevas herramientas permiten algunas manifestaciones en los espacios urbanos, como el flashmob, donde la respuesta es la misma para todos los participantes, es una secuencia de movimiento o coreografías convocados por las redes sociales, para descontextualizar con el movimiento o sin él un espacio, con el fin de llamar la atención para reivindicar algún hecho o producto. También están los smartmobs, con igual poder de convocatoria pero la manifestación se da en una instrucción que se hace colectiva pero que se manifiesta de diversas maneras.

El flashmob, traducido literalmente de inglés como “multitud instantánea” (flash: destello, ráfaga; mob: multitud), es una acción organizada por personas que se reúne repentinamente en un lugar público, para ejecutar una acción inusual y luego dispersarse, convocadas a través de las redes sociales para comunicarse, coordinarse y actuar de manera conjunta. Sin el grado de llegar, a las concentraciones fascistas y estalinistas, donde las masas son utilizadas como estructuras arquitectónicas, con sus movimientos corporales sincronizados, como complementos de las estructuras monumentales,¹⁰⁸ como imagen de poder y a la vez de sumisión de las masas.

¹⁰⁵ Ardenne, *Un Arte contextual*, 143.

¹⁰⁶ Ibid., 132.

¹⁰⁷ Ibid.

¹⁰⁸ Frisby, *Paisajes urbanos de la modernidad*, 139.

En el proyecto artístico del español Daniel Canogar, reúne en diferentes expresiones pantallas en las ciudades, donde se proyectan movimientos de personas a diferente escala en diferente color y orden, que parecen invadir las superficies donde son proyectadas, que destacan por la "conquista" de estos edificios, que se conviertan en participantes activos de una historia compartida, en lugar de meros espectadores de una realidad urbana¹⁰⁹. En sus experiencias que denomina "asalto" incorpora la imagen humana escalando edificios, con participación de personas como modelos cuya imagen es sometida a diferentes modificaciones para proyectar en diferentes pantallas, con curvaturas, o en fachadas de edificaciones.

Desde la aproximación del arte desde el enfoque situacionista, con la utilización de las herramientas digitales, en la deriva surgen invitaciones para descubrir y experimentar la ciudad desde sus espacios públicos para sus interpretaciones creativas, y el détournement, utilizado para descontextualizar lo que sucede en la ciudad, como crítica, denuncia.

¹⁰⁹ «Daniel Canogar».

CAPÍTULO 5

NEW BABYLON:

CONEXIÓN- TECNOLOGÍA

Factores técnicos.

“Para que New Babylon pueda existir ha de cumplirse una condición indispensable: la completa automatización de la industria mediante ordenadores. Esta situación generará una sociedad de abundancia, no solo en términos de alimentos y demás objetos materiales capaces de satisfacer las necesidades humanas, sino también en lo que se refiere al tiempo libre”¹

¹ Nieuwenhuys, «New Babylon (Publicado en Provo, nº4, Ámsterdam, 28 de octubre de 1965, pp. 1-11,36)», 166.

5.1. INTRODUCCIÓN. FACTORES TÉCNICOS:

El avance tecnológico alcanzado en el siglo XXI ha creado nuevas formas de conexión entre ciudadanos y el espacio urbano. Ante esta realidad es posible contrastar su acción en el paisaje, con los lineamientos del proyecto de ciudad global New Babylon y del urbanismo unitario, construida con tecnología por los mismos ciudadanos en un juego creativo sin fin. Zevi los denomina como los factores técnicos, desde el progreso de las ciencias y de sus aplicaciones².

Se reviste de vigencia el trabajo de Constant, como expresión de conexión entre los mismos ciudadanos y su capacidad de transformar con la tecnología la ciudad. La tecnología está presente en todos los niveles del proyecto, en primer lugar el dar sustento a la acción del neobabilonio, y en segundo lugar desde la sofisticada representación de los modelos se imbuía al espectador dentro de un paisaje trazado con tecnología en el futuro.

Para Constant la ciudad donde nace el urbanismo unitario, es aquella que surge después de la explotación de los habitantes de las ciudades, donde lo tecnológico sería la nueva naturaleza que debía ser creativamente transformada en el soporte de una nueva cultura, los ciudadanos debían tomar parte en la forma de sus propios espacios para recobrar el placer de vivir³. El placer pasaría a ser el único tiempo y el trabajo sería un sinfín de juegos colectivos donde todas las fantasías se manifestarán. Cualquiera persona pasaría a ser integrante en la construcción del espacio, practicando el sin final, el que todo lo abarca, el urbanismo unitario⁴.

La descripción de una determinada herramienta desde su configuración física (hardware) o de su programación (software), son tomados en cuenta en esta tesis, desde el proceso que ha conllevado la evolución en las características de móviles, ordenadores y los programas que contienen, en constante actualización y cambio con interacción desde las pantallas, en una dinámica que se ha impuesto en los distintos ámbitos humanos. Es importante resaltar el tiempo específico de la primera década del siglo XXI, porque es en este lapso de tiempo en que se hacen asequibles a la gran parte de la población el uso de ordenadores y móviles, interconectados a través de internet.

En ese lapso de tiempo, han pasado a consolidarse como forma esencial de comunicación entre las personas, al plantear diferentes estrategias ajustables a la creación de nuevas necesidades. Si bien la tecnología para Constant era la base de la cultura desde New Babylon, las herramientas digitales entre ordenadores y móviles, han llegado a presentar una nueva dinámica en todos los ámbitos, configurando además una nueva relación con el paisaje.

² Zevi, *Saber ver la arquitectura: ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura*, 52.

³ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)».

⁴ Wigley, *Constant's New Babylon*, 9.

De esta manera, se presentan la tecnología digital al alcance de las personas en la primera década del siglo XXI de la mano de gran parte de las personas, con especial énfasis en la mediación del contenido y acción en ellas desde las pantallas. Estos elementos como contenedores de los mismos valores del proyecto de Constant (sustentados por la tecnología), se completan desde la dimensión nómada, colectiva y lúdica.

Sobre la condición de la herramienta digital, se desglosan dos conceptos que conectan la construcción y el paisaje, ideas que estructuran la propuesta del urbanismo unitario, desde la construcción por sus propios ciudadanos con el uso de la tecnología. El primer concepto es ser extensión de la mano y el segundo son las consecuencias por el uso en la actividad y la materia que genera. Deleuze y Guattari señalan que:

“La mano no debe ser considerada aquí como un simple órgano, sino como una codificación (código digital), una estructuración dinámica, una formación dinámica (forma manual o rasgos formales manuales). La mano como forma general de contenido se prolonga en herramientas que son a su vez formas en actividad y que implican sustancias como materias formadas; por último, los productos son materias formadas, o sustancias, que a su vez sirven de herramientas”⁵.

Las herramientas suponen una extensión de la mano, parte del cuerpo cuya estructura y forma dinámica, y su codificación se transfieren a las herramientas. Esta caracterización de la mano y su extensión en las herramientas han llegado con lo digital hasta el nivel sensorial, destacando en la posibilidad de acción y de formación o elaboración de productos. A su vez estos autores señalan:

“las formas y las sustancias de herramientas (...) funcionan como verdaderos estratos y marcan las discontinuidades, las rupturas, las comunicaciones y difusiones, los nomadismos y sedentariedades, los umbrales múltiples y las velocidades de desterritorialización relativas en las poblaciones humanas”⁶.

Se señala la íntima relación entre la mano, la herramienta, el producto, y las poblaciones humanas, en la dimensión de ciudad en actividades que marcan el paisaje urbano. La herramienta termina entonces por ser la conexión entre la mano y la ciudad, en su dinamismo y en su capacidad de generar acción y elaboración. Desde esta relación puede plantearse la dinámica desde el urbanismo unitario, en la construcción por los ciudadanos con la tecnología como herramientas en sus manos para construir desde la acción la ciudad.

La consideración del término herramienta digital, entre ordenadores y móviles con pantallas como interfaz en la conexión ojo-mano, se desarrolla en una relación que comienza en lo digital de los dedos, la transformación de sus movimientos en información, que termina por construir otra dinámica que se yuxtapone a la real. La herramienta se plantea como extensión que transforma las posibilidades desde la mano. Pallasmaa ejemplifica la

⁵ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 66.

⁶ Ibid.

relación cuando se utiliza un hacha o un cuchillo, el usuario diestro no piensa en la mano y en la herramienta como entidades diferentes⁷.

En New Babylon la construcción del espacio deviene en la estimulación de todos los sentidos, hecho que buscó Constant en la expresión del proyecto, y en las ideas transfirió este poder al uso de la tecnología. Los valores del proyecto New Babylon se actualizan desde las herramientas digitales como extensores de los sentidos corporales, gestionando desde un mismo elemento, texto, voz, imagen, video, desde pantallas digitales, se capturan, editan y comunican la mayor parte de las expresiones humanas en el siglo XXI.

Su impacto ha superado la asimilación del objeto, para llegar a convertirse en extensión de los sentidos y establecer otra dinámica con el paisaje. El paisaje como expresión de la mirada, que reúne los valores culturales de una sociedad, ve transformada su relación con los sentidos mediatizados y el impacto de la tecnología sobre la dinámica del tiempo.

La dinámica que envuelve la tecnología digital, como Constant lo llegó a plantear es la base de la nueva cultura. Como se ha hecho referencia anteriormente, el imaginario de Constant estuvo marcado por la experiencia de guerra, y paradójicamente es la tecnología digital cuyo origen desde la carrera armamentista, marca la pauta en la dinámica cultural en el nuevo siglo.

Existe también la relación planteada entre la ventana y el paisaje, que ha evolucionado a la relación pantalla-paisaje, donde las ventanas devenidas en pantallas, son la interfaz de los sentidos para llegar a establecer una relación con el paisaje. Desde New Babylon según Wigley es:

“El espacio infinito de la vida diaria está completamente encerrado. Cada momento y los siguientes, de repente abren al cielo o al suelo debajo. Lentes montadas en ventanas ofrecen magníficas vistas del tráfico, de las estrellas, y de los vecindarios vecinos, pero es el paisaje artificial del interior que domina la atención, y cambia como el tiempo”⁸.

En sus palabras hace presente la superposición entre la tecnología que denomina como lente y la ventana, para llegar desde la visión a dominar el paisaje. Bauman recurre también a la pantalla para mostrar la relación del espacio urbano; considera que para el individuo, “el espacio público no es mucho más que una pantalla gigante sobre la que son proyectadas las preocupaciones privadas sin dejar de ser privadas ni adquirir nuevos valores colectivos durante el curso de su proyección: el espacio público es donde se realiza la confesión pública de los secretos e intimidades privados”⁹.

Las nuevas tecnologías evitan desplazarse para habitar. Ya no hay que caminar hacia la ventana para abrirla, basta usar un mando de distancia, como si se usara de referencia al cuerpo de un minusválido en vez de a uno en pleno



Fig. 5.1 Detalle de maqueta Large Yellow Sector.

⁷ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 51.

⁸ Wigley, *Constant's New Babylon*, 13.

⁹ Bauman, *Modernidad líquida*, 45.



Fig. 5.2 Constant. Labyrismen n° 6. Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen

uso de sus facultades.¹⁰ En este capítulo se presenta la relación de la tecnología, desde New Babylon y el paisaje, y cómo ha sido su actualización.

Desde la tecnología, en conjunción con lo lúdico, colectivo y nómada, terminaron por hilar un proyecto completo como New Babylon donde, sobresale la ausencia de las ventanas en la propuesta y contemplarse a manera de pantallas, que llegó a plantear en sus pinturas con enchufes como en *Labyrismen n° 6* (serie de 11 litografías con textos de Carlheinz Caspari) de 1968, o *Happening* de 1973. Anunciando como serían las pantallas las que asumen el papel de ventanas desde donde hacer contacto con el paisaje. (fig.5.2)

La herramienta, llevan en sí mismas la connotación de arma, que en New Babylon eran entendidas como herramientas-armas para la creación y el cambio de la ciudad. Constant señalaba: “Para ello disponen de todo un arsenal de instrumentos técnicos, gracias al cual pueden operar al instante el cambio deseado”¹¹. De allí que puedan presentarse las herramientas digitales, como armas de comunicación, que se han terminado por integrar en la dinámica en todos los ámbitos, y con especial énfasis desde este estudio en las dinámicas que generan en el espacio como herramienta para la expresión del paisaje.

La estrategia de Constant de construir el paisaje con tecnología por sus mismos ciudadanos, parece actualizarse desde el siglo XXI, en el uso de los mismos valores que permiten la extensión de los sentidos para percibir y vincular de manera personal al paisaje. La modalidad comunicacional digital se instala en la pragmática, desde la relación signo-usuario, cuya expresión concreta es lo interactivo, cuya tendencia es hacia la fragmentación y a la personalización.¹²

5.2. ¿HERRAMIENTAS DIGITALES O ARMAS?

“De una manera general se denomina arma a todo tipo de instrumento. El lugar en que se guardan se conoce como armario (...) y es que hay dos tipos de armas: unas con las que atacamos, y otras con las que nos protegemos. En su sentido propio, arma se dice así porque sirven de protección a los hombres (armus)”¹³.

Para Virilio, la guerra rebela de manera inmediata que “toda batalla, todo conflicto es un campo de percepción. El campo de batalla es, en primer lugar, un campo de percepción. Ver venir, saber que el otro va a atacar son los elementos determinantes de la supervivencia. En la guerra no hay que ser sorprendido pues en ese caso se muere”¹⁴. Desde la dinámica que se realizan a la par de la evolución de las herramientas digitales, se evidencia la

¹⁰ Virilio, *El Ciber mundo, la política de lo peor*, 68.

¹¹ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 31.

¹² Cuadra, *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*, 55.

¹³ San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, 1225.

¹⁴ Virilio, *El Ciber mundo, la política de lo peor*, 28.

ampliación de la percepción, para evitar a toda costa ser sorprendidos, bien por el clima, el tráfico o las noticias, como una estrategia análoga a la supervivencia, una batalla.

Las armas y las herramientas, según Deleuze y Guattari, siempre se pueden distinguir según su uso (destruir hombres o producir bienes), desde esta distinción extrínseca se explica ciertas adaptaciones secundarias de un objeto técnico, que no impide una convertibilidad general entre los dos grupos, hasta hacer muy estrecha la diferencia intrínseca entre armas y herramientas.¹⁵

Para Mumford, la herramienta indica además flexibilidad, así como un cepillo mecánico lleva a cabo una sola operación, en tanto que se puede usar un cuchillo para tallar madera, cortarla, o para abrir una cerradura.¹⁶ En el uso de una herramienta el usuario hábil llega a adquirir más exactitud, más automatismo; en otras palabras, se mecaniza, a medida que sus movimientos originalmente voluntarios se convierten en reflejos, y por otra parte, aun en la más completa de las máquinas automáticas, debe intervenir, en alguna parte, al comienzo y al final del proceso, primero en el diseño original, y finalmente en la capacidad para solucionar defectos y para hacer reparaciones, la participación consciente del agente humano.¹⁷ De la presentación de Mumford, resaltan dos puntos, la mecanización que supone el uso de la tecnología, que conlleva a movimientos como reflejos, que se anticipan a los eventos, y a su vez la participación consciente para la adaptación de la misma herramienta.

La vinculación con las herramientas es inherente a la naturaleza del ser humano, ya desde el pre-neolítico el hacer herramientas de piedra llevó al ser humano al proceso de evolución a un mundo hecho por sí mismo.¹⁸ La relación de las personas con las herramientas ha dado paso también a la configuración del espacio. Una ciudad se trazaba con el arado, arrastrado por dos animales vacunos, San Isidoro escribía “la ciudad se fundaba con un arado y con un arado se arrasa”¹⁹. Con el pasar del tiempo, y el avance entre herramientas, armas y máquinas se dio paso de la edad de la agricultura, y de la era industrial a la era de la información.

La principal distinción entre una máquina y una herramienta, estriba según Mumford “en el grado de independencia de la operación y de la habilidad y la fuerza motriz del operador: la herramienta se presta a la manipulación, la máquina a la acción automática”²⁰. La tecnología ha evolucionado de tal forma que llega a juxtaponer la manipulación que degenera en una acción automática. La última instancia de este patrón es la transición de la era de la información a la era conceptual, nuevamente alimentada por la riqueza (la abundancia que caracteriza la vida occidental), la globalización y el progreso tecnológico²¹.

¹⁵ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 397.

¹⁶ Mumford, *Lewis Mumford Textos Escogidos.*, 24.

¹⁷ *Ibid.*, 23.

¹⁸ McLuhan y Powers, *La aldea global*, 100.

¹⁹ San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, 1059.

²⁰ Mumford, *Lewis Mumford Textos Escogidos.*, 23.

²¹ Pink, *A Whole New Mind Why Right-Brainers Will Rule the Future*, 48.



Fig. 5.3 “Sabemos muy bien para que las armas pueden servir...¿Dónde podemos permanecer? Vengan conmigo...”
Détournement publicado en la revista I.S. N.6

El CEO de Google Eric Schmidt anunciaba que "cada dos días se crea tanta información como lo hicimos desde los albores de la civilización hasta el año 2003"²². Ante la avalancha de datos, se pueden presentar dos enfoques básicos a la superabundancia: el primero consiste en filtrado de buena parte para después al procesar la información se genere mucha más entre metadatos, historiales, redes sociales. Un segundo enfoque consiste en la abstinencia consciente²³ este planteamiento resalta uno de los objetivos desde internet, donde el recurso más valioso en la era de la información no es la información per se sino la atención que le da la gente.²⁴

Las herramientas, como armas tienen una relación privilegiada con la proyección. Todo lo que lanza o es lanzado es en principio un arma, y el propulsor es su momento esencial. El arma es balística; la noción misma de problema está relacionada con la máquina de guerra. Cuantos más mecanismos de proyección implica una herramienta, más actúan como arma, potencial o simplemente metafórica, las herramientas no cesan de compensar los mecanismos proyectivos que implican, o los adaptan a otros fines.²⁵ Desde la tecnología digital, parece concentrarse su uso como arma metafórica, que conlleva la concentración en un mismo elemento de diversas posibilidades, como arma capaz de transformar las necesidades básicas de la persona, como instrumento o medio para atacar o defenderse, y como medio para conseguir algo.

Desde el comienzo hasta el fin la intervención de la herramienta como instrumento o como arma, ha sido utilizada para trazar la línea hacia el futuro. La primera revolución industrial abarcó desde aproximadamente 1760 a 1840, donde la construcción de ferrocarriles y la invención del motor de vapor, marcaron el comienzo de la producción mecánica. La segunda revolución industrial, que comenzó en los finales del siglo XIX, hizo la producción en masa posible, gracias a la electricidad y la línea de montaje. La tercera revolución comenzó en la década de 1960, desde el avance del ordenador catalizado por el desarrollo de semiconductores, hasta llegar a la implantación global de internet.²⁶

Esa idea de lo que terminó siendo el mundo digital y sus herramientas, provino de diferentes inventos enmarcados dentro de la carrera armamentista del mundo militar, durante La Segunda Guerra Mundial fue además el catalizador de la invención de la moderna computadora electrónica, al igual que se desarrollaron discursos notables e influyentes, incluyendo la cibernética, con Norbert Wiener²⁷, tomada en consideración para estructurar las ideas de New Babylon, además de las Teoría de la información de Claude E. Shannon y Warren

²² McCullough, *Ambient Commons Attention in the Age of Embodied Information*, 28.

²³ *Ibid.*, 30.

²⁴ Shifman, *Memes in Digital Culture*, 32.

²⁵ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 398.

²⁶ Schwab, *The Fourth industrial revolution*, 6.

²⁷ Véase Wiener, *The human use of human beings: cybernetics and society*.

Weaver, y la corriente filosófica del estructuralismo, entre otras como la Teoría General de Sistemas , Biología Molecular, Inteligencia Artificial.²⁸

Al concluir la Segunda Guerra Mundial, la guerra fría fue responsable de dinamizar el pensamiento y la acción de estas teorías, hasta llegar a la manera en que se usan los ordenadores, como medios y dispositivos de comunicaciones. La computadora digital electrónica en sí misma fue creada principalmente para calcular ataques. En ese período redes, interactividad, multimedia y miniaturización todas estas características fueron desarrolladas con un alto grado. Mucho de este trabajo fue influenciado directamente por la práctica artística. En este contexto destaca el trabajo de John Cage, *4' 33''*, en el diseño de esta pieza silenciosa, con alusión a las pantallas en blanco de los lienzos blancos de Rauschenberg, un espacio en el que todo y cualquier cosa podrían suceder. Este es quizás el modelo perfecto para los medios electrónicos modernos, de la televisión a multimedia a través de Internet y la World Wide Web.²⁹ Todo el avance termina por condensarse en una pantalla.

La clave para la interconexión ha sido internet, que desde los setenta comenzó a emerger de la conglomeración de redes desarrolladas alrededor de ARPANET.³⁰ ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) había superado las expectativas de sus creadores, hasta llegar al desarrollo del correo electrónico en los setenta. De esta forma, comenzó a convertirse en una forma de comunicación para personas ajenas a la informática y a las comunidades militares para los cuales fue originalmente diseñado. En los años setenta las tareas que se confiaban al uso del ordenador eran esencialmente de administración. En los años 80, se comenzaron a utilizar aplicaciones fáciles de emplear por el usuario, con costos más asequibles, y con profesionales en el uso de ordenadores hicieron que las herramientas digitales asistidas por ordenadora fuesen ganando cada vez más adeptos.

El panorama cambió radicalmente con la aparición del ordenador personal o PC de IBM, que marcó el punto de inflexión donde se inicia la caída de los costes y aumento de prestaciones que convirtieron al ordenador en máquinas accesibles y asequibles, acompañado del desarrollo del concepto de compatibilidad, donde gran cantidad de fabricantes producen modelos con funcionamiento similar o compatibles.

Hasta la llegada del nuevo siglo, el crecimiento de las herramientas digitales, entre ordenadores y móviles, han marcado el sustento de las comunicaciones y relaciones entre los diferentes ámbitos humanos. El deseo de mejores técnicas en la comunicación y la documentación llevaron al desarrollo, constante de las herramientas digitales. El deseo de descubrir un nuevo medio de expresar ideas fue sin duda lo que motivó a los pioneros del ordenador a sentar las bases del uso de las herramientas digitales³¹.

²⁸ Gere, *Digital Culture*, 51.

²⁹ Ibid., 115.

³⁰ Ibid., 149.

³¹ Dong y Gibson, *Arquitectura y diseño por computadora*, 10.

En la medida que evoluciona el mundo digital, “todo un sector de la población será o se sentirá desplazado”³². Obligados a ser digital, desde las plataformas gubernamentales que establecen procedimientos únicos vía web, de relaciones laborales, sociales, económicas, todas las relaciones humanas tienen su vertiente digital.

Esta obligación de ser digital, puede remitir al modelo carcelario del panóptico de Jeremy Bentham (1748-1832). Como propuesta de edificaciones donde fuera necesario el control de un gran número de persona, ideó un edificio cilíndrico en torno al cual estaban distribuidas celdas individuales, visibles desde la posición del guardia desde la torre central sin poder ser vistos.³³ De tal manera, afirma Cortés, se ha dispuesto de un entorno global alta y cuidadosamente vigilado las veinticuatro horas del día por unos aparatos tecnológicos cada vez más pequeños, casi invisibles,³⁴ como los reclusos dentro de un espacio panóptico.

La postmodernidad, ha derivado en un tercer tipo de percepción , panóptica, en el que el objeto es la propia mirada, ubicua y cambiante, que recorre todo eligiendo la perspectiva más apropiada superando la dicotomía entre objeto y sujeto para centrarse en el mecanismo.³⁵ El espacio pasa a ser cada vez menos algo construido y cada vez más una acumulación de experiencias y visiones añadidas.³⁶ Refiere Koolhaas, que el observador ya no registra tan solo seres humanos, sino que empieza apreciar el espacio entre ellos: “El centro se vacía; las últimas sombras evacúan el rectángulo del cuadro de la imagen, ahora el silencio se refuerza con la vaciedad”³⁷.

El proceso de actualización tanto del software como del hardware, se da de manera natural, y ha obligado al ciudadano del siglo XXI la utilización de las herramientas digitales como algo cotidiano, y necesario para su vinculación con la realidad, donde el aprendizaje es tácito, y todas emplean el mismo código con diferente fin, de esta manera es posible que cualquiera interactúe y que abordarlos no implique grandes esfuerzos. En un proceso diferente al de los primeros años de existencia del automóvil, que para conducirlo había que ser un experto en mecánica, y en su evolución sea posible su uso sin tener claro su mecanismo. Se está en el punto en que no se hace necesaria la lectura de cientos de manuales para aprender a utilizar alguna herramienta digital, pues muchas tienden a ser normalizadas.

La naturaleza de las herramientas digitales, su origen y su implantación aluden a la guerra, la vigilancia, y el control. Estas condiciones tienen sus consecuencias en la forma en que se disponen en el espacio colectivo urbano, y en como las utilizan las personas. El mismo Constant, parece haber tomado la consideración de la tecnología como arma, desde su experiencia de la guerra, y trasladarla al futuro como herramientas para la

³² Negroponte, *El mundo digital*, 270.

³³ Cortés, *La ciudad cautiva*, 19.

³⁴ *Ibid.*, 180.

³⁵ Real Academia de Bellas Artes de la Purísima Concepción de Valladolid, *Intercambios*, 82.

³⁶ *Ibid.*, 93.

³⁷ Koolhaas, *La ciudad genérica*, 62.

creatividad³⁸. La relación que plantea el Siglo XXI, se presentan las herramientas digitales, como instrumento de conexión, que conecta con las personas, con el espacio y con el tiempo.

La tecnología digital incluye, pero no se limita a internet, pues abarca desde la conformación a la producción y consumo de imágenes, textos y sonidos. No es el objetivo de la tesis, la clasificación y documentación de dichas herramientas digitales en los primeros años del siglo XXI, pues su cantidad, nombre, versión varía constantemente en función de las necesidades del usuario y de la tecnología disponible. El mayor avance se ha dado en la generalización en el poder de las herramientas desde la web 2.0, la posibilidad de interactuar y la función multimedia, desde la voz, el texto, la imagen y el movimiento o video.

Desde su utilización para promover el contacto entre las personas, las herramientas digitales han crecido desde su implicación como elemento comunicativo. Su extensión a través de redes y como forma de entrar en contacto digital con diferentes formatos, les confieren el poder del conocimiento, de la información, de la ubicuidad, y de la posibilidad de transformar la realidad, ante una dinámica compuesta por acelerados ciclos de composición y descomposición de la información y su tecnología.

“El hombre moderno lleva una vida de dispersión intelectual, cualquier acontecimiento le resulta asequible con sólo hacer girar el dial”³⁹, eran las palabras de Chermayeff y Alexander ante el poder de la televisión y su influencia en la cultura y comportamiento de la personas. La evolución de la tecnología digital de forma exponencial, desde el poder comunicacional y la concentración en la imagen, desde el interfaz que representan las pantallas, como superficie que media entre todas las conexiones, hacen asequible cualquier acontecimiento pero a nivel global, con solo tocar la pantalla.

Como sucedía con la televisión y la radio, a finales del siglo XX que creaban telespectadores ausentes, señala Virilio, los medios de comunicación creaban naciones escaparates, desde un poder paradójico al reunir en la distancia a los individuos en torno a un mismo modelo de opinión o de comportamiento.⁴⁰ Pero entrado el siglo XXI, la alta definición y la alta resolución, ya no lo es tanto de la imagen como de la propia realidad que se concibe como una imagen, a través de pantallas como interfaz de una sociedad en conexión. (fig.5.4)



La publicité transformée.

Fig. 5.4 Imagen de crítica a los medios televisivos por la I.S.

³⁸ Véase capítulo 2. El imaginario de Constant

³⁹ Chermayeff y Alexander, *Comunidad y privacidad*, 97.

⁴⁰ Virilio, *La máquina de visión*, 84.

5.3. CONEXIÓN-TECNOLOGÍA

“La tecnología es el instrumento indispensable para la realización de un colectivismo experimental. El deseo de dominar la naturaleza sin la ayuda de la técnica es pura ficción, del modo que es pura ficción una creación colectiva sin unos medios de comunicación adecuados.”⁴¹ Constant.

La tecnología amplifica su poder cuando es redefinida y apoderada por los usuarios, no solo en las herramientas sino en los procesos a desarrollar donde usuarios y creadores pueden ser los mismos, de allí la estrecha relación entre los procesos sociales de creación y manipulación de símbolos y la capacidad de distribuir bienes y servicios donde por primera vez la mente humana es una fuerza productiva directa⁴², estos avances más que en la tecnología están en la forma de interrelacionar a las personas.

Las herramientas digitales han pasado a convertirse en extensiones de los sentidos al registrar percepciones que no quedan en la memoria del individuo y que es posible exponer, manifestar, compartir y en ocasiones transformar la realidad con ellas, con capacidad de construir como Constant lo visionaba, donde lo importante es la mirada y el sentir del ser humano, la herramienta digital se convierte en la forma de capturar y difundir el mensaje, más no es el fin en sí. Su potencial está en aprovecharse para expresar mejor y compartir la construcción de la ciudad⁴³. Su desarrollo va apostando por descubrir a la persona misma a través de herramientas que maximicen sus experiencias y poder comunicarlas a otros.

El desarrollo de las herramientas digitales, conectan a las personas desde diferentes niveles. De allí que sea posible tomar el sentido colectivo, nómada y lúdico, de New Babylon desde la misma tecnología. En New Babylon la posibilidad de utilizar la tecnología articula los elementos que le dan sentido al proyecto y que conectan a los individuos y al espacio. Desde la propuesta del urbanismo unitario es posible considerar tales características desde su materialidad como herramientas:

a.- Sentido colectivo:

“Cada individuo puede disponer con absoluta libertad de los dispositivos técnicos y puede participar activamente en la organización colectiva del espacio, dichos elementos no pueden ser elegidos en función de un objetivo preestablecido, puesto que en cualquier momento una iniciativa puede ser modificada por iniciativas distintas, si no contrarias”⁴⁴.

La naturaleza colectiva en la que han devenido las herramientas digitales, llegan al manejo de distintas propiedades concentrados en un mismo elemento. Dispositivos que vinculan creación, edición y transmisión de texto,

⁴¹ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia* (publicado en *New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974*), 46.

⁴² Castells, *La era de la información*, 62.

⁴³ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 21.

⁴⁴ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en *New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974*)», 41.

imágenes, sonidos, desde cámaras fotográficas, de video, micrófonos, teclados, y pantallas todo desde el mismo elemento. Lo que antes era necesario realizar con diversos procedimientos y elementos es posible hacerse desde el mismo ordenador o móvil.

La disposición colectiva de todos los elementos desde uno solo, interconectados a internet, han hecho que los ordenadores personales se alejen del imperativo técnico, de dominios particulares para extenderse a la mayor parte de las sociedad. Desde ese sentido colectivo, en la primera década del siglo XXI, aunado al repunte en la distribución de internet, se abrió la posibilidad de combinar datos, imágenes y sonido desde las herramientas más populares, en un proceso paulatino, que ha permitido la posibilidad de combinar diferentes expresiones culturales, desde un mismo elemento. Hasta el pleno desarrollo del smartphone, que integra procesador, pantalla, giroscopio, altavoces y conexión a internet en un único dispositivo pequeño y ligero. Inmersos en un proceso de mutaciones del objeto, que termina por sustituir casi por completa su naturaleza original, así pasó con el móvil, cual navaja suiza, ha pasado a contener cualquier herramienta.

Los elementos cruciales para la puesta en marcha de la revolución tecnológica de la interconexión han sido los equipos para el almacenamiento, transmisión, conexión en red y procesado de la información digital junto con los programas e interfaces correspondientes.⁴⁵ Este logro en la forma colectiva de la tecnología, ha multiplicado exponencialmente la interacción de las personas a través de herramientas ligeras, con variedad de programas que vinculan diferentes tipos de datos y permiten a la vez la interacción entre múltiples actores. Los datos, entre mensajes e información que se producen, pasan a formar parte de la Big Data (Metadatos con proyecciones para el control social y material) que se produce automáticamente, rutinariamente desde diferentes tecnologías.

b.- Sentido nómada

“New Babylon, es un espacio social con articulaciones móviles: el territorio de acción del homo ludens.”⁴⁶

La tecnología digital permanece en constante cambio y desplazamiento, de sus formas y de sus contenidos, revelando ser la herramienta nómada, con poder de transferir esa cualidad a sus usuarios. De la cualidad nómada de los neobabilonios a la identidad digital, se traza el desplazamiento, desde el andar en casos o desde medios de transporte, colectivos o personales, que acusan aún más la diferencia entre los individuos y sus lugares. En un cumulo de relaciones de desplazamientos, de lugares, de materia y datos, que han encontrado confluír en la interacción de las herramientas tecnológicas y su capacidad nómada. El tamaño cada vez más compacto, pero con mayores capacidades, aunado a lo liviano de las herramientas han hecho posible que su traslado y conexión a la red, se haga fácilmente. Esto ha consolidado la posibilidad de que se pueda realizar todo desde el mismo lugar

⁴⁵ Mitchell, *E-topía*, 17.

⁴⁶ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 29.

evitando el desplazarse para ejercer una función determinada en un espacio concreto, contradictoriamente en ocasiones el cuerpo parece reservarse de la condición nómada conferida a las herramientas digitales.

Desde esta dinámica de cambio y actualizaciones en sus estructuras, se somete al usuario a dos procesos para ajustarse al desplazamiento, el primero, al propio utensilio físico y el segundo el del método de utilización de dicho utensilio.

El número creciente de herramientas digitales y de objetos nómadas, entre ordenadores, teléfonos móviles, portátiles, etc. llegan a la sincronización de todos los artefactos desde uno solo, cuya diversificación y aligeramiento en sus interfaces, combinados con los progresos de la digitalización, convergieron hacia una extensión y una multiplicación de los puntos de entrada en el ciberespacio.⁴⁷

c.- Sentido lúdico

*Llegará la era del Homo ludens, ya que en una cultura dominada por los ordenadores la vida no será sino un juego.*⁴⁸

El fin de la utilidad acusaba, según Constant, la evidencia de la eliminación de la función y la apertura para el juego lúdico creativo. Las condiciones de vida del nuevo siglo le han dado una nueva posición al entretenimiento, que ha pasado a tener un sitio relevante en el desarrollo de la vida y de la industria. El ocio y el tiempo libre en aumento, han diversificado el mundo del entretenimiento desde pantallas, creando una necesidad de entretenimiento, encauzado desde lo digital y los videojuegos. Estas creaciones ya no necesariamente requieren de aparatos especiales para su acción, pues gracias a internet, todo transcurre en el mundo virtual, dentro del tiempo real.

“El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”⁴⁹.

La dinámica que representan las herramientas digitales, parecen evocar la anterior cita de Huizinga, y su descripción del juego, puesto que desde las pantallas, si bien se sitúan fuera de la vida, llegan a absorberla por completo, sin revelar algún aspecto material o provecho específico. Se supera en la visión de Huizinga los conceptos del tiempo y el espacio, que definía como determinado, para pasar a la totalidad del tiempo y espacio,

⁴⁷ Lévy, *Cibercultura*, 2007, 24.

⁴⁸ Nieuwenhuys, «New Babylon (Publicado en Provo, n°4, Ámsterdam, 28 de octubre de 1965, pp. 1-11,36)», 167.

⁴⁹ Huizinga, *Homo ludens*, 27.

comprendidos dentro de la acción digital e interconectada. El argumento del entretenimiento ha terminado por desplazar los espacios físicos que les daban forma en las ciudades hacia las pantallas.

El juego no es permanente se transforma en el tiempo. Su naturaleza es transitoria, y abierta al cambio. La actividad lúdica es moldeable, se ajustan a las condiciones del juego, es además intercambiable en los roles que se desempeñan. El juego permite las variaciones, el cambio, las modificaciones. Las características del juego, son perfectamente transferibles a las herramientas digitales, ajustándose a la dinámica y a la adaptación en la utilización de los usuarios como si de un juego se tratase.

Para Koolhaas, el escenario escogido para la megalomanía —lo dictatorial— ya no es la política, sino el entretenimiento. Gracias al “espacio basura”, el entretenimiento organiza regímenes herméticos de exclusión y concentración máximas: juegos de concentración, golf de concentración, congresos de concentración, cine de concentración, cultura de concentración, vacaciones de concentración,⁵⁰ disponibles gracias a la tecnología.

5.4. LAS PANTALLAS:

“Si tomamos el pasaje K, que en vez de ventanas tiene unas grandes lentes ópticas que engrandecen enormemente la visión sobre la manzana vecina”⁵¹.

En New Babylon no hay ventanas, ni en sus maquetas, ni en los dibujos. En New Babylon la negación de la ventana, es expresión de plantear el espacio como un laberinto dinámico. Para poder ver sobre el paisaje, Constant planteaba la utilización de elementos de visualización y de apoderamiento del paisaje de naturaleza tecnológica. La devoción a la tecnología por parte de los neobabilonios, parecen derivar en la tecnología la relación estrecha que vincula el paisaje y la ventana, para devenir en una relación entre el paisaje y la tecnología que se concreta a través de pantallas.

Las ventanas delatan un interior y un exterior, un marco para definir el paisaje desde el espacio interior. En New Babylon se presenta una incoherencia que acusa más la relación con la tecnología del siglo XXI, pues entre plataformas, texturas, transparencias, líneas de conexión que acusan al paisaje, pero desde el interior no existen ventanas, solo la tecnología de las manos de los ciudadanos. Los sectores se diseminan por toda la tierra para la construcción del paisaje, pero es la tecnología como ventana, la que media en el apoderamiento del paisaje, desde la acción lúdica de los entornos.

Para San Isidoro de Sevilla:

⁵⁰ Koolhaas, *Acerca de la ciudad*, 97.

⁵¹ Nieuwenhuys, «Descripción de la zona amarilla (“Description de la zone jaune” publicado originalmente en *Internationale Situationniste*, 4, junio 1960)», 54.



Fig 5.5 La visibilidad es completa, gracias al vidrio. Biblioteca Nacional de Francia. Arq. Dominique Perrault



“Las ventanas son los vanos cuya parte exterior es estrecha y la interior va ensanchándose, como vemos en los graneros; se llaman fenestras porque prestan luz (lucem fenerare); además “luz” en griego, se dice phós; o tal vez porque a través de ellas, el hombre que se encuentra dentro de casa puede ver. Según otros se denominan fenestras porque suministran luz a la casa, y se trata de un vocablo híbrido del griego y el latín, pues phós en griego significa “luz”.⁵²

Además de lograr la relación del interior y el exterior, el mismo sentido de la ventana incluye la dimensión de la luz, al suministrar luz. La redimensión de las ventanas desde la tecnología, sobre pantallas, las ha llenado de luz. La luz desde las pantallas seduce, con mayor definición y el detalle, y desde la posibilidad de tocar el cristal para desplazarse en el espacio digital, incrementa la vinculación sensorial con el elemento. La medida de hasta qué punto puede parecer real la experiencia visual se debe a la combinación de la calidad de la imagen: el número de contornos visualizados y la textura entre ellos, y del tiempo de respuesta: la velocidad con la que las escenas se actualizan.⁵³

Los pintores impresionistas de París pintaban desde buhardillas, un espacio interior hacia el exterior. La ventana a cuyo través se contempla el bulevar permite que la ciudad entre en la casa, al modo de como en la pintura romántica entrara la naturaleza en el recinto burgués.⁵⁴

La ventana, representa la transición de elemento arquitectónico que enmarca la mirada hacia el paisaje, hacia las pantallas digitales existentes en ordenadores y móviles. Una evolución que ha venido acompañada de una transformación técnica que permite aislar y procurar un espacio interior totalmente controlado ante la transparencia, cerrando los otros sentidos y multiplicando desde el exterior los reflejos la imagen urbana.

En la dinámica de la transición de la ventana a la pantalla como canal para la representación del paisaje, se manifiestan la evolución en la forma de percibir y representar el paisaje con consecuencias espaciales, que se verifican en la sintonía, el arraigo y la construcción del imaginario urbano de la sociedad. No es casualidad que algunas de las primeras fotografías de Daguerre sean vistas urbanas tomadas desde una ventana, como si estuviera latiendo en ellas aquella idea de la pirámide visual seccionada por una apertura rectangular transparente.⁵⁵ (fig.5.6)

El borde del campo visual no es una línea real. El campo visual no está recortado, no es un fragmento del mismo con unos bordes claros como el paisaje que se encuadra en la ventana.⁵⁶ Desde las pantallas se vuelve a dar marco al paisaje.

⁵² San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, 1077.

⁵³ Negroponte, *El mundo digital*, 143.

⁵⁴ Marchán Fiz, *Contaminaciones figurativas*, 34.

⁵⁵ Ramírez, *El objeto y el aura*, 17.

⁵⁶ Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, 292.

Fig. 5.6 Boulevard du Temple por Daguerre

5.4.1. El nacimiento del paisaje: la ventana.

En un principio, el ser humano primitivo erraba como nómada para conocer y apoderarse del territorio; después de muchos años, la evolución lo llevó a enraizarse en un lugar y convertirse en un ser sedentario. En este proceso ha experimentado y consolidado diferentes manifestaciones para plasmar el paisaje, gracias a las ideas y a las herramientas que tenía disponibles. Pero no fue hasta la aparición de la ventana, *veduta* interior del cuadro que abre este hacia el exterior, que el paisaje como lo conocemos en Occidente nació.⁵⁷

Durante la mayor parte de la evolución histórica, la arquitectura ha intentado integrarse a la naturaleza. Montaner asegura que en los diez libros de arquitectura de Vitruvio y durante la Ilustración, el origen de la arquitectura se remitió, míticamente, a la imitación de la naturaleza.⁵⁸ En esta voluntad de relación con el medio, el salto cualitativo más importante se produjo cuando en el Renacimiento se empezó a usar el vidrio en las ventanas, primero en las casas burguesas de las principales ciudades italianas (Florencia, Bolonia, Génova) en el siglo XV y luego, en el siglo XVI, en Inglaterra y otros países europeos. El uso del vidrio permitió transformar espacios interiores que habían permanecido oscuros en las estaciones frías, en lugares luminosos y confortables. Como elemento selectivo de entrada de la luz y barrera para las fugas de calor y las corrientes de aire, el vidrio potenció una transformación total de la vida doméstica y una nueva cultura del espacio interior.⁵⁹

Durante el Renacimiento, dar prioridad a la experiencia visual de la naturaleza, en detrimento de las descripciones literarias y poéticas, hizo que se aumentara la importancia por la admiración y adquisición de representaciones pictóricas de entornos naturales, a la vez que se promovía el viaje para así observar con los propios ojos aquellas vistas que podían hablar al intelecto y que antes habían sido observadas en imágenes. El pintor tenía el poder en sus manos de modelar sensaciones a través de la visión, creando lugares y recomponiéndolos a su merced,⁶⁰ en cuadros con el valor simbólico de una ventana.⁶¹

El registro del espacio, su percepción y el cúmulo de experiencias que se grababan en la memoria de las personas en limitadas ocasiones se exteriorizaban o manifestaban, por lo que eran las impresiones de las percepciones del paisaje de los artistas en sus pinturas lo que aglutinaba a los seguidores según reuniera en esa visión la percepción de muchos otros. En contraposición, durante la Ilustración las ventanas por las que entraba esa luz y conducía el aire, que invitaban a mirar a través de ellas, casi nunca daban a una escena urbana y callejera. “Quienes caminaban por la

⁵⁷ Roger y Maderuelo, *Breve tratado del paisaje*, 81.

⁵⁸ Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 178.

⁵⁹ Ibid.

⁶⁰ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 2011, 123.

⁶¹ Montaner, *La modernidad superada ensayos sobre arquitectura contemporánea*, 62.

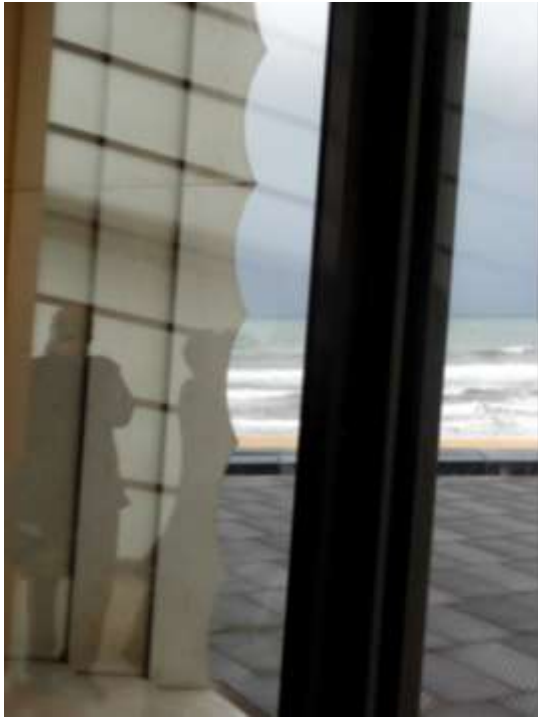


Fig 5.7. Amplitud visual, aislamiento del resto de los sentidos. Palacio de Congresos Kursaal. Arquitecto Rafael Moneo.

ciudades se veían obligados a esquivar los excrementos de los caballos y los desperdicios arrojados desde las casas a la calle, que por lo general se hallaba sin pavimentar o muy pobremente habilitada.”⁶²

La tecnología del vidrio pretendía garantizar un mundo sin fronteras, que no estuviera impedido por limitaciones espaciales, en el que el conocimiento y la información estarían disponibles para cualquiera. La introducción en las edificaciones de un material como el vidrio fue un paso significativo en la incorporación de la luz y de la claridad como referencia metafórica de una sociedad más abierta y sana, que quería saber y conocer todo y para la cual la visión era el sentido fundamental al que no se le podía ocultar nada.⁶³ Describía Benjamín, “no en vano el vidrio es un material duro y liso en el que nada se mantiene firme. También es frío y sobrio. Las cosas de vidrio no tienen ‘aura’. El vidrio es el enemigo número uno del misterio.”⁶⁴

Paul Virilio acota la existencia de tres ventanas. “Está la ventana francesa (puerta) que sirve para entrar en un lugar donde vive el hombre, sea en una ciudad o en un apartamento. Existe la ventana autónoma, que es la ventana como lugar de luz y mirar. La tercera ventana es la pantalla de televisión, de otro espacio construido, el de las telecomunicaciones y las nuevas tecnologías”⁶⁵. Esta tercera ventana, la pantalla digital parece marcar la nueva aproximación al paisaje urbano.

5.4.2. La mirada y su reflejo en la ventana

Las obligadas movilizaciones del ser industrializado incidieron en el proceso de la mirada y su proyección sobre la ventana para apoderarse del paisaje. A partir de la Revolución Industrial y la llegada de medios de transporte masivos y rápidos como el ferrocarril —lleno de cuerpos apretados, personas que leían o miraban en silencio por la ventana— se produjo un gran cambio social que marcó el siglo XIX: el del silencio utilizado como una protección de la intimidad individual.” En las calles, al igual que el vagón del tren, la gente comenzó a considerar un derecho personal el que los extraños no le hablaran, a ver las palabras de los extraños como una violación”⁶⁶. La mirada aislada, perdida en el reflejo de las ventanas de los ferrocarriles, de los coches, trenes de alta velocidad ha pasado en los últimos tiempos a reflejarse en pantallas en las manos de cada uno de los usuarios. Acota Koolhaas, que conceptualmente, cada monitor, cada pantalla de televisión (de ordenador y de móvil) es el sustituto de las ventanas.⁶⁷

⁶² Sennett, *La conciencia del ojo*, 116.

⁶³ Cortés, *La ciudad cautiva*, 167.

⁶⁴ Benjamín, *Discursos interrumpidos I*, 171.

⁶⁵ Virilio y Armitage, *Virilio Live*, 69.

⁶⁶ Sennett, *Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*, 366.

⁶⁷ Koolhaas, *Acercas de la ciudad*, 109.

En el siglo XX, el muro cortina prometía, como tecnología visual del modernismo, una visión libre frente al disciplinario cerramiento de los muros y una democratización de la mirada; sin embargo con el tiempo, se hizo evidente que la vista ilimitada del exterior implicaba la exposición a la observación desde ese mismo espacio exterior, lo cual conducía a la sobreexposición y a nuevas formas de opacidad.⁶⁸ La sensación física que suscitan las láminas de cristal en las ventanas es la de la visibilidad completa sin que sea preciso exponer los demás sentidos, “se trata de la sensación física sobre la cual se basa la moderna sensación de aislamiento en un edificio.”⁶⁹

En el siglo XXI los ciudadanos se han vuelto cada vez más nómadas y tienen en sus manos, gracias a las herramientas digitales, el poder de la ubicuidad. Esta evolución en sus aptitudes les ha hecho volcar sus ojos sobre las pantallas, y pasar por alto muchas veces lo que sucede a su alrededor, acostumbrándose a los espacios de los no lugares. Augé indica, que “en la realidad concreta del mundo de hoy, los lugares y los espacios, los lugares y los no lugares se entrelazan, se interpenetran. La posibilidad del no lugar no está nunca ausente de cualquier lugar que sea”⁷⁰, sin referencias, sin memorias, con características muy similares en diferentes latitudes. Ante esta situación, se hace común sentir más cerca a personas que están en la distancia a través de la pantalla, que aquellos que están próximos, tan solo al otro lado de la ventana.

Sin embargo, en esas pantallas gracias al avance tecnológico, los usuarios tienen una ventana particular donde plasmar y hasta transformar el paisaje. La posibilidad de manifestar la percepción del individuo, en referencia a su espacio, su entorno o su realidad estuvo limitada en el pasado a las manos de un tercero quien, al margen de la ley, se hacía notar con el uso del graffiti, el estencil, con la palabra o imagen y cargaba el paisaje con el sentimiento que refleja una acción. Una acción anónima, que carga el paisaje de significado, que se muestra anárquica y rebelde, para indicar en una frase o una imagen la proyección de un sentimiento. Esta necesidad de manifestar un sentimiento y dar significado al paisaje, puede llegar a materializarse en un objeto tridimensional, como un candado en el Pont Des Arts en París, con el nombre de amantes que intentan eternizar su amor como parte de una acción colectiva y anónima.

5.5. LA PERSONA Y EL PAISAJE:

*La palabra paisaje proviene de la pintura, de la representación en un lienzo. Es ante todo la puesta en práctica de una estética del paisaje. Cada uno tiene un paisaje mental que organiza su relación con el mundo. Cada uno tiene su pintura interior.*⁷¹

⁶⁸ Cortés, *La ciudad cautiva*, 167.

⁶⁹ Sennett, *La conciencia del ojo*, 138.

⁷⁰ Augé, *Los «no Lugares»*, 110.

⁷¹ Virilio, *El Ciber mundo, la política de lo peor*, 109.



Fig5.8. La mirada se refleja en la ventana del tren

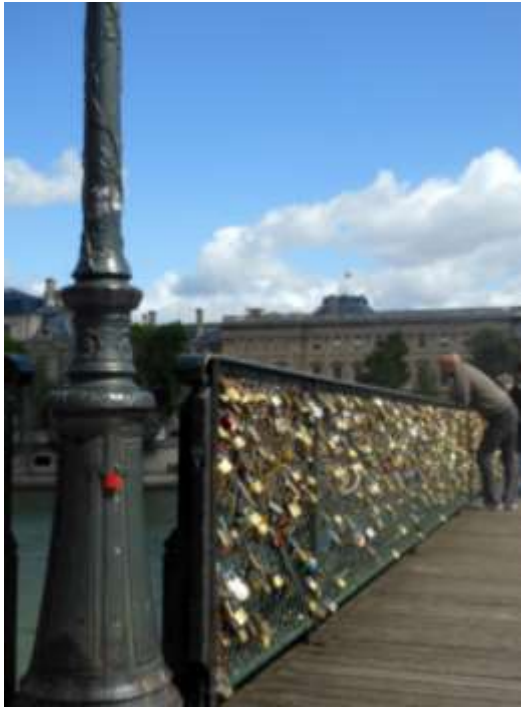


Fig. 5.9. En el Pont Des Arts, el paisaje se carga con un sentimiento colectivo

Si bien New Babylon fue el diseño de una cultura, es importante enfatizar su íntima relación como planteamiento del paisaje. El paisaje es un nivel cultural.⁷² La vivencia de ese paisaje pertenece a la experiencia personal, al hecho directo y sin otra opción de que la vida se desarrolla en un territorio.⁷³ No hay paisaje sin personas, porque la ubicuidad humana ha llevado su huella hasta casi todos los lugares, y es la mirada de las personas las que cualifican como paisaje, y transforma en paisaje lo que era sólo territorio, además “*no hay hombre sin paisaje porque estamos hechos de él, en reciprocidad vital*”.⁷⁴

Maderuelo, comenta que el paisaje no es lo que está ante nosotros, es una construcción cultural, no es un mero lugar físico, sino el conjunto de una serie de ideas, sensaciones y sentimientos que se elaboran a partir del lugar y sus elementos constituyentes: “*el paisaje reclama una interpretación, la búsqueda de un carácter y la presencia de una emotividad*”⁷⁵

Para Lefebvre, El paisaje se presenta como un proceso que deviene de la construcción cultural entre generaciones, aclaraba que:

*“(...) hemos aprendido cómo percibir el rostro de nuestra nación en la tierra, en el paisaje, lentamente formado por siglos de trabajo, de paciente, gestos humildes. El resultado de estos gestos, su totalidad, es lo que contiene la grandeza”*⁷⁶.

Para Simmel, la ubicación del punto de vista particular en la generación de ese paisaje, es entonces determinante:

*“La inconsciente y eficaz fórmula que produce el paisaje como tal no cabe mostrarla con la misma sencillez, es más, quizás no quepa mostrarla de ninguna manera. El material del paisaje, tal y como lo suministra la mera naturaleza, es tan infinitamente múltiple y cambiante de un caso a otro, que también serán muy variables los puntos de vista y formas que encadenen estos elementos en una unidad de sensación”*⁷⁷.

El registro de esa relación entre punto de vista y paisaje, quedo registrado por Francesco Petrarca (1304-1374), al ascender en 1336 al Mont Ventoux por el único placer de contemplar el panorama⁷⁸, donde la mirada personal y el paisaje permanecen unidos.

La mirada ante el paisaje no permanece estática, Merleau-Ponty señala que desde un desplazamiento ilusorio, se lleva el paisaje consigo y el deslizamiento de este no es en el fondo más que su fijación en la punta de una mirada que se cree en movimiento⁷⁹. La percepción depende del punto de vista del observador, que se mueve dentro del

⁷² Martínez de Pisón, *Miradas sobre el paisaje*, 50.

⁷³ Ibid., 54.

⁷⁴ Ibid., 61.

⁷⁵ Maderuelo Raso, *El paisaje: génesis de un concepto*, 38.

⁷⁶ Lefebvre, *Critique of Everyday Life*, 134.

⁷⁷ Simmel, *El individuo y la libertad*, 270.

⁷⁸ Gracia Soria, *Entre el paisaje y la arquitectura*, 43.

⁷⁹ Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, 70.

espacio y en el tiempo. Es esa movilidad de la trayectoria sinóptica la que, al modificar el punto de vista del sujeto, le permitirá descubrir el detalle de lo que estaba al alcance de la vista.

Al respecto aclara Simmel, que el detenerse en un detalle o advertir varios a la vez no basta, sin embargo, para tener conciencia de estar ante un paisaje. Para alcanzar esa conciencia, los sentidos deben, justamente, dejar de centrarse en un elemento particular y abarcar un campo visual más amplio, es decir, percibir una nueva unidad que no sea mera suma de elementos puntuales; solo entonces estaremos ante un paisaje.⁸⁰

Es posible ilustrar la experiencia que refiere Simmel, en el proceso creativo de los jardines japoneses, que incluyen en la percepción del espacio a todos sentidos. Los olores, los cambios de temperatura, la humedad, la sombra y el color, todo se combina de modo de intensificar el empleo del cuerpo en calidad de órgano sensorio, con el fin de llevar al individuo a un punto desde donde pueda descubrir algo por sí mismo.⁸¹

Los japoneses creen que la memoria y la imaginación deben participar siempre en las percepciones, bien desde una percepción diferente del espacio y del tiempo, o desde una realidad dada por el lugar y marcada por lo que ocurre en un determinado momento. Para ellos la manera de percibir el lugar radica en el nexo entre la existencia del lugar y lo que acontece en él, el lugar no tiene identidad propia, solo existe si en él se encuentra un observador para registrar lo que sucede. En Japón, para los sintoístas, lo esencial no es la sustancialidad del espacio, sino el fenómeno que en él ocurría. De este modo, un lugar se creaba cuando el fenómeno y la observación se daban simultáneamente en un ámbito.⁸² Desde occidente, el planteamiento es contrario donde la supremacía de los sentidos se concentra en la vista.

5.5.1 .Digitalizando los sentidos

Las herramientas digitales como extensiones tecnológicas de los sentidos han reforzado la primacía de la vista. El dominio del ojo y la eliminación del resto de sentidos tienden a empujarnos hacia el distanciamiento, el aislamiento y la exterioridad,⁸³ así es posible observar en las calles a personas ensimismadas en sus pantallas de móvil u ordenador, donde parece más fácil interactuar a través de ella que en la realidad. El sentido de la vista y el oído son ahora los sentidos socialmente privilegiados⁸⁴. Las tecnologías de la información y comunicación parecen concentrarse en la supremacía de la vista, como el más poderoso sentido que mueve al individuo. En el poder de la imagen y los mecanismos para generarlas, alimentan la idea de verse a uno mismo y, simultáneamente, sentirse parte de un colectivo, con posibilidad de crear un mundo digital paralelo con el reflejo de su imagen.

⁸⁰ Simmel, *Filosofía del paisaje*, 7.

⁸¹ Hall, *La dimensión oculta*, 188.

⁸² Ruiz de la Puerta, *Arquitecturas de la memoria*, 143.

⁸³ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 18.

⁸⁴ *Ibid.*, 16.



Fig 5.10 Las pantallas están en las manos de todos.

Las herramientas digitales además de permitir la captación de instantes en imágenes, sonidos, hacen posible la captura del movimiento, a través del video, que reproduce la velocidad con que suceden las acciones, por lo que termina capturando una secuencia de tiempo.⁸⁵ La utilización de estas tecnologías para reinterpretar el paisaje urbano se hace en movimiento, y no hay un punto de vista único, es un acto totalmente libre ante el proceso de percibir. Al igual que se percibe la música como una secuencia de tonos, que en conjunto arman una melodía, el movimiento se percibe como la captura de una secuencia. La ciudad digital está ensamblada con las delicadas proyecciones visuales y emocionales de sus habitantes, y esa aparición a menudo alucinante de la ciudad viene representada y narrada predominantemente en estilo cinematográfico.⁸⁶

Se abren ventanas que no existían, el registro de percepciones no queda aislado en la memoria del individuo, se hace posible exponer en las pantallas y manifestar el sentimiento, compartir la experiencia, mostrar el punto de vista particular y en ocasiones llegar a transformar la realidad. El rasgo más importante de la interacción de todos los dispositivos digitales multimedia es que capturan dentro de sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en toda su diversidad. Equivale al fin de la separación entre medios audiovisuales e impresos, cultura popular y erudita, entretenimiento e información, educación y persuasión, esto construye “un nuevo entorno simbólico, que hace de la virtualidad nuestra realidad.”⁸⁷

5.5.2. La visión digitalizada:

*“Mirar lo que uno no miraría, escuchar lo que no oiría, estar atento a lo banal, a lo ordinario, a lo infraordinario. Negar la jerarquía ideal que va desde lo crucial hasta lo anecdótico, porque no existe lo anecdótico, sino culturas dominantes que nos exilian de nosotros mismos y de los otros, una pérdida de sentido que no es tan sólo una siesta de la conciencia, sino un declive de la existencia”.*⁸⁸

Las herramientas digitales, entre móviles y ordenadores, parecen coincidir en la ampliación de los campos de percepción y manifestación del ser humano, pues no solo se concentran en la representación de la imagen, permiten la percepción asistida y la difusión de sonidos, textos, y movimientos. Se establece un juego de seducción que confiere el utilizar la herramienta digital y el poder que reviste el acceso a información y a la interacción al ejecutar comandos desde una pantalla.

De allí que las herramientas digitales pasen a considerarse como extensiones de los sentidos, desde ventanas que no estaban, pues el registro de percepciones no se queda en la memoria del individuo como remembranzas, y se hace posible exponer, manifestar el sentimiento, compartir el punto de vista que llega en ocasiones a transformar

⁸⁵ Arnheim, *Arte y percepción visual*, 443.

⁸⁶ Barber, *Ciudades Proyectadas*, 144.

⁸⁷ Castells, *La era de la información*, 144.

⁸⁸ Virilio, *Estética de la desaparición*, 40.

la realidad, que puede ser presentada en multiplicidad de formas de visualización a través de las redes digitales, donde la percepción del individuo pasa a ser la representación⁸⁹.

Para Montaner las experiencias reales de nuestra percepción sensorial son inseparables ya de nuestras visiones y vivencias a través del uso de diversos medios de transporte y de las facilidades que aportan las tecnologías de la información y la comunicación para relacionarse.⁹⁰ El desarrollo de la tecnología, en su acrecentado paso va apostando por descubrir a la misma persona a través de herramientas que maximicen sus experiencias y poder comunicarlas a otros.

Acerca del objeto automatizado, señala Baudrillard, que ya no son los gestos, energía, o necesidades, la imagen de su cuerpo lo que la persona proyecta sobre sus objetos automatizados, es “la autonomía de su conciencia, su poder de control, su individualidad propia, la idea de su persona”⁹¹. Para McLuhan, “El hombre electrónico usa su cerebro fuera del cráneo y su sistema nervioso encima de su piel”⁹², aunado a la posibilidad de simular, antes que sentir. En este nuevo discurso, se plantean formas alternas de asumir la vida con una dinámica distinta para entender el cuerpo propio, que parece diluirse en el circuito de las redes electrónicas. La ampliación sensorial a través de la tecnología, demuestra según acota Trovato⁹³, que el cuerpo se ha dividido en dos dimensiones:

-Una dimensión real, en la que se relaciona con el mundo a través de su sistema sensorial de su rostro y de su cuerpo, como estructura topológica y métrica definida. Es la esfera del planeta, de la ecología, de los materiales naturales y artificiales a la vez. La colonización de la naturaleza sucede como una colonización de las fronteras del cuerpo, soporte de imágenes y complementos, frutos de la tecnología en constante transformación y los ciclos temporales de la moda.

-Una dimensión virtual, en la que se relaciona al mundo a través de interfaces aplicadas o insertadas en su frontera. Este entorno digital se caracteriza por un alejamiento radical de la naturaleza y por ser un producto absolutamente artificial o híbrido. La frontera del cuerpo es finalmente el soporte de una colonización tecnológica sin precedente.

Desde la acción en la dimensión real o virtual, la hegemonía de la vista se ha visto reforzada con las herramientas tecnológicas, desde la infinita multiplicación y producción de imágenes. Se ha ampliado el poder de la visión, de penetrar a enormes distancias y percibir dimensiones inmensas o minúsculas. La fascinación que produce lo nuevo parece desplazar lo conocido para destacar lo excitante o lo extremo, parece que “el hombre se está

⁸⁹ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 2011, 144.

⁹⁰ Montaner, *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*, 78.

⁹¹ Baudrillard, *El sistema de los objetos*, 128.

⁹² McLuhan y Powers, *La aldea global*, 101.

⁹³ Trovato, *Des-velos*, 56.

volviendo indiferente a las dimensiones intermedias, aunque estas sean las dimensiones de la humanidad”.⁹⁴ Desde un proceso, que se consolida desde la cultura occidental, dominada por el paradigma ocular centrista, “una interpretación del conocimiento, la verdad y la realidad que se ha generado y centrado en la vista”⁹⁵.

Sin embargo son los cinco sentidos corporales, los que identifican la línea límite entre el yo y el mundo. El contacto con el mundo tiene lugar a través de la piel, mediante las partes especializadas de esta membrana envolvente. Según Pallasmaa, “Todos los sentidos, incluida la vista, son extensiones del sentido del tacto: los sentidos son especializaciones del tejido cutáneo y todas las experiencias sensoriales son modos de tocar, y de este modo están relacionados con el tacto”⁹⁶.

Lo táctil se opera desde lo digital, según el orden que determine el ojo. La piel de los dedos, por su extrema sensibilidad, y operatividad son utilizados como extensión operativa del ojo, sobre superficies acristaladas que no buscan una interacción táctil para la estimulación sensorial de la piel, desde la frialdad y rigidez de pantallas que permiten la interacción de las imágenes directamente con la visión. De manera tal que el sentido del tacto, se utiliza como extensión de la vista, acota Negroponte:

“Mirar y tocar son complementarios”⁹⁷. Desde otro punto de vista, pero que termina por vincular a los sentidos en las pantallas, Pallasmaa añade: “Si bien la experiencia pareciera totalmente visual, pero incluso el ojo toca, la mirada implica un tacto inconsciente, una mimesis y una identificación corporal”⁹⁸.

El ojo es el órgano de la distancia y de la separación, mientras que el tacto lo es de la cercanía, la intimidad y el afecto. El ojo inspecciona, controla e investiga, mientras que el tacto se acerca y acaricia. Durante experiencias emocionales abrumadoras se tiende a cerrar los ojos, igualmente cuando se sueña, se escucha música o se acaricia. Desde la oscuridad hace que la profundidad y la distancia sean ambiguas e invitan a la visión periférica inconsciente y a la fantasía táctil.⁹⁹

La experiencia visual es dinámica, que crea un juego recíproco de tensiones dirigidas de objetos, colores, formas, movimientos y tamaños. Percibir consiste según Arnheim en;

“La formación de conceptos perceptuales, la visión trabaja en la experiencia creando esquemas correspondientes de formas generales, aplicables no solos a un momento sino a un número indeterminado de casos similares”¹⁰⁰.

⁹⁴ Chermayeff y Alexander, *Comunidad y privacidad*, 77.

⁹⁵ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 16.

⁹⁶ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 111.

⁹⁷ Negroponte, *El mundo digital*, 153.

⁹⁸ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 43.

⁹⁹ *Ibid.*, 47.

¹⁰⁰ Arnheim, *Arte y percepción visual*, 61.

De allí que la observación constante de un flujo de vistas inestables, junto con el solapamiento de imágenes simultáneas de diferentes espacios descontextualizados y la fragilidad de tomas fotográficas discontinuas, indiscriminadas y arbitrarias, muestren una crisis en la mirada del territorio postindustrial.¹⁰¹

Ante esta dinámica y el flujo de imágenes, la vista parece ser el único sentido lo suficientemente rápido como para seguir el ritmo. Pero ese mismo mundo del ojo hace que se viva cada vez más en un eterno presente aplanado por la velocidad y la simultaneidad.¹⁰² La visualización pasa entonces a situarse en un terreno cibernético y electromagnético en el que los elementos visuales abstractos y los lingüísticos coinciden y son consumidos, puestos en circulación e intercambiados globalmente.¹⁰³

5.6. LA CIUDAD EN MÚLTIPLES PANTALLAS

“Gracias a la participación de numerosas personas en la emisión y la recepción de imágenes y sonidos, unas telecomunicaciones muy perfeccionadas se convertirán en un importante sistema auxiliar de comportamiento social lúdico”¹⁰⁴.

La ventana se ha convertido en pantalla táctil, la tercera ventana de Virilio, la tecnología más que espiar es el telón que enmarca la imagen donde se actúa-vive y sé es protagonista en la escena urbana. Pareciera que cada vez los lugares se hacen más transparentes y la vista del ciudadano se hace cada vez más inmune a los cambios, y el único espacio posible para personalizar y sentirse arraigado es el digital. Sin embargo, cualquier espacio urbano transparente puede transformarse en paisaje a través de la mirada consciente y la imagen poética, que transmitan aquellos valores sensoriales que hacen que un espacio sea significativo.¹⁰⁵

El espacio vivido, según Pallasmaa, se puede llamar espacio vivencial o existencial y se estructura sobre la base de significados y valores que sobre él reflejan un individuo o grupo, consciente o inconscientemente. El espacio existencial es una experiencia única interpretada a través de la memoria y de la experiencia del individuo. Los grupos comparten ciertas características de espacios existenciales que constituyen sus identidades colectivas y les dan un sentimiento de fraternidad.¹⁰⁶ Se presenta un mundo que simula ser generalizado, con edificaciones y espacios sin arraigo que parecen pertenecer a cualquier latitud y, en contraste, se asoma la posibilidad de sumar memorias a lo general para hacerlo más íntimo y reconstruir así la memoria colectiva desde la visión particular.

Como un gigante microchip, la ciudad se proyecta como una superposición de diagramas, con componentes móviles e inmóviles, en múltiples capas con distintos niveles de conectividad y movilidad; además de la fenomenología de las



Fig 5.11 Johan Otto von Spreckelsen, Grande Arche de la Fraternité, 1989. La ciudad se ve a través de lo digital.

¹⁰¹ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 2011, 61.

¹⁰² Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 21.

¹⁰³ Crary, *Las técnicas del observador*, 16.

¹⁰⁴ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 30.

¹⁰⁵ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 2011, 22.

¹⁰⁶ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 144.



Fig 5.12 En la ciudad, se emplean grandes láminas acristaladas a manera de murallas al nivel del suelo

ciudades efímeras, que se superponen a la ciudad real.¹⁰⁷ Los ciudadanos tienen acceso permanentemente a las redes que se solapan cada vez más en la ciudad. Esta visión recrea la superposición de estratos reales y digitales, que se suceden y cambian continuamente, y donde los individuos parecen acostumbrados a lo que acontece alrededor y revisten de cotidianidad cualquier hecho que suponga un cambio en el paisaje urbano. La imagen pública que hoy viene a suceder al antiguo espacio público donde se efectuaba la comunicación social (avenidas, plazas públicas) va siendo superada por la pantalla.¹⁰⁸

La red de computadoras en todo el mundo, supone para Mitchell el ágora electrónica, subvierte, desplaza y redefine radicalmente las nociones de lugar, comunidad y vida urbana. La red tiene una estructura fundamentalmente diferente de la física, y opera bajo reglas bastante diferentes de las que organizan la acción en los lugares públicos de las ciudades tradicionales.¹⁰⁹

Desde las pantallas se interviene en el ciberespacio, entre la pululación de comunidades y la espesura de las conexiones “como si toda la memoria de los hombres se desplegara al instante: un inmenso acto de inteligencia cabellera de neur|onas”¹¹⁰ resalta Levy.

La ciudad deviene en un discurso y este discurso es verdaderamente un lenguaje: la ciudad habla a sus habitantes, “nos hablan de nuestra ciudad, la ciudad donde estamos, simplemente por vivir en ella, vagando a través de ella, mirándola”.¹¹¹ En este discurso, se activa la necesidad de una búsqueda de participación más que la observación, implicarse e interactuar con el espacio.

Sin embargo, desde las ciudades contemporáneas muchos sitios reciben el nombre de espacios públicos, configurados por edificios que según Bauman son hechos para ser mirados, no para entrar en ellos, envueltos en cristal, no parecen tener ventanas ni puertas de acceso, a la vista resultan imperiosos e impenetrables, como fortalezas herméticamente selladas están en el lugar pero no pertenecen, y estimulan a cualquiera a seguir su ejemplo y sentirse del mismo modo.¹¹² En una combinación de visibilidad y a la vez de aislamiento que define el modo en que se relacionan los edificios con las calles desde el mismo nivel del suelo, con grandes láminas acristaladas a manera de murallas.¹¹³ (fig.5.12)

Desde esa confluencia de tecnología y ciudadanos desde pantallas, se plantean las ciudades como dispositivos inteligentes o smart cities con acceso pleno desde smart phones. Smart es un adjetivo inglés cuyo significado de inteligente denota con ese valor a la nueva sociedad, que parece transferir a quien porte la herramienta o a quien

¹⁰⁷ Montaner, *Sistemas arquitectónicos contemporáneos*, 202.

¹⁰⁸ Virilio, *La máquina de visión*, 83.

¹⁰⁹ Mitchell, *City of Bits*, 8.

¹¹⁰ Lévy, *Cibercultura*, 2007, 226.

¹¹¹ Straw y Boutros, *Circulation and the city essays on urban culture*, 26.

¹¹² Bauman, *Modernidad líquida*, 105.

¹¹³ Sennett, *La conciencia del ojo*, 140.

viva allí. Pero más allá de hacer inteligente a la ciudad o a las personas, la tecnicidad parece sobresalir por encima de cualquier necesidad, creando de su interrelación nuevos datos para ofrecer nuevos servicios. De tal manera se controlan en tiempo real el tráfico, los servicios, la polución, pero en cuanto a poder manifestarse creativamente en el espacio público, o permitir mayor espontaneidad parece aún materia pendiente, pues se valen de costoso hardware, con ideas tecnológicamente interesantes en lugar de responder la necesidad del ciudadano real,¹¹⁴ con énfasis en encontrar usos para nuevas tecnologías.

La inteligencia en la acción de las smartcities parece radicar en ser individuos plenamente informados de lo que sucede en tiempo real con proyecciones en el tiempo del futuro inmediato, que puedan reforzar el control del riesgo para tomar una decisión segura, con el precio de suministrar datos personales, determinados por sensores y máquinas electrónicas, para anteponerse a cualquier tipo de sorpresa. Este ciclo es aceptado tanto en los artefactos como en los programas para ejecutar, con gran entusiasmo, que se acoge como algo novedoso.

El término smartcities se refiere a una ciudad de alta tecnología que incluye una gestión más eficiente de la ciudad de una red de detección de toda la ciudad, con acceso a la red en tiempo real, integración de datos sobre el estado actual de los flujos de tráfico, infraestructura y servicios en la ciudad, que puede utilizar para mejorar los servicios y uso de recursos de seguimiento y control. Con el uso de software inteligente los datos analizan tendencias para predecir problemas.¹¹⁵

La visión futura de las ciudades parece desplazarse hacia una competencia por ser cada vez más smart, y poder figurar en la clasificación de ciudades inteligentes, como foco de atracción para personas y empresas. De allí los intentos de crear ciudades inteligentes como Masdar en Abu Dhabi¹¹⁶, desarrollada por Norman Foster, que pretende utilizar tecnologías avanzadas para convertirse en la primera ciudad con cero emisión de dióxido de carbono; o Songdo en Corea del sur, una ciudad cubierta de sensores para mejorar la gestión de sostenibilidad y ciudad¹¹⁷.

Según la oficina Nesta¹¹⁸ en el Reino Unido, las primeras cinco ciudades a nivel mundial en términos de tener el ambiente más efectivo para impulsar la innovación son: Nueva York, Londres, Helsinki, Barcelona y Ámsterdam¹¹⁹. Nesta en su estudio muestra que en estas ciudades especialmente el éxito de encontrar maneras creativas de manejar el cambio.¹²⁰ En el caso de España, los sensores de detección de toda la ciudad de Santander,

¹¹⁴ Saunders y Baeck, «Rethinking smart cities from the ground up», 5.

¹¹⁵ Ibid., 16.

¹¹⁶ «Masdar City- Abu Dhabi».

¹¹⁷ Saunders y Baeck, «Rethinking smart cities from the ground up», 17.

¹¹⁸ «Our international work | Nesta».

¹¹⁹ Saunders y Baeck, «Rethinking smart cities from the ground up».

¹²⁰ Schwab, *The Fourth industrial revolution*, 77.



Fig. 5.13 En Las Vegas las pantallas inundan la ciudad.

la anuncian como la ciudad con más sensores del mundo, más de 12.000 sensores de recopilación de datos desde disponibilidad de espacio de estacionamiento hasta la calidad del aire.¹²¹

5.6.1. Evolución desde la ventana

Como consecuencia de la avalancha de imágenes, como ventanas que muestran el paisaje, la arquitectura que va modificando la ciudad y el paisaje aparece a menudo como simple arte retiniano del ojo. En la arquitectura, el avance de la tecnología ha supuesto además la creación de nuevas estrategias de percepción de los espacios, con el uso de iluminación y pantallas, que presentan nuevas formas de percibir a estos y al objeto arquitectónico con mayor fuerza en lo visual. En una escala mayor, desde el exterior, las fachadas de edificaciones con uso de iluminación controlada, en conjunto con nuevos tipos de pantallas electrónicas de gran formato y superficies de cristal activo son capaces de desplegar diferentes reacciones. La mezcla de iluminación, ordenadores y pantallas tecnológicas ha dado como resultado un avance acentuado en los efectos de las superficies de las edificaciones, que como superficies se han transformado en una membrana activa capaz de cambiar rápidamente de apariencia.¹²²

El proceso de valoración de los sentidos en la construcción del espacio no debería referirse solo a la experimentación de este, sino que debería estar inscrito desde que se percibe la idea espacial, pues una obra de arquitectura de la calle, de la ciudad o del paisaje no se experimenta como una serie de imágenes retinianas aisladas; se toca y se vive en su material completo e integrado, en su esencia corporal y espiritual.¹²³

El marco de la ventana no es una experiencia arquitectónica, es tan solo una experiencia de visión: mirar a través de la ventana y conectar así el mundo interior con el exterior, transforma la imagen en una auténtica experiencia arquitectónica.¹²⁴ La ventana, desde donde es posible captar el paisaje desde el espacio interior, parece en su materialización haberse tornado en un recurso arquitectónico para aislar a las personas. A pesar de la continuidad visual que permite, pues su evolución tanto en diseño como en producción está íntimamente ligada a la búsqueda perpetua de la comodidad y control, ha evolucionado técnicamente con materiales y recursos que permiten aislar efectivamente del exterior, tanto de las condiciones climáticas como de las acústicas, y que protegen el espacio interno para adecuarlo a un confort personalizado. Este encapsulamiento contradice la claridad del cristal; la luz traspasa pero lo que sucede, la vida, queda fuera. Aunque la tecnología ha mejorado la visibilidad a través del cristal, “la porción

¹²¹ Saunders y Baeck, «Rethinking smart cities from the ground up», 23.

¹²² McQuire, *The Media City Media, Architecture and Urban Space*, 127.

¹²³ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 154.

¹²⁴ Pallasmaa, *La imagen corpórea imaginación e imaginario en la arquitectura*, 167.

del mundo que resulta visible mediante estas ventanas se halla muy devaluada por lo que atañe a su realidad, esto particularmente en el caso de las realidades sensoriales.”¹²⁵

Desde las ventanas dispersas en las pantallas digitales, se hace posible la conexión con cualquier persona en cualquier lugar, lo que ha consolidado el mercado de la tecnología y del comercio a través de la red. Las conexiones han creado nuevas formas de interrelación entre los individuos con redes sociales digitales de toda índole. Estas formas de interactuar han cambiado la percepción del mundo, del paisaje y del lugar, pues esto se hace a través de estas ventanas que cada quien con apoyo de sus redes pueda crear. Cada día parece haber más necesidad de registrarlo todo, aunque sean cuestiones ilegales o problemáticas, como si lo que no se registra no existiera; todo está siendo grabado para ser compartido y visionado a través de millones de pantallas.

Cada vez hay más gente conectada a la red durante más tiempo, viendo lo que los demás hacen y siendo testigos, ávidos de curiosidad, de cualquier acontecimiento que les sucede a los otros.¹²⁶ Está también, el etiquetado electrónico, que permite alimentar terminales digitales como los teléfonos inteligentes con diversos contenidos, coordenadas, historias, personajes, sentimientos, sus implicaciones arquitectónicas son sin embargo profundas, ya que el etiquetado puede dotar al espacio con nuevas propiedades vinculado con información, pero también con imágenes y sonidos que se pueden entregar a través de las diversas interfaces digitales personales.¹²⁷

Para que la interacción sea promovida y que el ciudadano no sienta la necesidad de evitarla, se hace necesario reforzaren la excitación en el espacio, la sorpresa ante la persona, para luego con sutiles directrices acondicionar la experiencia espacial para la libre manifestación. La posibilidad de interactuar libremente, incrementa además que los sentidos estén alertas en cualquier momento y que existan testigos registrando el paisaje urbano.

“En cambio los occidentales, siempre al acecho del progreso, se agitan sin cesar persiguiendo una condición mejor. Buscan siempre más claridad y se la han arreglado para pasar de la vela de la lámpara de petróleo, del petróleo a la luz de gas, del gas a la luz eléctrica, hasta acabar con el menor resquicio, con el último refugio de la sombra.”¹²⁸

Ésta cita de Tanizaki, se puede actualizar hasta llegar a la luz que emiten las pantallas digitales, con la misma intención de acabar con cualquier sombra, y a partir de su interacción se define el progreso de un nuevo individuo, una nueva colectividad, y una nueva cultura. El mundo digital, se plantea de forma colectiva, ante la soledad del cuerpo en la ciudad, desde colectivos, que demandan una presencia activa, y cuya característica es la extroversión forzada con una excesiva proximidad a todo, para terminar trasladando la interioridad y la intimidad a la pantalla en la que lo público y lo privado, lo social y lo personal, se mezclan y confunden constantemente.¹²⁹

¹²⁵ Sennett, *La conciencia del ojo*, 139.

¹²⁶ Cortés, *La ciudad cautiva*, 190.

¹²⁷ Picon, *Digital Culture in Architecture*, 189.

¹²⁸ Tanizaki, *El elogio de la sombra*, 72.

¹²⁹ Cortés, *La ciudad cautiva*, 155.

Así como desde las tecnologías manifiestan a través de ellas colectivos con acciones que repercuten en la vida urbana, así también la tecnología ha supuesto avances que implican una interacción virtual en lo real, en las representaciones tridimensionales, con poder de uso de los ciudadanos. Como la realidad aumentada que permite que diferentes habitantes puedan ver diferentes anotaciones superpuestas a las ciudades¹³⁰

Al entender las palabras “Realidad Virtual” como mitades iguales, la conclusión lógica es que la realidad virtual es un concepto redundante, según Negroponte. La realidad virtual puede hacer que lo artificial parezca tan real, o incluso más, que la propia realidad.¹³¹ La idea básica de la realidad virtual es provocar la sensación de “estar ahí”, pues proporciona a los sentidos, a la vista en especial, lo mismo que se percibiría, pero desde dispositivos de realidad virtual que deben ocupar el campo de visión del usuario y permitir mover la cabeza con lo cual su tamaño y peso es un factor esencial.

En cuanto a la Realidad Aumentada, su potencial se ha extendido a estudios urbanos que buscan la aprobación de la colectividad para apostar o no por cambios en el espacio urbano, al hacer posible la visualización tridimensional de la idea desde el móvil, de una o diferentes propuestas, para que sean conocidas o aprobadas. La particularidad de la Realidad Aumentada (RA) es que no lleva al usuario a un entorno simulado, sino que añade información a su entorno real, lo que implica que la máquina no debe centrarse tanto en el propio usuario, como en la combinación del usuario y su espacio más inmediato, del cual debe recoger datos constantemente¹³². Este ha sido uno de los retos principales de la RA, tanto por la dificultad de generar imágenes y objetos virtuales que se ajusten correctamente al entorno real como por los problemas que genera la recolección de datos del entorno. La realidad aumentada se ha enfocado más en la posibilidad de brindar datos al instante a través de la interfaz, que se combinan con el lugar y el tiempo real.

Todos estos fenómenos conllevan una sensibilidad hacia el paisaje como tal, la cual se nutre de un pensamiento del paisaje, inculcado mayormente desde pantallas de distinto formato. El problema se presenta en la divergencia entre la capacidad de apreciar, de decir y de pensar el paisaje, con los comportamientos habituales, que tienden a reducir el paisaje a una proyección arbitraria de uno mismo sobre este objeto.¹³³ Para Berque “Esta divergencia es lo que no existía en otro tiempo, cuando se manifestaba en acto un pensamiento paisajero.”¹³⁴

¹³⁰ Mitchell, *E-topía*, 48.

¹³¹ Negroponte, *El mundo digital*, 141.

¹³² Waelder, «La próxima realidad».

¹³³ Berque, *El Pensamiento paisajero*, 104.

¹³⁴ *Ibid.*, 87.

5.7. LA TECNOLOGÍA Y EL PAISAJE

“(…) todavía faltaría registrar a cada instante, por medio de notaciones simbólicas, al igual que un cuaderno de bitácora, todas las modificaciones topográficas que se van produciendo. Para resolver un problema tan complejo habría que recurrir sin duda a un ordenador.”¹³⁵

Las primeras imágenes mentales registradas de la imaginación humana y la mano artística en la historia, fueron pintadas en las paredes de las cuevas, que se consideraba una membrana que mediaba entre el mundo de sus ocupantes pre humanos y su mundo imaginario de espíritus donde se originaban las imágenes.¹³⁶ El ser humano primitivo estaba obligado a perfeccionar su imagen ambiental mediante la adaptación de su percepción al paisaje que tenía ante sí.¹³⁷

Un pensamiento (sujeto) del paisaje es un pensamiento que tiene por objeto el paisaje, para que exista tal cosa, hay que ser capaz de representarse por medio de una palabra que permita hacer de él un objeto de pensamiento. Berque señala que:

“Es cierto que se pueden sentir las cosas con medios distintos a las palabras, pero para pensarlas verdaderamente se necesitan las palabras. Esto es lo que se manifiesta en Europa durante el renacimiento: empieza a haber un pensamiento del paisaje”¹³⁸.

Este proceso estuvo acompañado del interés en la perspectiva que significó para la pintura la noción de profundidad y para la mente la de distancia.¹³⁹ La perspectiva convirtió la relación simbólica de los objetos en una relación visual; y la relación visual a su vez se convirtió en una relación cuantitativa. En el nuevo cuadro del mundo, el tamaño no significaba importancia humana o divina, sino distancia.¹⁴⁰

Desde la relación visual planteada en el paisaje, la voluntad de ver la ciudad ha precedido los medios para satisfacerla. La generación de diferentes medios ha canalizado la creatividad y el uso que se le ha dado a la tecnología, tanto de los sistemas de representación como de los medios para lograrlo para expresar la relación con el paisaje. Desde las pinturas medievales o renacentistas que representaban la ciudad vista en perspectiva por un ojo que nunca antes había existido. Inventaban a la vez el sobrevuelo a la ciudad y el panorama que éste hacía posible¹⁴¹.

¹³⁵ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 25.

¹³⁶ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 39.

¹³⁷ Lynch, *La imagen de la ciudad*, 23.

¹³⁸ Berque, *El Pensamiento paisajero*, 20.

¹³⁹ Mumford, *Lewis Mumford Textos Escogidos*, 39.

¹⁴⁰ *Ibid.*, 38.

¹⁴¹ Certeau, *La Invención de lo cotidiano*, 104.

Las distintas formas de aproximación al paisaje hecha por los pintoresquistas se hacía por medio de dispositivos tales como el espejo de Claude: un pequeño retrovisor que el pintor de *plein air* utilizaba para pintar lo que ve a través del recuadro limitado del espejo, que media entre el paisaje natural, ilimitado y su representación en la tela.¹⁴² El espejo lograba capturar y enmarcar el paisaje, darle límites, de la misma manera como se hace desde las pantallas digitales.

Desde otras instancias, se incluía el espacio como forma de poder representar el paisaje, logrado con los avances tecnológicos disponibles, como el caso de las exposiciones universales, que desde experiencias sintéticas recomponían una realidad descompuesta por la aceleración del tiempo y la fragmentación del espacio que había traído consigo la era industrial, desde multitud de nuevas informaciones que las personas no podían asimilar, creando una crisis de la percepción del individuo. La presentación se hacía desde realidades ficticias, tanto en los panoramas como en las proyecciones cinematográficas, se reconstruía la realidad como un espectáculo, que permitía al individuo observar las nuevas condiciones de vida pero de una forma distanciada y protegida.¹⁴³ En especial, los panoramas fueron diseñados para favorecer la mirada centralizada del mundo. Desde la posición elevada de la plataforma, el espectador del panorama sentía poseer la inmensidad e infinitud del paisaje¹⁴⁴, gracias a la imitación perfecta de la naturaleza, combinando luz, condiciones atmosféricas, sonidos.

Desde la observación de la realidad a través de un juguete, según Baudelaire, se creaba un paisaje abstracto que el poeta veía como la esencia de la experiencia en la vida urbana. El nuevo horizonte del individuo era la arquitectura esmerilada de la ciudad, con sus cristales, espejos, y superficies brillantes de metal o madera. El sujeto buscaba multiplicar su imagen sobre estas superficies reflectantes para encontrar la esencia de su persona, sin pensar que este impulso narcisista no hacía más que alejarlo de sí mismo¹⁴⁵, desde una búsqueda de la imagen de la misma persona dentro de la ciudad, que termina por fragmentarse.

Según Moneo, la fragmentación vuelve a aparecer con renovada energía al comienzo del siglo XX, de nuevo los pintores serán los más sensibles a esta corriente donde la visión unitaria que proporcionaba una teoría orgánica de la forma, y a la que daba fuerza el uso de la perspectiva como único instrumento de representación, quedó definitivamente abandonada por los pintores.¹⁴⁶

La fragmentación en las ciudades se palpa desde la forma en que la gente se moviliza, en diferentes medios, donde personas y acontecimientos coinciden pero a distintas velocidades, con diferencias en la definición y tiempo para la percepción de la imagen de la ciudad. La velocidad cambia la visión del mundo y la imagen que tenemos de él, y

¹⁴² Solà-Morales, *Territorios*, 115.

¹⁴³ Canogar, *Ciudades efímeras*, 64-65.

¹⁴⁴ *Ibid.*, 45.

¹⁴⁵ *Ibid.*, 92.

¹⁴⁶ Moneo, «Paradigmas fin de siglo», 652.

esas diferentes velocidades que se solapan en la ciudad actúan de manera distinta en la percepción del paisaje, y donde la velocidad sólo parece unificarse a un mismo tiempo a través de la red digital.

La percepción del espacio urbano desde el comienzo del siglo XXI, está siendo mediada por las tecnologías digitales que parecen haber unificado a la humanidad, afectando la concepción del tiempo, acelerando el tiempo global, con la capacidad de interacción e instantaneidad que causa la práctica de un único tiempo para todo el planeta¹⁴⁷. “Esta red mundial, una wide world web, como la definía Constant, es la imagen física de las interconexiones que tiene lugar en un mundo plano¹⁴⁸”. La reacción que manifiesta New Babylon desde el uso de la tecnología es que permite la utilización libre del tiempo, al superarse la necesidad de trabajar.

En la utilización de la tecnología digital, transcurre entonces el uso de un tiempo real, que pone en práctica la velocidad absoluta. Esta relación conlleva según Virilio a la puesta en práctica de los tres tributos de lo divino: la ubicuidad, la instantaneidad y la inmediatez.¹⁴⁹ Lo instantáneo, implica la duración de un instante. Lo inmediato implica enseguida sin tardanza, lo que está próximo, lo que está más al alcance. Lo ubicuo, no requiere de localización puntual pues está presente en cualquier parte, sin límites, sin bordes, con disponibilidad desde cualquier lugar en cualquier momento y en cualquier circunstancia.

Virilio indica que el espacio se vuelve temporal, en un paisaje de acontecimientos, el tiempo finalmente ha aventajado al espacio como el más importante modo de percepción. El antes y el después coexisten, el tiempo se transforma en paisaje, y los eventos ocupan el lugar del relieve y de la vegetación. En este paisaje de acontecimientos, el pasado y el presente acaecen simultáneamente, y nunca se detiene, todo se encuentra en un eterno presente. Esta aceleración del tiempo, provoca la aceleración de la realidad, acentúa un estado de desgano en el sujeto, el cual se limita a un pasivo estar aquí presente frente a los acontecimientos.¹⁵⁰

Desde las pantallas de las herramientas digitales, se concentra por sobre todo el consumo del tiempo, expresado desde los tres atributos que señala Virilio, donde la materialidad de los espacios se ha trasladado a las pantallas y de allí que la forma de capturarlos y de vivirlos sea a través del uso del tiempo en conexión:

5.7.1. Ubicuidad

La consideración de esta cualidad se materializa en el tamaño cada vez más reducido de las herramientas digitales, que tienden a concebirse a partir de la maximización en las capacidades de las pantallas, en su resolución e interconectividad. A su vez la posibilidad de interconexión hace que sea posible su utilización desde cualquier

¹⁴⁷ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 2011, 61.

¹⁴⁸ Wigley, «Hospitalidad extrema», 123.

¹⁴⁹ Virilio, *El Ciber mundo, la política de lo peor*, 19.

¹⁵⁰ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 2011, 100.

lugar en red. Esta relación de tamaño e interconexión, permite el intercambio de información, o intercomunicación desde cualquier lugar.

Esta propiedad le confiere a la persona la posibilidad de parecer estar en todos lados, en cualquier momento. Así como el teléfono al emanciparse del hilo, ya no pertenece a una casa, sino a una persona, se individualiza, pero a la vez se torna nómada, como prótesis o extensión de la persona. Su alojamiento es el cuerpo, y al cambiar el objeto, cambian los sujetos.

La ubicuidad, también ha cambiado el uso de los espacios, siendo posible realizar cualquier labor desde cualquier punto, sin distinción de lugar o tiempo, pues todo parece posible desde la acción digital. El a menudo repetido cliché; que las redes permiten interacción con “cualquiera, dondequiera, en cualquier momento y en cualquier lugar” ilustra la visión del mundo digital emergente.¹⁵¹ El poder de la ubicuidad hace que la presencia física no sea necesaria para una serie de intercambios y prácticas sociales. La no presencia física, pero la acción digital, estimulan las acciones rápidas fugaces y prescindibles, inmediatas.

Las redes e internet, han influenciado en la independencia del uso del espacio con respecto a la labor que se ejecuta, de manera tal que ha liberado la función de la forma, donde todo parece posible de hacerse desde el mismo lugar. Esta posibilidad libera al espacio de una función específica, que evoca una vez más la definición del espacio múltiple, libre de la función que se dibuja desde New Babylon. La función cada vez se aleja más del espacio y se concentra más en lo virtual digital. La configuración del espacio evoluciona según las soluciones que aporte a las necesidades de las personas. Al reconducirse casi todas las necesidades espaciales sobre las pantallas, surgen nuevas carencias que se transforman continuamente y que requieren de espacios que puedan asumir la misma capacidad de adaptabilidad y transformación.

Es entonces desde las pantallas, que la acción digital se hace ubicua, con imágenes generadas digitalmente por doquier que anuncia la implantación ubicua de espacios visuales fabricados, radicalmente diferentes de las facultades miméticas del cine, la fotografía y la televisión¹⁵².

Desde la misma posibilidad de interactuar libremente a nivel global, se ha incrementado el que los sentidos estén alertas en cualquier momento, para ser testigos y registrar cualquier instante. Donde todos los hechos que impactan el mundo parecen tener testigos capaces de capturar el instante, con la red de comunicación inalámbrica y de computación ubicua convergiendo durante el proceso de difusión global. La red despliega entonces un flujo total que se presenta al usuario desde una ubicuidad sincrónica: la memoria de siglos, almacenada por la humanidad, se abre todos los tiempos, todos los espacios en un “aquí y ahora.”¹⁵³

¹⁵¹ Batty, «Big Data, Smart Cities and City Planning».

¹⁵² Crary, *Las técnicas del observador*, 15.

¹⁵³ Cuadra, *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*, 56.

La sociedad del siglo XXI, ha llegado a habituarse al uso de la tecnología, y dar por natural la constante actualización de programas y de equipos, donde el cambio y la renovación son permanentes para la acción en el espacio digital, con nuevas versiones, donde lo intemporal, lo efímero, tiene cada vez más vigencia, y se hace más fuerte esa vigencia mientras más personas estén inmersas en la red. La sensación de ubicuidad y de multitemporalidad acompaña al doble proceso de deslocalización y desintantaneización.¹⁵⁴

Desde estos procesos a nivel global, la barrera idiomática parece hacerse cada vez más corta. El cambio digital ha implicado la creación y conocimiento de nuevos términos, vocablos que se hacen indispensables para el entendimiento en las redes, mayoritariamente en origen inglés, abreviaciones, e iniciales de palabras, que se hacen comunes en todo el mundo, acompañados del uso de elemento iconográficos han ayudado a la constitución de un lenguaje gráfico a nivel global acusando aún más el sentido de ubicuidad, que hacen evocar a la lengua común que unía a la antigua Babilonia.

Desde el sistema GPS (sistemas de posicionamiento Global) hace común el uso de coordenadas y ubicación exacta en tiempo real en función de crear mapas alimentados por datos personales. La posibilidad de georeferenciar imágenes, sucesos, crean mapas de las ciudades, con visiones personalizadas. De esta forma la tecnología parece incorporar a la geografía profundidad y riqueza más allá de la descripción cartográfica del lugar, una cartografía subjetiva e interactiva en constante cambio, con multiplicidad de formas de visualización a través de las redes, que ordenan y muestran, en donde la percepción del individuo pasa a ser la representación.¹⁵⁵

5.7.2. Instantaneidad

“Por todas partes hay ruedas que se interponen a los designios de nuestras piernas y voces extrañas que se atraviesan ante nuestros pensamientos. Lo veloz y lo estridente han eliminado casi por completo a lo lento y lo sereno. Lo grande y lo ruidoso han abogado a lo pequeño y lo tranquilo. Las experiencias íntimas, especiales y sutiles que permitían las grandes ciudades del pasado, donde el solitario, e aventurero o el poeta disfrazado podían mezclarse a su antojo con la multitud y encontrar placer inclusive en su mismo anonimato, están totalmente perimidas.”¹⁵⁶

La dinámica de vivir en un tiempo instantáneo, ha implicado la transformación en las nociones de velocidad y espacio. Al incidir de manera globalizada ha logrado homologar expresiones culturales como vestimenta, comidas, música y también de los espacios creando lugares que son de todos los sitios y de ninguno, e igualmente de espacios reproducidos en cualquier parte del mundo¹⁵⁷.

¹⁵⁴ Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 35.

¹⁵⁵ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 2011, 144.

¹⁵⁶ Chermayeff y Alexander, *Comunidad y privacidad*, 74.

¹⁵⁷ Cortés, *La ciudad cautiva*, 39.

La utilización del tiempo real como elemento constitutivo de las acciones y de referencia para actuar en el paisaje, hacen que parezca no haber un antes y un después, sino un ahora constante en tiempo real. La historia se acelera, y esa aceleración hace que la fragmentación, segmentación e integración selectiva sean rasgos distintivos del nuevo contexto.¹⁵⁸ La dinámica del uso del tiempo real, implica además el después diferirlo, donde la sublimación del instante es lo efímero.

De la organización del tiempo de trabajo, se ha pasado según Lipovetsky al universo caracterizado por la desmultiplicación de los tiempos sociales, por el desarrollo de temporalidades heterogéneas, administradas por los mismos dispositivos personalizados.¹⁵⁹

Desde la personalización del tiempo gracias a lo digital y su amplia difusión, le han dado poder al pragmatismo, que parece ser el fundamento en el pensamiento, basado en la rapidez en el acceso y verificación de la información. La búsqueda por ahorrar tiempo, con el uso de una mayor velocidad, incide en la sobrevivencia de lo efímero que puede reinventarse, reusarse, reciclarse en un instante. Con la información y datos, disponible y accesible al instante, cada uno se vuelve menos valioso. Es por ello que lo que termina por importar más es la capacidad de poner estos hechos en contexto y entregarlos con impacto emocional¹⁶⁰.

Desde la instantaneidad, ha cobrado fuerza lo fugaz, lo que desaparece con velocidad. La innovación continua de la tecnología, da poca oportunidad de familiarizarse con la herramienta, creando un ciclo de obsolescencia, por desuso, reemplazo y actualización. La velocidad a la que emergen nuevos productos y reconfiguraciones, excluyen la posibilidad de llegar a ser plenamente familiar.

Instantaneidad significa una satisfacción inmediata en el acto, pero también significa el agotamiento y la desaparición inmediata del interés. El tiempo/distancia que separa el fin del principio se reduce o desaparece por completo,¹⁶¹ de forma fugaz.

La fugacidad podría comprenderse como una imagen veloz que se imprime en el paisaje para desaparecer inmediatamente. No por ello las imágenes fugaces son intrascendentes.¹⁶² Según Nogué la fugacidad introduce una nueva condición: la no pertenencia al lugar. Para esta persona que circula, el espacio que cruza no es un lugar, sea cual sea su calidad paisajística desde una perspectiva cultural, pues no tiene tiempo para apreciar o sentirse partícipe de este entorno: solamente lo ve como un espacio relativo que debe cruzar con la mayor productividad posible, es decir, con velocidad y por el camino más corto.¹⁶³

¹⁵⁸ Romero González, *Geopolítica y gobierno del territorio en España*, 20.

¹⁵⁹ Lipovetsky, *Los tiempos hipermodernos*, 79.

¹⁶⁰ Pink, *A Whole New Mind Why Right-Brainers Will Rule the Future*, 49.

¹⁶¹ Bauman, *Modernidad líquida*, 127.

¹⁶² Nogué, *La construcción social del paisaje*, 251.

¹⁶³ *Ibid.*, 254.

Lefebvre, denunciaba como se juega tácticamente con el envejecimiento acelerado, con la obsolescencia, en el proceso de formalizar el aceleramiento del tiempo, en la rápida desaparición de bienes¹⁶⁴. Él consideraba los vestidos, los objetos cotidianos, los automóviles, en ese proceso, a la que se puede añadir la tecnología. La ciudad ideal comportaría la obsolescencia del espacio: cambio acelerado y morada, emplazamientos, espacios preparados. Sería la *ciudad efímera*, obra perpetua de los habitantes, a su vez móviles y movilizadas por y para esta obra. En ella, el tiempo recupera su lugar: el lugar primordial.

La instantaneidad y la gran cantidad de información suministrada, crea otras consecuencias como lo es la preservación de esos datos, que ocupan también un espacio físico, expresados en bytes. Sobre el paisaje recaen entonces las consecuencias producto de instantes, en gran cantidad de productos caducos, algunos sin posibilidad de reciclaje y de datos que deben de ser almacenados. Las consecuencias de paisajes de ciudades altamente tecnificados, trasladan a otras latitudes los desechos materiales que derivan ese proceso de instantaneidad.

5.7.3. Inmediatez:

“Los sectores cambian constantemente de forma y de atmósfera en función de las actividades que se desarrollan en ellos. Nadie puede volver atrás, regresar al lugar que acaba de dejar, a la imagen que había guardado en su memoria”.¹⁶⁵

*“Una enfermedad mental ha invadido el planeta: la banalización. Todo el mundo ha quedado hipnotizado por la producción y el confort: desagües directos, ascensor, cuarto de baño, lavadora.”*¹⁶⁶ Gilles exponía con ironía el sentido al que había llegado en la posguerra la búsqueda de la comodidad desde el espacio del hogar. Pero esa misma búsqueda se transfirió a la ciudad, al paisaje, hasta llegar a ser el leitmotiv de muchos. Una vida a la carta (On demand), para cómodamente tener de donde escoger, para ser servido, cuando, cómo y dónde se desee, parte del proceso de individualización en un mundo global. Desde esa visión, todo en la tecnología se hace móvil, transformable y nómada menos el hogar, convertido en un nodo donde parecen coincidir todas las redes, lo lúdico, el trabajo, la familia, la seguridad, y desde donde la relación con el paisaje, y cuando se da, más que desde la ventana como se ha explicado anteriormente, se da a través de pantallas.

La velocidad de las nuevas tecnologías, hacen que el mundo se viva como más pequeño, la lejanía se convierte en inmediatez.¹⁶⁷ Se ha creado la necesidad de una urgencia de contarlos y de difundirlos todo con inmediatez, y todo parece a la vez más cercano, en un entorno inmediato en procesos y actos parecen infectados por lo urgente,

¹⁶⁴ Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 158.

¹⁶⁵ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 42.

¹⁶⁶ Gilles, «Formulario para un nuevo urbanismo. 1958(“Formulaire pour un urbanisme nouveau”, publicado originalmente en Internationale Situationniste, 1, junio 1958, 15-20)», 13.

¹⁶⁷ Salvat Martínrey y Serrano Marín, *La revolución digital y la sociedad de la información*, 39.

fragmentados como el tiempo y el espacio. De tal forma las actividades se torna según Nogué: “fast como la comida, los servicios, se hacen más comunes estas prácticas espacio-temporales marcadas por la urgencia”¹⁶⁸.

La noción de inmediatez ha devenido en una acción desmedida de búsqueda, en una nueva dimensión en su concepto. Se da un proceso de exacerbación en consumir la necesidad de búsqueda, y en base a esta necesidad se han formado imperios económicos digitales a escala mundial (Google, Yahoo o Aol), almacenando datos de los internautas y control de las direcciones de IP, lo que les convierte en un archivo de datos apetecible para cualquier organismo ávido de conocer los hábitos de consumo o de comunicación, de sectores sociales específicos o determinados ciudadanos concretos¹⁶⁹.

Desde la pantalla pareciera no haber implicaciones en el mundo físico, pero al dejar huellas electrónicas, a la deriva, se generan rastros que los sistemas de vigilancia y publicidad, saben seguir, y coleccionar en big data; cual arma que al manipularse deja huellas, rastros, evidencias. Parece transferirse el instinto básico del ser humano de cazar, a una búsqueda constante desde las pantallas. Si bien el paisaje natural ha sido el escenario para la acción de caza, el paisaje de datos remonta como explanada para la caza digital.

La noción de inmediatez conlleva también la idea de comodidad, al poder contar con todo a la mano en todo momento. En esa búsqueda de la comodidad se construyen vías cómodas para viajar, muebles y espacios cómodos para descansar, con la función de mitigar el cansancio por los excesos corporales laborables. Sin embargo esa comodidad se convirtió en sinónimo de comodidad individual, de manera que si la comodidad reducía el grado de estimulación y receptividad de una persona, podía servir para aislarse de los demás.¹⁷⁰

El deseo de comodidad tiene un origen en la búsqueda de descanso para cuerpos fatigados del trabajo.¹⁷¹ Durante el siglo XIX, los diseños relacionados con el movimiento y reposo estaban vinculados con tecnologías que hacen que el cuerpo individual se sintiera cómodo. La comodidad reduce la cantidad y la intensidad del estímulo. Es también un ensayo de monotonía. La búsqueda de un estímulo cómodo y menos intenso está directamente relacionada con la forma en que se tiende a afrontar las sensaciones perturbadoras que pueden presentarse en una comunidad heterogénea y multicultural.¹⁷²

Si la ciudad como espacio libre inmediato, es estructurada y controlada por el orden público y privado, con el afán de garantizar la seguridad constante, pero ante cada medida de seguridad que se toma aumenta la sensación de peligro, ninguna medida parece suficiente. “Los temores se perpetúan, aumentan y adquieren cada vez mayor

¹⁶⁸ Nogué, *La construcción social del paisaje*, 242.

¹⁶⁹ Cortés, *La ciudad cautiva*, 182.

¹⁷⁰ Sennett, *Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*, 361.

¹⁷¹ *Ibid.*, 360.

¹⁷² *Ibid.*, 389.

protagonismo.”¹⁷³ El espacio que parece más seguro y confiable e inmediato es el digital, y hacia él se ha encauzado la atención y la acción.

¹⁷³ Cortés, *La ciudad cautiva*, 9.

PARTE 3:

EI URBANISMO UNITARIO. CASO ESPAÑA

CAPÍTULO 6

EL PAISAJE URBANO EN EL SIGLO XXI, A PROPÓSITO DE NEW BABYLON

Soneto 142

Hermosa Babilonia, en que he nacido
para fábula tuya tantos años,
sepultura de propios y de extraños,
centro apazible [sic], dulce y patrio nido;

cárcel de la razón y del sentido,
escuela de lisonjas y de engaños,
campo de Alarbes con diversos paños,
Elisio entre las aguas del olvido;

cueva de la ignorancia y de la ira,
de la murmuración y de la injuria,
donde es la lengua espada de la ira;

a labarme [sic] de ti me parto al Turia,
que reír el loco lo que el sabio admira,
mi ofendida paciencia buelve[sic] en furia.¹

A Madrid al partir hacia el destierro a Valencia LOPE DE VEGA

¹ Vega, *Rimas I*, 497 Según Felipe Pedraza en la lengua de Lope, Babilonia designaba las dos grandes ciudades españolas de su tiempo, Madrid y Sevilla. Los campos de alarbes lugar de confusión y lucha. Elisios, los campos Elíseos, donde estaban las almas de los bienaventurados, tras pasar el Leteo, o río de la muerte, en el que perdían la memoria. .

6.1 PAISAJE URBANO EN EL SIGLO XXI a propósito de New Babylon

*“La naturaleza, que es su esencia y sentido profundo nada sabe de individualidad, es reconstruida por la mirada del hombre, que la divide y aísla en unidades distintas, en individualidades llamadas paisaje”.*²

La relación entre las personas y la ciudad, formó parte en el discurso del pensador cristiano del siglo VII, San Isidoro de Sevilla, quien puntualizó sobre lo que entendemos por lo urbano y el necesario equilibrio entre dos conceptos latinos: *urbs* (ciudades de piedra) y *civitas* (ciudades de personas), y el sentido de lugar se refiere tanto al entorno construido como al estado de la mente (o alma) formado por este, o por la geografía.³ El mismo San Isidoro, señalaba que no podría ser absoluta la separación entre el diseño físico y comunidad urbana, de lo contrario habría mutilado una realidad en la que estas dos dimensiones son naturalmente dependientes.

*“Civitas (ciudad) es una muchedumbre de personas unidas por vínculos de sociedad, y recibe este nombre por sus ciudadanos (cives), es decir por los habitantes mismos de la urbe (porque concentra y encierra la vida de mucha gente). Con el nombre de urbe (urbs) se designa la fábrica material de la ciudad, en tanto que civitas hace referencias, no a sus piedras, sino a sus habitantes. El nombre de urbe deriva de orbis, porque las antiguas ciudades se construían en círculo.”*⁴

Urbs, es decir, las piedras de una ciudad, se colocaban por motivos prácticos: refugio, comercio, defensa contra los enemigos. La otra raíz de ciudad *civitas*, designa las emociones, los rituales y las convicciones que cobran forma en una ciudad.⁵ La ciudad es, sobre todo un campo de significaciones, que proveen la materia prima de la que está hecha la experiencia urbana, “experiencia como vivencia subjetiva, pero no menos como experimentación empírica, como conducta; emoción y textura; al tiempo sentimiento, sensación y acto”⁶.

En la antigua ciudad griega y romana, la centralidad se fijaba a un espacio vacío: el ágora o el foro, un lugar preparado para la reunión. La diferencia entre ellos, es que el foro estuvo marcado por prohibiciones que rápidamente lo cubrirían edificios despojándole su carácter de lugar abierto,⁷ el espacio público se transformaba entonces con la actividad cultural, política, económica y social.

El ágora, era lugar de caos, con actividades diversas sin relación entre sí, que tenían lugar simultáneamente: danzas religiosas en la orjestra, operaciones bancarias. De la misma manera, las personas celebraban ritos religiosos al aire libre y en recintos sagrados. Comida y negocios, murmuración y observancia religiosa tenían lugar desde las stoas. La evolución de la democracia ateniense fue configurando la superficie y volumen del ágora, y el movimiento

² Simmel, *Filosofía del paisaje*, 9.

³ Sheldrake, *The Spiritual City*, 7.

⁴ San Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, 1059.

⁵ Sennett, *La conciencia del ojo*, 26.

⁶ Delgado Ruíz, *El espacio público como ideología*, 99.

⁷ Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 153.

creado en el espacio era adecuado para la democracia participativa. Así, de grupo en grupo, una persona podía enterarse de lo que sucedía en la ciudad y discutirlo.⁸

El concepto vigente de espacio público, quiere decir algo más que ese espacio de todos en la Grecia clásica, en que todo era perceptible y percibido. El espacio público queda como conjunto de lugares de libre acceso y como ámbito en el que se desarrolla una determinada forma de vínculo social y de relación con el poder.⁹

Para Gehl, desde la edad media, el fundamento del urbanismo cambió radicalmente en dos ocasiones, la primera durante el Renacimiento que se relaciona con la transición de la ciudad de crecimiento espontáneo a la planificada, y el segundo punto se produjo en torno a 1930 con el nombre de funcionalismo, donde los aspectos físico funcionales de las ciudades y los edificios se desarrollaron como una dimensión del proyecto, independiente y complementaria de la estética.¹⁰ Mientras que la ciudad medieval con su diseño y sus dimensiones, congregaba personas y acontecimientos en calles y plazas, fomentando la circulación peatonal y las estancias en el exterior, las zonas suburbanas y los proyectos de edificación funcionalistas hacían lo contrario.¹¹

El espacio público queda definido como el espacio de y para relaciones en público, entre personas que coinciden físicamente y de paso en lugares de tránsito desde una serie de ajustes para adaptarse a la asociación efímera que establecen.¹² El espacio público queda entonces como un contenedor de relaciones efímeras, que surge como respuesta a las nuevas condiciones del poder, según Bauman, que se afianza al acortar el lapso de durabilidad, de olvidar el largo plazo, de centrarse en la manipulación de lo transitorio y no de lo durable, de deshacerse de las cosas con ligereza para dejar espacio a otras cosas igualmente transitorias y destinadas a consumirse.¹³ No se desarrollan apegos o compromisos duraderos con nada, desde lo efímero que aparece furiosamente y desaparecen con igual rapidez.

En el espacio público, tradicionalmente la plaza pública y la calle, han sido el lugar de reunión y encuentro de la cultura, que según Cortés, se ha sumergido en un proceso de desaparición desde su sentido de congregar emociones, y las actividades que se congregaban como espacio abierto de comunicación, se han sustituido por la arquitectura de contenedores, donde se utiliza el tiempo libre, de modo ordenado, pacífico, sin ningún tipo de coerción, a cambio de consumir, “donde se dan los mayores niveles de control social”¹⁴.

⁸ Sennett, *Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*, 59.

⁹ Delgado Ruiz, *El espacio público como ideología*, 19.

¹⁰ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 51.

¹¹ *Ibid.*, 55.

¹² Delgado Ruiz, *El espacio público como ideología*, 17.

¹³ Bauman, *Modernidad líquida*, 135.

¹⁴ Cortés, *La ciudad cautiva*, 35.

Según Jacobs, urbanizar significa ordenar de una manera pertinente, someterlo a una determinada jerarquía diseñarlo para cumplir ciertas funciones, normativizarlo, en búsqueda de ser coherente con un proyecto urbano de más amplio espectro. Arquitecturizar el espacio público, implica geometrizarlo y ubicar una serie de elementos considerados elocuentes y con cierta pretensión innovadora y creativa como mobiliario de diseño, obras de arte, pero indiferentes al entorno mismo donde se impone, como menosprecio hacia el contexto y la vida social, que terminan en intervenciones que pueden no tener nada que ver, con el marco socio urbano que las rodea: “suscitando espacios fragmentados, formalmente arrogantes, extraños entre sí, todavía más insensibles a las necesidades de los usuarios y habitantes.”¹⁵ Desde el urbanismo unitario, y el planteamiento de New Babylon, lo que termina por dar cohesión a la fragmentación, es la libre manifestación que se articula en la acción de personas, sin un orden preestablecido ni la idealización de concebirlo en la acción colectiva en el espacio.

Se ha pasado de la urbanización de los espacios colectivos de la ciudad a su arquitecturización. Urbanizar y arquitecturizar un espacio público coinciden, según Jacobs, en que son formas de texturizarlo, de lograr además de una determinada funcionalidad, legibilidad, y capacidad de transmitir, es decir, urbanizar o arquitecturizar un determinado lugar significa aplicarle y hacer operativa guías sobre las conductas, las percepciones y las ideas que se desean y se prevén que se susciten en quienes lo habitan.¹⁶ Pero esta estructura de aplicación de guías de conducta, se debilita en la nueva dinámica urbana donde la connotación que da un uso específico ha sido superada, pasándose a sistemas tecnológicos de control para inducirlo.

Desde otro entendimiento del espacio público, se plantea la idea del neourbanismo, cómo evolución de la antigua cronología que encadenaba el diagnóstico, la identificación de necesidades y la elaboración final de un plan, la programación, el proyecto, la realización y la gestión. El neourbanismo sustituye esta linealidad por actos que sirven al mismo tiempo para elaborar y probar hipótesis, con realizaciones parciales y medidas a largo plazo que modifican el proyecto y la retroalimentación, tras las evaluaciones y que se traducen en la redefinición de los elementos estratégicos.¹⁷ Este urbanismo también más creativo, reúne talentos e ideas diferentes, en particular los de los actores que intervienen en las operaciones urbanas.¹⁸

El concepto de espacio por sigue evolucionando desde la hibridez entre lo tangible del ámbito físico y lo intangible de las capas de relaciones añadidas a él, acusando que es la vida entre los edificios lo más importante y también más interesante de observar,¹⁹ que no son los edificios, sino las personas y los acontecimientos, que se hacen necesario agrupar.²⁰ Si las actividades y las personas se agrupan, aumenta la posibilidad de que

¹⁵ Jacobs, *Muerte y vida de las grandes ciudades*, 20.

¹⁶ *Ibid.*, 19-20.

¹⁷ Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 73.

¹⁸ *Ibid.*, 74.

¹⁹ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 30.

²⁰ *Ibid.*, 93.

acontecimientos individuales se estimulen mutuamente, con la oportunidad de presenciar otros acontecimientos y participar en ellos.

Entendiendo la ciudad como un ser cambiante, indefinido, no puede ser abordada desde la comprensión general, se precisa considerar las nuevas herramientas que permiten la intervención en el medio urbano. De allí que el énfasis en actualizar las ideas de Constant, que consideraba el espacio público como espacios sociales colectivos, donde lo lúdico encuentra lugar y expresión. Constant imaginaba un paisaje totalmente nuevo para la tierra, dedicado a jugar.

Pero lo lúdico, el juego libre en la ciudad parece reservado para los niños, y donde sobra espacio en los intersticios; mientras para los adultos se comercializa, como espectadores de actividades lúdicas, o en entornos bien delimitados a una actividad de ocio definida, dentro de espacios con normas y códigos de comportamientos precisos. Las actividades lúdicas, en los adultos, por lo general se traspasan a la noche cuando no siguen laborando, para continuar como consumidores en la cadena de entretenimiento y ocio, por lo general desde espacios cerrados, o bien delimitados.

El paisaje entre tanto, queda como la configuración morfológica de ese espacio público y de sus contenidos culturales; como categoría superior al fundamento territorial. La condición cultural del paisaje es la misma sustancia, que permite su asimilación. Paisaje es cultura y por ello, es algo vivo, dinámico y en continua transformación²¹.

La consideración de Constant de imaginar un paisaje, como el que concibe Nogué, en continua transformación, desde la cultura neobabilónica de crear de forma libre y colectiva, que marcan diferencia en la sustancia que nutre el paisaje urbano. El paisaje además no tiene propietarios, es de quien lo ve y lo interioriza, las maquetas y el resto de presentaciones de New Babylon, quedan como ventanas abiertas a quien quiera mirar a través de ellas para imaginar el espacio futuro.

La historia de las ciudades y del paisaje, han estado marcados por la evolución de las técnicas de transporte y almacenamiento de los bienes, la información y las personas. Este sistema de movilidad, constituye el núcleo de las dinámicas urbanas, desde la escritura hasta internet.²² Desde esa dinámica, para finales del siglo XX, Solà-Morales, declamaba que “Una teoría del paisaje urbano debe ser hoy una teoría de los medios sin el temor ni la angustia de que estemos propagando procedimientos múltiples carentes de rigor y permanencia”²³. Esta teoría de los medios, que señalaba Solà-Morales, apunta a internet y la condición global que desencadena en nuevas

²¹ Nogué, «Intervención en imaginarios paisajísticos y creación de identidades territoriales», 129.

²² Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 20.

²³ Solà-Morales, *Territorios*, 118.

dinámicas que marcan la evolución de la ciudad y el paisaje, y que requiere de procedimientos múltiples, de allí que la propuesta del urbanismo unitario pueda ser considerada.

Para Sassen²⁴, la combinación de dispersión espacial e integración global, es lo que define el modelo de ciudad para el siglo XXI, y comenta cuatro nuevas funciones en función de esa dinámica: primero, como puntos de comando altamente concentrados desde los que se organiza la economía mundial; segundo, como localizaciones claves para las finanzas y las empresas de servicios especializados; tercero como lugares de producción y de generación de innovaciones, y por último como mercado para esos productos e innovaciones producidas.

Entre el acelerado cambio que incluye el flujo digital en un mundo global, articulado más que por medios de transporte, por las distintas formas de comunicación con las tecnologías digitales, rediseñan las estrategias económicas, que marcan el paisaje, y la dinámica de las personas, con el componente económico como principal motivación de la estrategia en la ciudad, sea la gentrificación o la deslocalización.

La deslocalización se traduce concretamente por el debilitamiento progresivo de las comunidades locales, trasladando las actividades productivas a lugares, países, más rentables. La gentrificación por su parte se presenta como un proceso por revalorizar la ciudad, y su paisajes, que inyecta nueva vida a los centro de las ciudades, revalorizando edificaciones en manos pudientes, para Smith, gracias a este proceso “Paisajes hostiles se han regenerado, limpiado, infundido con una sensibilidad de clase media; las propiedades han visto crecer su valor”.²⁵ Cuando el proceso de “gentrificación” comienza, avanza rápidamente hasta que todos o la mayoría de los ocupantes iniciales, son desplazados, así se modifica el carácter social del barrio²⁶. Paralelos a estas acciones, algunas de las políticas de dinamización del comercio han cristalizado en la denominación de centros comerciales abiertos (CCA) en los centro de las ciudades, consolidados como asociaciones de comerciantes, para gestionar el espacio comercial del centro de la ciudad como un centro comercial convencional.²⁷

Estos procesos evidencian la estructuración del cambio de la ciudad, desde la actividad económica, que logra la conexión global de las ciudades en su actividad e imagen. El concepto de globalidad, que encierra el urbanismo unitario es el del entendimiento de las ciudades como un sistema complejo donde lo que les conecta es la acción libre de las personas, como expresión misma de la vida, en función a ello, el concepto global queda entendido de forma distinta a como ha resultado en la práctica.

Esa condición global, desde la ciudad postindustrial ha creado una cultura derivada del uso intenso y cotidiano de la tecnología, en nuevas experiencias de velocidad y contacto permanente con lo mediático visual y digital. Muñoz, la define como la ciudad urbanal con usos del espacio y del tiempo nuevos, “vinculados a la experiencia del

²⁴ Sassen, *La ciudad global*, 30.

²⁵ Smith, *La nueva frontera urbana*, 47.

²⁶ *Ibid.*, 77.

²⁷ Viladevall i Guasch y Castrillo Romón, *Espacio público en la ciudad contemporánea*, 53.

ciudadano entre lugares, a la convivencia continua con lo hiperreal y a una percepción del mundo urbano a través de una imagen previamente consumida del mismo”²⁸, mientras las imágenes de diversifican, proliferan y compiten, en capturar la atención, que parecen fusionarse en el paisaje.

Desde esa dinámica, las ciudades se desprenden de su significado cultural, histórico y geográfico, y se reintegran en redes funcionales o en collages de imágenes globales, provocando un espacio que Castells llama de flujos, que sustituye al espacio de lugares, donde el tiempo se borra en el sistema de comunicación digital, y pasado, presente y futuro parecen programables para interactuar en el mismo mensaje. “En el espacio de flujo y el tiempo atemporal se encuentran los cimientos materiales de una nueva cultura, que trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación transmitidos por la historia y la cultura de la virtualidad real, donde el hacer creer acaba creando el hacer”²⁹.

Para Deleuze y Guattari, desde los flujos, expresan la siguiente idea de ciudad:

“Sólo existe en función de una circulación, y de circuitos; es un punto extraordinario en los circuitos que la crean o que ella crea. Se define por entradas y salidas, es necesario que algo entre y salga de ella. Impone una frecuencia. Opera una polarización de la materia, inerte, viviente o humana; hace que el filum, los flujos pasen aquí o allá, en líneas horizontales. Es un fenómeno de transconsistencia, es una red, puesto que está fundamentalmente en relación con otras ciudades. Representa un umbral de desterritorialización, puesto que para entrar en la red, someterse a la polarización, seguir el circuito de recodificación urbano y de ruta, es necesario que todo material esté suficientemente desterritorializado”³⁰.

“La yuxtaposición de flujos es la constatación de que la realidad en la que vivimos está formada por mallas que acumulan interconexiones ante las cuales la idea de un simple conducto o vía es reductiva”³¹, señala Solà-Morales e indica que formas de interconexión globales, donde las ciudades y la arquitectura constituyen los lugares nodales en los que esta interacción global encuentra las interconexiones más poderosas, en su visión de fin de siglo XX. Pero ésta situación se ha transformado haciendo de cada persona una suerte de nodo donde confluyen y dan forma los flujos digitales, que hacen experimentar una crisis en la arquitectura de su concepción estable, estática y continua para reclamar arquitecturas móviles, soporte de redes por las que fluyen cualquier tipo de objeto.³²

De tal manera la arquitectura del siglo XXI va reflejando en el paisaje que construye la realidad de una sociedad donde se va asentando lo provisional, lo efímero, que Solà-Morales a modo de mesetas catalogó en cinco puntos: habitaciones, mutaciones, flujos, contenedores y terrain vague. Lo permanente parece desaparecer de la vida

²⁸ Muñoz, *Urbanización*, 212.

²⁹ Castells, *La era de la información*, 452.

³⁰ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 440.

³¹ Solà-Morales, *Territorios*, 89.

³² Ibid.

diaria, la estructura de la ciudad se descompone en imágenes que van y vienen siguiendo flujos de actividades, que crean la realidad social, y la imagen de la ciudad, como mundo de imágenes provisionales.

6.1 EL PAISAJE DESDE NEW BABYLON EN EL SIGLO XXI.

*“La naturaleza, que es su esencia y sentido profundo nada sabe de individualidad, es reconstruida por la mirada del hombre, que la divide y aísla en unidades distintas, en individualidades llamadas paisaje”.*³³

El paisaje deriva de una forma latina del bajo imperio, *Pagus*, que designa el territorio donde se habita. Paisano, payés, es el que habita en un lugar y el que establece en esta pieza de territorio una morada. El paisaje delimita una relación individualizada derivada del hecho de aposentarse, de construir el domicilio.³⁴ New Babylon se puede entender desde el paisaje, como propuesta a nivel global, considerando las ciudades tradicionales como punto de partida para la conexión global, que sin ser específico de un lugar, utiliza esquemas culturales similares en cuanto al uso de la tecnología, que terminan por transformar el paisaje. El paisaje es el dominio del proyecto, el domicilio del neobabilonio es el mundo.

Más que edificaciones aisladas, la construcción de un edificio interviene en la construcción del paisaje urbano, de allí la importancia del trabajo de Constant que más que desarrollar el diseño de un edificio en especial, trabajó en la construcción del paisaje y la conexión entre sus elementos. Se experimenta la ciudad como paisaje, debido a que la forma de ver tiene relación con la experiencia del habitar.³⁵ La noción de paisaje, se genera de una relación más reducida, de gratificante supervivencia, en el ámbito de la expansión individual.

El modelo de New Babylon aborda tres puntos importantes³⁶, para servir como modelo estratégico en el entendimiento del paisaje urbano:

- 1) La aceptación de circunstancias desordenadas y complejas del sitio determinado para la acción libre, con las limitaciones, potencialidades y realidades. El desarrollo de técnicas, mapas, diagramas, planificación, proyecciones para representar y trabajar con la complejidad aparentemente inmanejable.
- 2) Aborda problemas de organización espacial a gran escala y estructuración relacional entre las partes, una estructuración que permanece abierto y dinámico, cambiante.
- 3) El factor tiempo está indefinido, sin lugar a procedimiento riguroso para completarlo.

³³ Simmel, *Filosofía del paisaje*, 9.

³⁴ Solà-Morales, *Territorios*, 154.

³⁵ Ibid.

³⁶ Estos tres puntos están concentrados para entender la dinámica del paisaje y la ecología según Corner y Hirsch, *The landscape imagination*.

El paisaje no sólo muestra cómo es el mundo, sino que también es una construcción, una composición de este mundo, una forma de verlo.³⁷ En él interactúan la naturaleza, su geografía y orografía, como escenario cambiante al ritmo del tiempo y personas que le transforman con la economía, el habitar y su cultura, en un espacio determinado; el paisaje es el rostro del territorio.³⁸

Solà Morales plantea una visión paisajista donde destacan tres características formales que la diferencian de la visión civil y urbana. La primera está en el límite de la mirada, pues es una determinación casual, subjetiva, fruto de una decisión que nace del observador, del errático vagar del paseante, donde pone de ejemplo la visión situacionista. En segundo lugar, la condición superficial, pues es en la superficie visible, tangible transitable de las cosas y de las personas donde encontramos nuestro alrededor, nuestro prójimo, nuestro mundo. La tercera característica de la visión paisajista es la de incorporar el tiempo y el movimiento a la experiencia del espacio³⁹.

El paisaje es entonces la configuración morfológica tanto del espacio básico como de sus contenidos culturales; en una categoría superior al fundamento territorial. La condición cultural del paisaje permite su asimilación al trasfondo que da lugar a que pueda residir en él la identificación de un pueblo.⁴⁰ Paisaje es cultura y precisamente por ello, es algo vivo, dinámico y en continua transformación⁴¹.

Sin embargo desde la individualidad del paisaje, puede suceder como señala Berque, como la mítica serpiente ouroboros que se engulle a sí misma por la cola: “hay algo de esto en la paradójica relación que provoca que la capacidad de disfrutar del paisaje acabe engendrando un paisaje repugnante”⁴².

La falta de legibilidad del paisaje y la pérdida del imaginario paisajístico pueden conducir a una crisis de representación, que supone una interposición entre el paisaje arquetípico o referencial generado desde un proceso de socialización del paisaje que tuvo lugar en un momento determinado de la historia, impulsado por una élite cultural, y el paisaje real, cada vez más homogéneo y banal.⁴³

La consideración de Constant de imaginar un paisaje, donde las mismas personas pudieran crear de manera libre, marca una diferencia con la construcción de cualquier otro paisaje urbano, planteado sólo para el aprovechamiento económico de sus condiciones. El paisaje además no tiene propietarios, es de quien lo ve y lo interioriza, desde las maquetas y el resto de presentaciones, quedan como ventanas abiertas a quien quiera mirar a través de ellas para imaginar el espacio futuro.

³⁷ Nogué, *La construcción social del paisaje*, 12.

³⁸ Nogué, «Intervención en imaginarios paisajísticos y creación de identidades territoriales», 129.

³⁹ Solà-Morales, *Territorios*, 156.

⁴⁰ Martínez de Pisón, *Miradas sobre el paisaje*, 36.

⁴¹ Nogué, «Intervención en imaginarios paisajísticos y creación de identidades territoriales», 129.

⁴² Berque, *El Pensamiento paisajero*, 87.

⁴³ Nogué, «Intervención en imaginarios paisajísticos y creación de identidades territoriales», 133.

El modelo del urbanismo unitario, aplicado al paisaje urbano de España, parte desde la similitud en las situaciones que lo produjeron en los años cincuenta. El urbanismo unitario, como proceso de exploración y de creación, es inherente al fluir, al correr, a la movilidad, al vacilar o dudar, a la fluctuación, a la crítica ante el contexto urbano y la acción de la arquitectura como traductor de las necesidades espaciales de la sociedad.

Así como el modelo del urbanismo unitario nace como crítica a la crisis en la arquitectura, a las ciudades y al modelo de reconstrucción equivalente al hecho que produjo la misma destrucción, equiparable a la situación de crisis España en la primera década del siglo XXI, y por tanto se presta como modelo de reacción para entender la crisis y formular respuestas. El nacimiento de New Babylon, fue una propuesta de reanimación a las ciudades después de una grave crisis de postguerra, donde se reunían en un territorio asolado por la muerte y los bombardeos, solapados con el impulso de la recuperación inmobiliaria y económica sin control.

La crisis que se desarrolla en la primera década del siglo XXI, poco tiene que ver con la vertiginosa construcción de imperios virtuales, tanto en lo que ofrecen en datos, o software y en equipos físico, hardware, trabajado tanto en ordenadores y móviles que comparten cada día más similitud, al estado de crisis se contraponen el auge de las herramientas digitales presentes en todos los ámbitos, que plantean diferentes opciones al entendimiento del espacio y de su potencial transformación, “*y es que la informática ya no se ocupa de los ordenadores, sino de la vida misma*”.⁴⁴

En el caso de la crisis como situación aberrante, no permite la indiferencia, pero más que una condena, requiere de acciones específicas que partan de la misma crisis, para desde las consecuencias evaluar las causas, y poder redirigir la situación. El caso de España justo en la primera década del siglo XXI, se aproxima al paisaje entre el bombardeo virtual de una burbuja inmobiliaria, y el prometedor futuro de la incipiente pero indetenible revolución digital sirviendo como válvula de escape para la creación de nuevas dinámicas culturales y sociales, definiendo un territorio que Solà-Morales acotaba de Terrain Vague.

El concepto contemporáneo del espacio se entiende dentro de un contexto global en lugar de centrarse en detalles de lugares, que es clave para la concepción de New Babylon.⁴⁵ En la consideración de New Babylon como modelo global, aplicable a cualquier latitud, en ciudades donde el rasgo distintivo es estar conectadas globalmente y desconectada localmente, tanto física como socialmente.

6.1.1 Terrain Vague:

Las grandes ciudades están pobladas por este tipo de territorios. Solà-Morales los plantea como:

⁴⁴ Negroponte, *El mundo digital*, 20.

⁴⁵ Nichols, «Nomadic Urbanities: Constant's New Babylon and the Contemporary City.», 46.

“áreas abandonadas por la industria, por los ferrocarriles, por los puertos; áreas abandonadas como consecuencia de la violencia, el receso de la actividad residencial o comercial, el deterioro de lo edificado; espacios residuales en los márgenes de los ríos, vertederos, canteras; áreas infrutilizadas por inaccesibles entre autopistas, al margen de operaciones inmobiliarias cerradas sobre sí mismas, de acceso restringido por teóricas razones de seguridad y protección”⁴⁶.

El caso es que desde el imaginario que crea New Babylon, y donde termina el proyecto, refieren a la idea de Terrain Vague. Título que dio Solà-Morales, y que coincide con el mismo que refiere Constant, y que da nombre a pinturas suyas en diferentes momentos.

Terrain tiene un carácter más urbano que el inglés land, como extensión del suelo de límites precisos, edificable en la ciudad. Aunque también se refiere a extensiones mayores, menos precisas; ligada a la idea física de una porción de tierra en su condición expectante, potencialmente aprovechable pero ya con alguna definición en su propiedad.

Las ciudades están pobladas de este tipo de territorios. La estrategia en casos ha sido su integración a la trama productiva de los espacios urbanos aunque estos mismos terrain vague resultan ser los mejores lugares para muchas personas que sienten identificación con ellos, como lugar incontaminado para ejercer la libertad individual o de pequeños grupos.⁴⁷

Desde otra perspectiva, pero acusando también la inestabilidad y fluctuación en la ciudad, Augé señalaba como la sobremodernidad, ha sido productora de no lugares, es decir espacios que no son en sí lugares antropológicos.⁴⁸ Las relaciones se reconstituyen y los lugares se recomponen, lugar y no lugar son palimpsestos donde se reinscribe sin cesar el juego intrincado de la identidad y de la relación. Pero los no lugares son la medida de la época, que pone en contacto al individuo más que con otra imagen de sí mismo.⁴⁹

Por no lugar se designan dos realidades complementarias pero distintas: los espacios constituidos a ciertos fines (transporte, comercio, ocio, cine, etc.), y la relación que los individuos tienen con ellos. El lugar está ligado a la memoria, al acontecimiento, a lo fenoménico; el no lugar es fruto de las relaciones despersonalizadas del individuo o individualizadas de la sociedad de la sobremodernidad. Esto supone la creación de ámbitos que no integran el pasado.⁵⁰

En el no lugar, no hay condición social, económica o cultural está abierta a cualquier usuario. Si lo urbano es el lugar de encuentro, entonces el paisaje urbano debiera ser el paisaje de encuentro. Los no lugares de la ciudad, pasan habitar el espacio físico creado para satisfacer la demanda del espacio virtual. Desde entornos más

⁴⁶ Solà-Morales, *Territorios*, 168.

⁴⁷ *Ibid.*, 104.

⁴⁸ Augé, *Los «no Lugares»*, 83.

⁴⁹ *Ibid.*, 85.

⁵⁰ Ruiz de la Puerta, *Arquitecturas de la memoria*, 227.

avanzados tecnológicamente se generan una sensación mayor de distanciamiento e indiferencia⁵¹, de lugares que pueden corresponder a cualquier latitud. Entendiendo la indiferencia, como el poder hacer las cosas de cualquier manera, parece ser uno de los rasgos característicos del mundo, en el que lo múltiple y lo diverso prevalecen.⁵²

Desde el *terrain vague* o los no lugares, van colonizando la ciudad y cambiando, la manera en que las personas se relacionan entre sí y con la ciudad. Estos espacios pueden ser vórtices de energía que engullen las relaciones del espacio, o potenciar ámbitos que potencien el mundo real, donde el tiempo es la distancia entre situaciones y el espacio no es una medida sino una acumulación de sensaciones.⁵³

Lo que caracteriza las nuevas áreas urbanas son las grandes distancias entre las personas, los acontecimientos y las funciones. Los sistemas de transporte, basados en el automóvil contribuyeron aún más a reducir las actividades exteriores.⁵⁴ La ciudad según Gehl, se convirtió en mayor medida en una obra de arte, concebida, percibida y realizada como un todo. Las áreas entre los edificios y las funciones que aquellas albergaban dejaron de ser los principales focos de interés y pasaron a tener prioridad los efectos espaciales, los edificios y los artistas que le habían dado forma⁵⁵. En estos periodos fueron primordialmente la apariencia de la ciudad y sus edificios los aspectos visuales, lo que se desarrolló y transformó en criterios para la buena arquitectura.⁵⁶

El paso por estos espacios, hace incapaz al ciudadano de generar expectativas, agravándose la situación cuando las edificaciones participan en este juego, y la calle ya no es el lugar de encuentro, sino un mundo reflejado.⁵⁷ La vinculación de lo público y lo privado hace que el espacio urbano, y más aquellas *terrain vague* o no lugares, que tienden a desaparecer en el imaginario colectivo, sean los espacios ideales para redescubrir, para incentivar el sentido de arraigo, e invadir con la acción colectiva para el disfrute de los sentidos.

6.2 EL URBANISMO UNITARIO: ¿DESDE ESPAÑA?

*“Dime el paisaje en que vives y te diré quién eres.”*⁵⁸

Así como el paisaje de la guerra que impactó el imaginario de Constant, se dibuja un paisaje con el impacto de la crisis, que como bombardeos dejan profundos impactos en el terreno con material desperdigado a kilómetros de

⁵¹ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 18.

⁵² Moneo, «Contra la indiferencia como norma», 642.

⁵³ Ruiz de la Puerta, *Arquitecturas de la memoria*, 228.

⁵⁴ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 54.

⁵⁵ *Ibid.*, 49.

⁵⁶ *Ibid.*

⁵⁷ Ruiz de la Puerta, *Arquitecturas de la memoria*, 228.

⁵⁸ Ortega y Gasset, *Obras completas. Tomo I (1902-1916)*, 55.

su centro donde el vacío del impacto sobre la tierra, erosiona en el paisaje de la crisis con edificaciones listas para habitar pero vacías de actividad humana (terrain vague). El territorio queda entonces como el gran sacrificado en la larga etapa de crecimiento económico, solo considerado como un recurso y como un soporte físico para albergar actividades económicas⁵⁹.

En España en 2008, la burbuja inmobiliaria fue la detonante de una crisis que permanecía sumergida desde años anteriores. Un elemento virtual que transforma el paisaje real, donde la especulación bancaria e inmobiliaria, trajo consigo un nuevo paisaje de crisis, edificaciones sin terminar, otras terminadas sin habitar, y muchas más en papel, con la secuencia de especulación, crisis, rescate de la banca, empobrecimiento de los trabajadores y de las capas medias.⁶⁰ A partir de 2008, todo el castillo de naipes construido sobre la enorme burbuja de especulación y deuda comienza a derrumbarse.⁶¹ En España la crisis si bien ha recaído en muchas familias, con desahucios, estafas inmobiliarias y demás del lugar de habitar, ha recompuesto el hogar y las personas que las componen.

Las expectativas de ingresos importantes de forma extendida, ampliaron la ilusión monetaria generando un elevado nivel de endeudamiento entre amplios sectores de la ciudadanía. Junto a los Estados Unidos e Irlanda, España fue el país más dependiente, más expuesto y más vulnerable a las oscilaciones del sector de la construcción residencial. De ahí la relación de crisis financiera, crisis inmobiliaria y recesión económica.⁶² Demasiados años especulando sobre los ismos y los modelos señala Juliana⁶³, como si la realidad social, la indiferente realidad del mundo obedeciera la voluntad humana.

Los primeros años del siglo XXI, quedan conformados por un periodo de incertidumbre y ruptura, de desencanto y recomposición general.⁶⁴ Las crisis recurrentes en la historia, son periodos de confusión en el que caben dos actitudes: el repliegue de la tradición esperando la llegada de mejores tiempos o bien la expansión creativa que propone nuevos modelos.⁶⁵ Parece ser la segunda opción la que incita a buscar soluciones antes de ser solo espectadores, y tomarla como una situación a resolver rápidamente, donde el costo de oportunidad del tiempo es alto durante las crisis.

La crisis mundial económica se desarrolló a partir de 2008, donde la arquitectura formó parte importante en el espiral de la crisis, y por tanto en la construcción del paisaje urbano. De allí que lo que queda de la crisis, no sea enfocado solo en tratar simplemente de utilizar los conocimientos previos a determinadas acciones para evitar a

⁵⁹ Romero González, *Geopolítica y gobierno del territorio en España*, 14.

⁶⁰ Fontana i Lázaro, *El futuro es un país extraño*, 60.

⁶¹ Observatorio Metropolitano de Madrid, *Paisajes devastados*, 264.

⁶² Romero González, *Geopolítica y gobierno del territorio en España*, 228.

⁶³ Juliana, *Modesta España*, 28.

⁶⁴ Lleó y Jarauta Marión, *Sueño de habitar*, 186.

⁶⁵ Prieto, *La arquitectura de la ciudad global*, 188.

toda costa, sino de examinar recurrentemente las decisiones y evaluarlas en función de sus consecuencias. La reflexividad es la reflexión antes, durante y después, acota Ascher.⁶⁶

Como consecuencia de la crisis, aclara Mumford, “las artes se manifiestan en múltiples formas porque en el momento de la disolución cultural y social es cuando la mente a menudo trabaja con una libertad e intensidad imposibles de lograr cuando el modelo social es estable y cuando la vida en conjunto es más satisfactoria”⁶⁷ La idea del urbanismo unitario que nace desde el momento álgido de posguerra, se presenta como estrategia en el pasado para entender el proceso de crisis desde la problemática urbana y su acción sobre el paisaje.

Por su parte Moneo señala:

*“Solo la acción cuenta y esto es válido y pertinente en cualesquiera que sean las circunstancias. El proceso de globalización ha traído consigo la pérdida de valor de aquello que hasta ahora hemos llamado específico. La indiferencia y la disponibilidad prevalecen. Vivir es hoy la experiencia continua de la elección. La forma, por el contrario, está relacionada con lo permanente”*⁶⁸

Sus palabras acentúan más las condiciones distintas que dan prioridad a lo efímero circunstancial, distinto a lo permanente.

El mismo Moneo remarca que aunque hubo algunos intentos de hacer arquitectura utilizando estos principio, como el caso de los situacionista, es “al finalizar los 80 y durante los 90, cuando la tentación de seguir ese camino se ha hecho sentir”.⁶⁹ Durante esos años, la destrucción por las guerras y el dominio paulatino del modelo de la sociedad de consumo, ocasionaron una pérdida de la calidad y de la capacidad de innovación, pero, al mismo tiempo, estas crisis han sido revulsivas para estimular críticas y para fomentar la búsqueda de alternativas⁷⁰.

Esta situación hace pertinente el recuperar las ideas del urbanismo unitario, que significa valorar ciertos aspectos contemporáneos de la investigación sobre el paisaje urbano desde la tecnología, lo lúdico, lo colectivo y nómada.

Como el mismo planteamiento del proyecto de New Babylon, desde la deriva y del andar, hace que todas las personas sean forasteros en continuo movimiento, se acotan la necesidad de presentar el urbanismo unitario en España desde esas posiciones desde la deriva, de quién escribe la tesis, y los casos que se presentan para su análisis en el siguiente capítulo y desde la visión de forastero, de extranjero.

⁶⁶ Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 30.

⁶⁷ Mumford, *Lewis Mumford Textos Escogidos*, 78.

⁶⁸ Moneo, «Paradigmas fin de siglo», 654.

⁶⁹ Ibid.

⁷⁰ Montaner, *Sistemas arquitectónicos contemporáneos*, 216.

6.2.1 A la deriva...

“El homo ludens (...) recorre los trayectos y deja en todas partes las huellas de sus actividades”⁷¹.

Al considerar España como territorio donde se ha planteado el modelo del urbanismo unitario, se debe recalcar que en parte ya fue utilizada por el mismo Constant para presentar en sus mapas de Sevilla, New Babylon on Seville TRIANA-GROUP, 1965 y Barcelona, New Babylon-Barcelona, 1963 (fig.6.1), superponiendo sectores de New Babylon, materializadas como propuestas críticas a una realidad que afecta desde lo social la materialidad de la arquitectura y la construcción del paisaje.



Fig. 6.1 Constant. Mapa de New Babylon Ámsterdam y New Babylon Barcelona.
Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant

Los valores del siglo XXI, desde la inversión, dinero, y finanzas, terminaron por derrumbar un país y sobre todo una sociedad, a la deriva, que evocan la caída de la otrora torre de Babel. Pero más que un juego de valorización de un acontecimiento real, el derrumbamiento del sistema financiero terminó por modificar las dinámicas de la construcción exacerbada, sin un fin social definido. Como un juego de palabras, Juliana reseña que “La deriva en España no significa exactamente lo mismo que España a la deriva”⁷². La crisis en España deriva de cambiar el

⁷¹ Nieuwenhuys, «El principio de desorientación (The Principle of Disorientation Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 62.

⁷² Juliana, *Modesta España*, 25.

objetivo de construir más que por satisfacer una necesidad social, por explotar una actividad de lucro gracias a la necesidad espacial.

La deriva en España ha dejado huellas en el trascurso de años en el territorio, en el andar, en la conquista de ultramar, la deriva no es de reciente data. A nivel histórico la relevancia de España como creadora de sistemas de redes de ciudades en sus colonias, desde la histórica conquista territorial, que supuso la creación de ciudades y de conexiones para poder controlar todo el territorio conquistado y su población. Es importante destacar a España como multiplicadora de modelos de creación de ciudades, de transformación de paisajes, en variedad de situaciones, ambientes y culturas.

Desde el propio territorio español, El Camino de Santiago fue la primera gran ruta turística de Europa, precisamente su primera guía el Codex Calixtinus, del siglo XII, lo describía como una especie de Torre de Babel andante “vienen de todos los países y naciones del mundo e incluso de más allá: franceses, normandos, escoceses, irlandeses, galeses, teutones, gascones, navarros, y muchos otros de todas las lenguas, que vienen en compañías o falanges y todos cantan al unísono al apóstol”.⁷³

Santiago, primer apóstol mártir, evangelizó la Península Ibérica y fue sepultado en Galicia. El descubrimiento de su sepulcro, a principios del siglo IX, desencadenó un intenso movimiento de peregrinación. El camino de Santiago, fue la resultante de diversos fenómenos de naturaleza religiosa, política, social, económica y cultural, que permitió un intenso intercambio de influencias entre los principales territorios de la Europa cristiana de la Edad Media.⁷⁴

La peregrinación a Santiago de Compostela, incrementó la repoblación y urbanización de los territorios atravesados por el Camino Francés, soporte físico de todas las demás actividades vinculadas con el tránsito de personas y mercancías por las tierras del norte peninsular, dando origen a una red constituida por distintos tipos de asentamientos que estructuraban un sistema de equipamientos y servicios pensados para atender las necesidades materiales y espirituales de peregrinos y mercaderes.⁷⁵

Desde las demandas del siglo XXI, El Camino de Santiago, ha pasado a formar parte del mercado del turismo, entre alojamientos baratos para peregrinos, descubrimiento por sí mismo de variedad de paisajes, han hecho una vez más de la peregrinación un fenómeno de masas, con peregrinaciones cada vez más numerosas, entre rutas que conducen a Santiago, que se llenan de mochileros “que han reemplazado la concha y la calabaza tradicionales del peregrino por los modernos fetiches del ecoturismo”⁷⁶. Entonces la deriva, que se ha terminado por consolidar

⁷³ Tremlett, *España ante sus fantasmas*, 361.

⁷⁴ Delfante, *Gran historia de la ciudad*, 128.

⁷⁵ *Ibid.*, 129.

⁷⁶ Tremlett, *España ante sus fantasmas*, 362.

históricamente en la búsqueda de lo que otrora era el alimento espiritual, sigue presente en el siglo XXI, desde otras perspectivas, donde la deriva ha dado paso al camino.



Fig. 6.2. Toro de fuego. Carnaval de Valladolid.

6.2.2. Una visión extranjera

*New Babylon “condensa radicalmente el mundo. Las diferencias entre lo local y lo extranjero desaparecen. Todo es extranjero. Nadie procede del exterior, todo el mundo es un forastero en movimiento continuo”.*⁷⁷

La deriva, la cultura y el paisaje que desencadenan han estado en estrecha vinculación históricamente en España, motivo de ser foco de atracción de extranjeros. Es precisamente desde la visión de extranjero, a la deriva desde el territorio español que se ha planteado esta tesis, y las experiencias que se plantean como parte del urbanismo unitario son igualmente extranjeras. Esa visión como extranjero que tuvo Constant, entre los paisajes urbanos devastados de París y Londres, sumidos en bombardeos, lo que le influenció con mayor fuerza para concebir su proyecto.

La mirada del forastero, proporciona elementos nuevos para entender la realidad. En el ámbito español, según Núñez Florencio⁷⁸, fueron los visitantes decimonónicos los que descubrieron el paisaje español a los propios españoles: la razón primordial fue el no haber un sentimiento del paisaje en una cultura sin un ejercicio de distanciamiento, sin el arraigo del gusto por el viaje. Mientras esta inquietud se desarrollaba en la cultura europea, el español se resistía al desplazamiento, incluso por la propia península. Es el extranjero el que aporta una nueva perspectiva y, con ella, otros valores, que llevan a una estimación distinta de su realidad. La revalorización del paisaje ibérico tras la crisis del 98 es inseparable de la sed viajera de los literatos y artistas del momento. Los españoles, entonces, ya habían aprendido a mirar su tierra con otros ojos. En ese contexto Benjamin señalaba:

“El estímulo superficial, lo exótico, lo pintoresco sólo tiene efecto en el extranjero. Para retratar una ciudad, un nativo necesita otros motivos -más profundos-, los del que viaja hacia el pasado en lugar de en la distancia. El libro de un nativo sobre su ciudad siempre se relacionará con los recuerdos, el escritor no ha pasado allí su infancia en vano”

España, un país dentro del universo global de naciones, tramadas con multitud de redes, costumbres y de actos, que suman gestos rutinarios, desde la mirada foránea resulta atractiva como foco de intensa fiesta, a nivel turístico la actividad en la calle, donde confluyen condiciones climáticas, tradiciones religiosas, los atractivos naturales, fiestas tradicionales originales con la invasión de personas en las calles, entre toros, tomates, procesiones, que implican el contacto en la calle entre personas(fig.6.2). Aunque distintas de la deriva llevan su andar bien trazados, entre senderos definidos, en trayectos que se repiten una y otra vez en el tiempo, que acusan además una

⁷⁷ Wigley, «Hospitalidad extrema», 131.

⁷⁸ Núñez Florencio, «Historia y filosofía del paisaje», 101.

perpetuidad en el tiempo con la utilización de las misma vestimenta, de los mismos elementos, que terminan por dar cohesión y continuidad en el tiempo, distinto al tiempo que transcurre en el siglo XXI en sus manifestaciones ubicuas, instantáneas e inmediatas. Entre éstas dinámicas germina la necesidad de reacción, la participación y respuestas por parte de sus habitantes.

Entre lo foráneo y lo propio, el papel de la arquitectura sobresale como facilitadora de la condición afectiva que convierte al territorio en patria abierta gracias al paisaje. Porque el paisaje no tiene dueños, aunque si los tenga el territorio. El paisaje se ofrece generosamente a todos los lugareños y también al viajero, “con capacidad de irradiar en todas las direcciones como un faro. Es, por decirlo categóricamente, libertario y gratuito.”⁷⁹

6.3 ESBOZO DE UNA CULTURA:

“El problema está en acabar con las separaciones: cotidianidad-ocio o vida cotidiana-fiesta. Está en restituir la fiesta transformando la vida cotidiana. La ciudad fue espacio ocupado a la vez por el trabajo productivo, por las obras, por las fiestas.”⁸⁰

Constant más que diseñar estructuras o sectores, como se analizó en el capítulo tercero, también hizo el bosquejo de la cultura que lo habitaría. Ese esbozo, resultaría en la cultura del neobabilonio, por sobre todo libre para conquistar el mundo con creatividad.

Al contemplar el espectro mundial y tomar el territorio de España, como parte de procesos que abarcan la dinámica global, planteada desde cambios culturales que corresponden a la acción de la tecnología con resultados similares a nivel global. No se plantea desde este estudio hacer un inventario de situaciones parecidas a las planteadas por Constant, sino el impacto que representa la actualización del urbanismo unitario en el paisaje desde la realidad de España en la primera década del siglo XXI, entre la crisis inmobiliaria y el avance digital.

La entramada vida de una nación es objeto de múltiples facetas, y registro históricos, en cada una de los ámbitos donde se desenvuelve. En el caso de España se toma el punto histórico de la primera década del siglo XXI. En ese tiempo se presentaron elemento, con impacto nacional pero también internacionalmente, que se traduce en acciones particulares en la dinámica social que terminan por esbozar una nueva cultura.

En España el número de turistas crece anualmente, hasta superar la población nacional, que trazan a la par, un modelo de turismo, que se yuxtapone en el territorio:

⁷⁹ Gracia Soria, *Entre el paisaje y la arquitectura*, 54.

⁸⁰ Lefebvre, *El derecho a la ciudad*, 152.

6.3.1 El modelo social:

*“Viajaba. El paisaje en medio del cual me había colocado tenía grandeza y nobleza irresistibles. Algo de ellas se comunicó sin duda en aquel momento a mi alma. Revoloteaban mis pensamientos con ligereza igual a la de la atmósfera”*⁸¹.

Para Constant, el problema de saber cómo se viviría en el futuro, era planteado en términos de dar rienda suelta a la creatividad, para despertar la imagen de un entorno distinto. El modelo social que esboza se fundamenta en la libertad. Desde esa noción de creatividad y libertad, se presentan a continuación las acciones fundamentales que se dan a cabo como dinámicas desde España, que contienen esos dos valores, desde la realidad social.

Pero ese paisaje social y cultural que se va perfilando en la primera década del siglo XXI, va siendo delineado por acciones políticas y económicas, que revisten de cambios a toda la sociedad en el marco de integración a nuevas realidades y libertades globales, situaciones que además señalan la importancia de España en la dinámica global:

- La primera década del nuevo siglo se inauguró con grandes cambios en las dinámicas sociales y económicas producto de asociaciones estratégicas con otras naciones. Así, en el año 2002, se consolida el cambio de la moneda local, la peseta, y todas sus denominaciones, al euro. Entraba España en el conjunto de naciones que utilizan el mismo sistema monetario para todas sus transacciones, con el fin de dinamizar aún más la economía del espacio europeo. Un elemento básico en la estructura capitalista de la sociedad del siglo XXI. Los costos asociados con poseer la moneda clave requieren un país con una fuerte economía y una sólida posición en el comercio mundial.⁸²
- En un mapa muy sugerente de la Europa del siglo XXI, según Juliana se logra superponer en un mismo plano los siglos XVII y XXI, el siglo de oro y el de internet, destacando España, los Países Bajos y Flandes para mostrar los tres primeros países europeos en lo que la unión entre personas de un mismo sexo ha adquirido el rango de matrimonio civil, sin distinción jurídica con el matrimonio tradicional.⁸³ En 2004, el gobierno cumplió la promesa de equiparar los derechos de homosexuales y transexuales con los de los heterosexuales. De manera que España se hacía pionera, convertida en el tercer país del mundo en legalizar el matrimonio homosexual.⁸⁴
- La explosión demográfica no parece ser el problema de España, con una expectativa de vida cada vez mayor, lo que se traduce en una población de más edad y con las tasas de nacimiento en descenso.

⁸¹ Baudelaire, *Poemas en prosa*, 47.

⁸² Sassen, *La ciudad global*, 220.

⁸³ Juliana, *La deriva de España*, 208.

⁸⁴ Tremlett, *España ante sus fantasmas*, 204.

- La privatización y el retorno al mercado en la mayoría de las economías a finales del siglo XX como parte de una gran reestructuración a largo plazo, donde el estado queda ausente de participar en la esfera del consumo, terminando por configurar una ciudad postindustrial asociada a un paisaje de consumo, en lugar de a un paisaje de producción, acentuando la deslocalización.⁸⁵
- Los cambios económicos producto del despliegue digital, ponen de manifiesto como las sociedades occidentales empiezan a salir del industrialismo, para entrar en una economía cognitiva, basada en la producción, apropiación, venta y uso de conocimientos, información y procedimientos.⁸⁶ Donde los grandes beneficiarios de la denominada cuarta revolución industrial son los proveedores de innovadores de capital intelectual o físico, inversores y accionistas.⁸⁷
- Gracias a procesos participativos se hace posible transformar el territorio sin que pierda su discurso y sus paisajes sin que pierda su imaginario. El Convenio Europeo del Paisaje, ratificado por España, insiste en la importancia que tiene la participación de los ciudadanos y de los agentes económicos en la planificación del paisaje⁸⁸. El Convenio acota como necesario “establecer procedimientos para la participación del público, las autoridades locales y regionales y otras partes interesadas en la formulación”⁸⁹. Esta formulación firmada en el año 2008, resalta la participación ciudadana para que exista una gestión sostenible de los recursos naturales y patrimoniales y en un nuevo tratamiento y consideración del paisaje en su conjunto.
- La posición estratégica de España como frontera con el continente africano también impacta sobre el paisaje. Pues se crean laberintos para poder ingresar al país, que se articulan con vallas de seguridad, aunado a la extrema vigilancia en cada metro de longitud. El paisaje del límite queda marcado por los valores de la seguridad extrema, para evitar al extranjero ilegal, y por sobre todo las amenazas que se materializan desde el terrorismo, afinan la vigilancia continua, que traza con dolor y sangre el paisaje fronterizo de España y el continente africano.

⁸⁵ Smith, *La nueva frontera urbana*, 185.

⁸⁶ Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 44.

⁸⁷ Schwab, *The Fourth industrial revolution*, 12.

⁸⁸ Nogué, «Paisaje, territorio y sociedad civil», 238.

⁸⁹ Véase BOE N.31 del 05 de febrero de 2008. En www.boe.es/boe/dias/2008/02/05/pdfs/A06259-06263.pdf

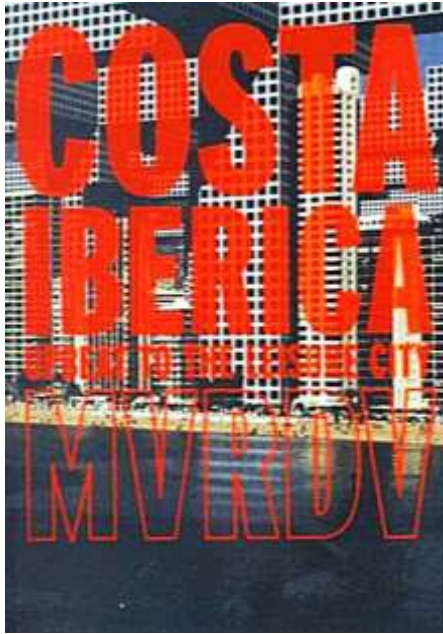


Fig. 6.3. Cubierta del libro de MVRDV, Costa Ibérica. 2000.

6.3.2 El modelo del turismo:

“El ocio está desnaturalizado y comercializado por el turismo”⁹⁰.

Desde otro contexto pero sobre el mismo territorio, se construye el espacio urbano, como práctica de los lugares y no del lugar en sí, que procede de un doble desplazamiento: del viajero y de los paisajes, las ciudades con valores históricos para mostrar, dirige solo al aprecio de vistas parciales desde la rutina turística, instantáneas, sumadas o mezcladas en la memoria, y recompuestas en el relato del viaje, y los propios ciudadanos de esos lugares quedan muchas veces excluidos, en estos lugares, la posición del espectador constituye lo esencial del espectáculo.⁹¹

El mismo paisaje en casos ha pasado a ser un bien de consumo, las múltiples imágenes- viajeros, viajero espectador y el espacio del paisaje que él recorre o contempla crea una ruptura que le impide ver allí un lugar, reencontrarse con él,⁹² pues se da la búsqueda de imágenes comercializadas para intentar apoderarse de ellas y crear interiormente una memoria propia de esa imagen comercializada. Es un proceso que se ha visto en auge, con el desarrollo de circuitos turísticos mundiales. Pero la posibilidad de ver desde la red el mundo entero, ha vulnerado el comercio de imágenes turística, ¿acaso todos buscan las mismas vistas, o es posible conocer todos los lugares a través de la red? Enfrentados a un inmenso y rizomático archivo de imágenes heterogéneas difícil de dominar, de organizar y de entender, precisamente porque su laberinto está hecho de intervalos y lagunas tanto como de cosas observables.⁹³

El caso de la costa española, analizado por MVRDV en Costa Ibérica (fig.6.3), señala como un conglomerado de equipamiento turístico, crean una larga y compacta ciudad basada casi exclusivamente en el turismo. En una ciudad lineal, formada básicamente por reemplazos temporales de grupos sociales determinados⁹⁴. Como una de las mayores contribuciones de España al turismo internacional, está la integración de las ciudades dentro del sistema general de oferta.⁹⁵

Destaca Berque, que “convertido en objeto de consumo de masas tanto en el turismo como en lo urbano difuso, el paisaje desempeña actualmente un papel al mismo tiempo central y alarmante”.⁹⁶ El vigoroso retorno del pasado, para hacerlo un artículo de consumo, es uno de los aspectos del hiperconsumo experiencial: donde no es

⁹⁰ Nieuwenhuys, «Otra ciudad para otra vida(1959). Original en francés, “Une autre ville pour une autre vie”. en Internationale Situationniste, n°3, diciembre de 1959, pp37-40», 163.

⁹¹ Augé, *Los «no Lugares»*, 91.

⁹² Ibid., 90.

⁹³ Didi-Huberman, Chéroux, y Arnaldo, *Cuando las imágenes tocan lo real*, 18.

⁹⁴ Maas y MVRDV, *Costa Iberica*, 72.

⁹⁵ Iribas, «Benidorm, manual de uso», 108.

⁹⁶ Berque, *El Pensamiento paisajero*, 108.

solo el acceder a la comodidad material, sino el vender y comprar recuerdos, emociones que evoquen al pasado, objetos de momentos y épocas consideradas más felices.⁹⁷

La capacidad para convertirse en un contenedor de pequeños espectáculos espontáneos que se suceden ininterrumpidamente, en especial en la costa mediterránea, basado en la disposición del espacio urbano, con aceras anchas y confortables, la seguridad alta, sumado a atractivos naturales, donde se producen espectáculos fugaces que al producirse en interminable cascada en el tiempo y en el espacio, otorgan a la calle una condición de parque temático gratuito donde el factor sorpresa está garantizado⁹⁸.

“Históricamente, la calle era más que una arteria de tráfico simple. Su función adicional, que incluso pudo haber sido más importante que su papel como vía pública, fue como un espacio colectivo donde todos los eventos públicos -mercados, festivales, ferias, manifestaciones políticas- tomaron lugar, así como encuentros y contactos entre pequeños grupos de individuos, en definitiva, todas aquellas actividades que no pertenecen al dominio más íntimo, privado”⁹⁹

Los festivales que atraen miles de turismo, en distintas regiones, permiten trazar una lectura de la relación de las personas con la calle. Entendida desde el principio como lugar extraordinario para la celebración colectiva, pero donde la manifestación individual está supeditada por ser parte de una acción colectiva previamente programada, cuyo carácter efímero involucra creencias culturales y religiosas que han abierto grandes posibilidades económicas, integrando parte de circuitos turísticos mundiales, como un espectáculo en sí.

A Lefebvre le inquietaba esta posición y manifestó que cuando el poder permite que se realicen en la calle mascaradas, bailes, festivales folclóricos, etc. se trata de una apariencia caricaturesca de apropiación y de reapropiación del espacio,¹⁰⁰ trazados definidos, programa premeditado, infraestructura prevista, seguridad reforzada, medios comunicación para reseñar, nada está al escape de lo imprevisto, y espontáneo.

Se produce un gran esfuerzo en enfocar el turismo desde el consumo, pues la cultura del turismo, rechaza la idea de crear vínculos, pues es en función de los turistas se crean servicios. El andar se evade de la propuesta turística generalmente, para apuntar a artificios para recorrer la ciudad velozmente, el hop-on- off, los segway, caballos a la vieja usanza, trenes eléctricos, que reducen la acción del andar, y aceleran el consumo de vistas en función de optimizar al máximo el tiempo lúdico.

La movilidad que caracteriza al turismo nómada lleva a un consumo espacial puntual sin producir arraigo con el medio por el que se circula. Si bien la vida y toda su dinámica se desarrolla cada vez más en la ciudad, para las

⁹⁷ Lipovetsky, *Los tiempos hipermodernos*, 93.

⁹⁸ Iribas, «Benidorm, manual de uso», 113.

⁹⁹ Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 134.

¹⁰⁰ Lefebvre, *La revolución urbana*, 27.

personas el hecho de descubrirse a sí mismas, y aprovechar su tiempo libre y de descanso, se hace normalmente fuera de la ciudad, alejado entre la naturaleza. En esa dinámica España, como New Babylon, atrae a millones de personas que escapan de su realidad para encontrar libertad, en este territorio. Esta noción no es nueva, pero ha aumentado gracias a sus condiciones climáticas, seguridad, arte, historia, que la promueven como un punto de atracción para la liberación de las personas de su tiempo libre, de retiro o de descanso (potlacht).

El caso español se puede considerar un ejemplo paroxístico en el régimen de acumulación territorial, por su fuerte especialización en el turismo, el músculo de su sector inmobiliario y el sobredimensionamiento de su sector bancario, que han acabado por convertir a su economía en un poderoso mecanismo de captación de capitales bajo los patrones del circuito secundario de acumulación,¹⁰¹ recalcan la supremacía de España en el sector turístico.

6.4 SOBRE ALGUNOS ELEMENTOS DE LA CULTURA NEOBABILÓNICA

“Una arquitectura bella era propia de ciudades de aire despejado: ciudades donde plazas y jardines se abrían a una paz y un gentío luminosos; ciudades construidas para que los hombres vivieran felizmente en ellas y disfrutaran a diario de la presencia y facultades de sus vecinos. Pero nuestras ciudades, construidas con un aire negro que, por la mugre que acumula, hace invisible todo adorno a lo lejos y ciega con hollín los intersticios; ciudades que son simples masas atestadas de tiendas y almacenes y mostradores, siendo para el descanso del mundo lo que bodega y desván son para un hogar privado; ciudades donde el designio del hombre no es la vida sino el trabajo, y en las que el valor principal de un edificio es que contenga maquinaria; ciudades donde las calles no son avenidas para el paso de gente feliz, sino alcantarillas que desaguan a una multitud atormentada, donde llegar a un sitio solo sirve para ser desplazado a otro; donde la existencia se vuelve mera transición y cada criatura no es más que un átomo en un montón de polvo humano, una corriente partículas intercambiables que circula, aquí, por túneles subterráneos, y allí, por tuberías en el aire. En ciudades así es imposible tener arquitectura; qué digo, es imposible que sus habitantes la deseen.”¹⁰²

Para Constant los componentes del entorno eran muchos y con características muy diferentes. Para definirlo propuso dos criterios, uno objetivo y el otro subjetivo. Del primer criterio se pueden definir tres estratos: los elementos de construcción del espacio, las condiciones climáticas y los elementos psicológicos¹⁰³ (fig.6.4), como componentes del entorno. El segundo criterio es más subjetivo pues reparte los elementos del entorno en función de la influencia individual.

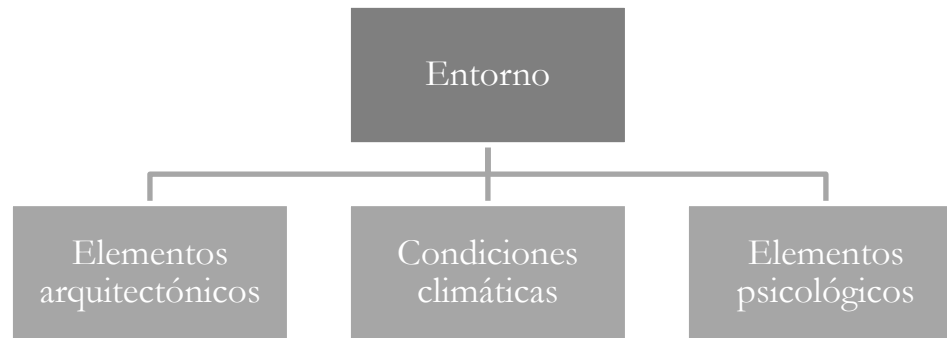
Constant señala que resulta difícil aislar un elemento, separarlo de los demás, a la vez muchos elementos pueden formar parte de varias categorías distintas, estas condiciones vinculan la estructura del espacio tanto con las

¹⁰¹ Observatorio Metropolitano de Madrid, *Paisajes devastados*, 60.

¹⁰² Ruskin, *El sueño imperativo*, 58-59.

¹⁰³ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 39.

condiciones climáticas como a los movimientos en el espacio¹⁰⁴, definiendo la acción que termina por modificar el paisaje. La situación de interrelación permite trazar más que un análisis mecánico, plantear desde el conjunto las distintas relaciones variables.



La clasificación que hace Constant sobre los tres elementos de la cultura neobabilónica, permiten definir una estructura para la identificación de los rasgos que intervienen desde España como territorio donde plantear el urbanismo unitario en base a la dinámica de la primera década del siglo XXI y hacer una lectura de sus características más resaltante que sirvan para situar el contexto de la cultura entre los elementos arquitectónicos, los ambientales y psicológicos:

6.4.1 Los elementos de construcción del espacio.

“Se trata de alcanzar a lo desconocido por un desarreglo de los sentidos.” Rimbaud.

Constant plantea que “Los elementos de construcción del espacio, que determinan su apariencia y son objeto de una planificación previa. Podemos agruparlos dentro de la categoría de los “elementos arquitectónicos”¹⁰⁵.

La visión del paisaje urbano, se estructura en el juego entre urbanismo y arquitectura. Disciplinas complementarias, que coexisten en dinámicas que se retroalimentan con definición de escalas, y participantes

¹⁰⁴ Ibid., 40.

¹⁰⁵ Ibid., 39.

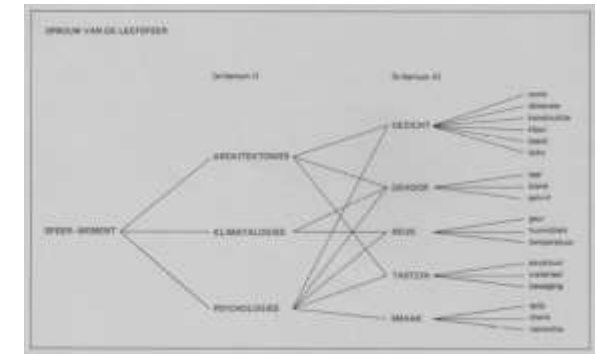


Fig. 6.4 Esquema de elementos de la cultura neobabilónica. También en Holandés. Catálogo de exposición de Constant, en Haags Gemeentemuseum 1974.



Fig 6.5 Fotografías de los modelos de Constant en el artículo de Solá-Morales “Arquitectura líquida” en Revista DC Papers. 2001

diferentes, donde termina por descansar la experiencia estética de la ciudad. Entre la arquitectura y el urbanismo pueden responder a exigencias colectivas o personales, definir la continuidad o la ruptura. Los elementos arquitectónicos que Constant acota, señalan la relación directa con el arquitecto como intérprete y la arquitectura como la manifestación de la expresión espacial. En esta relación, que se rompe en la crisis en España, queda en desconexión la función del arquitecto como mediador de necesidades sociales que recurre a soluciones espaciales para solventar una función determinada, pues donde el vínculo con la dimensión social se rompe, la participación del arquitecto se altera.

La exploración de la situación de España para verificar la acción del urbanismo unitario en su territorio, está tomada desde el impacto de su arquitectura en la primera década del siglo XXI, como elemento indispensable en la construcción del espacio. Se plantea en primer plano la dinámica de la arquitectura desde las exposiciones de arquitectura, en contextos nacionales e internacionales permiten un entendimiento del recorrido y expectativas del ejercicio de la arquitectura.

En segundo lugar se presentan elementos que desde la dinámica del turismo, establecen importantes relaciones con la construcción de la identidad y del paisaje, que Solá-Morales, llama contenedores, con importantes obras de referencia mundial. Por último se presenta el impacto de la crisis con propuestas de arquitectura alterna, con ideas situacionistas y con importante apoyo comunitario que se muestran reaccionarias en la dinámica de la ciudad. Para terminar con la arquitectura marcada por la crisis, y las consecuencias que ha dejado en la formulación de esos elementos de construcción del espacio que Constant señalaba.

En ningún caso se pretende analizar la arquitectura del país, sino la presentación de cuatro dinámicas distintas que reúnen valores de la arquitectura, que destacan también porque por una lado marcan puntos importantes en el desarrollo de la arquitectura del siglo XXI, y por otro, incluyen en la dinámica aspectos y características donde las ideas situacionistas se hacen presentes.

a.- Exposiciones de arquitectura:

“La arquitectura del mañana será un instrumento para modificar las concepciones actuales del tiempo y del espacio. Será un instrumento para conocer y para actuar”¹⁰⁶.

La fusión de lo externo con lo interno, de lo material y lo mental, de la idea y la ejecución, tiene lugar en la obra del diseñador y arquitecto¹⁰⁷, quienes pueden influir en las posibilidades de encontrar, ver y oír a la gente, que llegan a ser el telón de fondo y punto de partida de otras formas de contacto.¹⁰⁸ Este urbanismo existe en el

¹⁰⁶ Gilles, «Formulario para un nuevo urbanismo. 1958(“Formulaire pour un urbanisme nouveau”, publicado originalmente en Internationale Situationniste, 1, junio 1958, 15-20)», 12.

¹⁰⁷ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 93.

¹⁰⁸ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 21.

tiempo, en la activación de lo temporal, en lo emergente y transitorio, lo cambiante, lo volátil, lo variable, lo inmediato y satisfactorio, en una íntima unión de deseo y espacio para producir una nueva clase de arquitectura para una nueva sociedad.¹⁰⁹

Es por ello que para registrar el trazo del impacto mundial de la arquitectura española y el paisaje que desde ella se construye, se puede puntualizar cuatro exposiciones que vinculan la posición de ideas situacionistas, y en otras ideas planteadas por el urbanismo unitario y Constant y la evolución del acontecer arquitectónico, desde ubicaciones en el tiempo antes del nuevo milenio, como planteamientos futuros a lo que se aproximaba, y las otras dos exposiciones dan muestras de la evolución de la arquitectura avanzado ya el siglo XXI.

El primer caso resumía la producción arquitectónica reciente a nivel mundial para revisar el futuro inmediato, de la arquitectura en las ciudades, como parte del XIX Congreso de la Unión Internacional de Arquitectos, (UIA) en Barcelona en el años 1996, con Ignasi Solà-Morales y Xavier Costa como comisarios y directores de la exposición. Desde el Colegio de Arquitectos de Barcelona, se realizó la exposición “Presente y futuros, arquitectura en las ciudades”, con análisis desde cinco categorías propuestas por Solà-Morales que le sirven para explorar rasgos esenciales, de lo que considera una nueva situación, de las relaciones entre arquitectura y la realidad urbana, que envuelven el paisaje urbano ellas son las mutaciones, las habitaciones, los flujos, los contenedores y terrain vague, que a manera de cinco plataformas permitirían ver, entender, problematizar y juzgar la compleja red de interacciones en el contexto urbano y la arquitectura para el nuevo milenio.

Una versión del artículo, “Arquitectura líquida”¹¹⁰, en la revista DC Papers (fig.6.5), de Solà-Morales, que nutre de ideas parte de la exposición, si bien no aparecen en el texto el nombre de Constant, aparecen dos fotografías de sus modelos, una de las escalera y laberintos (1957), y otra del modelo de dos torres (1959) que parecen evocar como opción hacia la redimensión de la arquitectura líquida y del paisaje. Desde la sintonía en la aproximación de Solà-Morales y Constant, es posible verificar la trascendencia de sus ideas en el planteamiento teórico para entender las nuevas propuestas arquitectónicas articuladas en el contexto y la cultura que se vislumbraba para el nuevo siglo, donde la producción arquitectónica, teórica y editorial más influyente de la década de 1990 en España provenía mayoritariamente de los Países Bajos.¹¹¹

En segundo lugar y en ese mismo año de 1996 en el MACBA de Barcelona, se realiza la exposición “Situacionistas: Arte, política, urbanismo”, con la dirección de Libero Andreotti y el mismo Xavier Costa, con una intensa actividad de investigación en torno al espacio situacionista donde Constant, contó con su presencia personal en la exposición y con parte importante de su trabajo.

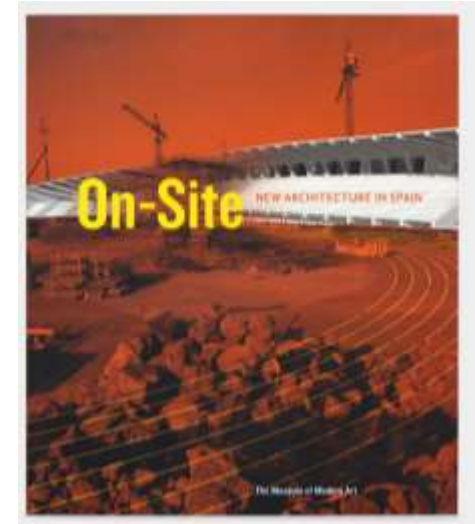


Fig. 6.6. Cubierta del libro de la exposición en el MoMA
On-Site: New architecture in Spain. 2006

¹⁰⁹ Wigley, *Constant's New Babylon*, 9.

¹¹⁰ Solà-Morales i Rubio, «Arquitectura líquida».

¹¹¹ Gausa y Devesa, *Otra mirada*, 23.

Diez años después se presentaba en New York, la evolución de las ideas planteadas en la arquitectura en España del siglo XXI, entre propuestas de arquitectos nacionales e internacionales, dieron marco a la exposición en el MoMA en el 2006, “On-site, New Architecture in Spain” (fig.6.6), donde según Devesa se presentó una imagen incompleta de una generación de arquitectos, impregnados de revolución y cambio.¹¹² Desde la exhibición de muestras de arquitectura, que presentaban las nuevas ideas que encaminan al entendimiento de las nuevas dinámicas, desde el espacio y del individuo. Las ideas que se reunieron en la exposición en el MoMA, sobre la arquitectura en España, le mostraban como un reconocido centro del diseño internacional, experimentación y excelencia, donde la fuerza y vitalidad de la nueva arquitectura transforma el paisaje español, como respuesta a los profundos cambios económicos y políticos¹¹³.

Dos años después, en el año en que explota la crisis, en el año 2008, se presenta la exposición “Reactivate!!: espacios remodelados e intervenciones mínimas”, en el Espai d'Art Contemporani de Castelló, junto al Swiss Architecture Museum de Suiza, donde desde la impresión de una arquitectura con inspiración situacionista, se nutre del auge de la tecnología y la colectividad, para anunciar un entendimiento distinto, desde la maximización creativa entre el lugar y la forma de dar respuesta a distintas necesidades. En el tiempo límite antes de la crisis económica, con muestras de diferentes lugares del mundo, incluidos 5 propuestas españolas, donde prima la creación y la continuidad de situaciones preexistentes, muchos más pragmáticos y con una escala más modesta, en transformaciones donde la arquitectura es desmaterializada, o reciclada y trasplantada, en edificaciones con una vigencia indefinida a pesar de la estética de provisionalidad que las impregna.¹¹⁴ Las propuestas exhibidas, y en el catálogo de la exposición se dan cuenta de algunas de las ideas de Constant, y la construcción de New Babylon. Ese mismo años, aparece en España el libro “El gesto más radical” (La Internacional Situacionista) de Sadie Plant¹¹⁵, después de dieciséis años de su primera edición, para Costa, los análisis del libro podrían aplicarse a la realidad que se vivía en ese entonces.¹¹⁶

Son cuatro exposiciones dentro y fuera de España, que incluyen visiones futuristas, retrospectivas, historia e irreverencia, que acusan el variado paisaje arquitectónico, donde la visión situacionista se presenta en oportunidades de forma evidente y en otras muy sutiles pero que termina por vincularse como referente a las nuevas propuestas de arquitectura y paisaje. Este paralelismo permite observar cómo ha sido el avance del paisaje en el siglo XXI, desde contar con el avance de la apoteosis, para pasar de la crisis a la reinención, verificable desde estas cuatro exposiciones que manifiestan la intensa vida de la arquitectura y el paisaje que van componiendo. Según Ballesteros, la enunciación del situacionismo en la ciudad contemporánea es prematura,

¹¹² Ibid., 21.

¹¹³ Véase Riley, *On-site*.

¹¹⁴ Espai d'Art Contemporani de Castelló y Swiss Architecture Museum, *Reactivate!!*

¹¹⁵ Plant, *El gesto más radical*.

¹¹⁶ Costa, «La continua búsqueda».

como lo fue ya en su momento, pero si se puede observar la tendencia hacia sus bases, ahora sí contemplamos los datos que antes sólo podíamos imaginar con las maquetas de Constant.¹¹⁷

b.- Los contenedores:

*“La ciudad está a la orilla del agua; dicen que está edificada en mármol, y que tanto odia el pueblo a lo vegetal, que arranca todos los árboles. Ese es un paisaje para tu gusto, un paisaje hecho con luz y con mineral, y lo líquido para reflejarlo”.*¹¹⁸

Resalta en este panorama el alto repunte de los museos, catalogados según Solà-Morales como contenedores al funcionar de la misma manera que los centros comerciales.¹¹⁹ Solà-Morales acude a Jean Louis Déotte para explicar la idea de museificación: “Donde el museo en su aparente intención de salvaguardar objetos de interés, los somete a ellos a un proceso de exposición que conlleva una suspensión de sus características previas”¹²⁰.

Solà-Morales define como contenedores a lugares no siempre públicos, ni privados, en los que se produce el intercambio, la dispensa, la distribución de los dones que constituyen el consumo múltiple de las sociedades.¹²¹ Como un museo, un estadio, centro comercial, teatro de ópera, parque temático de entretenimiento, un centro turístico son contenedores. El paisaje que remite es al aislamiento por un lado y al turismo por el otro. Los espacios concebidos para el ocio, están contenidos en este rango. Se separan de la realidad para crear un espacio de representación. La máxima artificialidad producido por un recinto cerrado, acotado, protegido (fig.6.7).

Por una parte, la participación activa de España en el circuito de exposiciones internacionales, ha legado un patrimonio edificado importante, y la expansión de las ciudades con crecimiento económico a partir de exposiciones universales, Barcelona, Sevilla, desde el siglo XIX, y Zaragoza en siglo XXI, justo antes del comienzo de la crisis inmobiliaria. Sin embargo de los casos de Sevilla 1992 y Zaragoza 2008(fig.6.8), evidencian deterioro y separación de la vida activa de la ciudad. La oportunidad de un evento efímero a nivel mundial marca el paisaje a nivel permanente, y sobre todo no crea conexiones con los mismos habitantes de esas ciudades, que permanecen ajenos a la dinámica futura de proyectos de tal magnitud. En las exposiciones universales no solo se exhiben y representan mercancías: también se representan sus escenarios metropolitanos, los asistentes participan en el consumo de representaciones de la metrópoli moderna. Estas exposiciones conforman un centro



Fig. 6.7 Meinhard von Gerkan and Jürgen Hillmer, Aeropuerto de Frankfurt, Alemania, 2012. Espacio de conexión.

¹¹⁷ Ballesteros, «Sobre la acción del situacionismo en el contexto contemporáneo», 5.

¹¹⁸ Baudelaire, *Poemas en prosa*, 154.

¹¹⁹ Solà-Morales, *Territorios*, 100.

¹²⁰ *Ibid.*, 198.

¹²¹ *Ibid.*, 99.

momentáneo de civilización mundial mediante la concentración del mundo de las cosas en un espacio restringido.¹²²



Fig 6.8 Vistas de la Exposición de Zaragoza 2008 y Expo Sevilla 1992.

El patrimonio de España en cuanto a edificaciones históricas es importante, hay tantos que según Tremlett, se convierten en un problema de mantenimiento, desde construcciones prehistóricas, hasta griegas, romanas, musulmanas, románicas, mudéjares, mozárabes y góticas, salpican el paisaje.¹²³ Pero más que ciudades sobrecargadas de historia, casos emblemáticos como el de la ciudad-marca Barcelona en el seno del sistema de ciudades europeas, se basa en una continua acumulación de capital simbólico y de marcas de distinción, en la que se han desempeñado un gran papel la tenacidad en recalcar la historia y de tradiciones. Está también la renovación urbana de Bilbao con la construcción del Museo Guggenheim, como ejemplos de complementariedad entre modelos de extracción de rentas de suelo y valorización de las relaciones sociales, articulación entre la *competitividad territorial* y las relaciones de poder que las definen.¹²⁴ (fig.6.9)

Harvey destaca como la marca de las ciudades se ha convertido en un gran negocio, producto de la pérdida general de otras fuentes de monopolio debido a la mayor facilidad en los transportes y comunicaciones y la reducción de otras barreras al comercio, esa lucha por el capital simbólico colectivo ha cobrado mayor importancia como base para las rentas de monopolio.¹²⁵ Universalización y estandarización son sólo una cara de la globalización, la otra es la particularización y la diversidad. Además de las economías de escala existen economías

¹²² Frisby, *Paisajes urbanos de la modernidad*, 127.

¹²³ Tremlett, *España ante sus fantasmas*, 372.

¹²⁴ Observatorio Metropolitano de Madrid, *Paisajes devastados*, 68.

¹²⁵ Harvey, *Ciudades rebeldes*, 156.

de alcance. Ciudades y regiones también deben subrayar sus diferencias, para acentuar sus particularidades de identidad y la historia.¹²⁶

Desde esa dinámica en la última década del siglo XX, crecieron con fuerza propuestas museísticas, muchos basados en la espectacularidad arquitectónica, con el inconveniente de quedarse estrechos en generar contenidos y usos por sí mismos.¹²⁷ En España quedaron en evidencia el sistema presentado en ciudades como Valencia y la Ciudad de la Cultura y las artes, La ciudad de la cultura de Santiago de Compostela, modelos que según Abeledo “terminan por omitir la diversidad que caracteriza lo urbano.”¹²⁸

Grandes obras de arquitectura y del paisaje han sido creadas expresamente como punto de atracción de distintos público, donde las ciudades parecen competir por grandes edificaciones que se consolidan como focos de atención. Bilbao y el Guggenheim, San Sebastián y el Kursaal, de Moneo, El Forum Universal de las culturas en Barcelona de Herzog y De Meuron, por citar algunos con pleno uso desde el nuevo milenio. (fig.6.10)

Para arquitectos de fama mundial como Norman Foster, Richard Rogers, Richard Meier, Frank Gehry o Arata Isozaki el mejor sitio de Europa para construir edificios interesantes, según Tremlett¹²⁹ es España, donde se ha invertido una enorme cantidad de dinero fundamentalmente público en nuevos proyectos. En España para 2007, en pleno ascenso financiero e inmobiliario, competía con Japón y Holanda por ser el nuevo laboratorio de la arquitectura mundial. Rogers quien ha desarrollado gran parte de su obra en España la ha llamado el invernadero arquitectónico de Europa, donde la actitud entre optimismo y urgencia le llena de asombro.¹³⁰

Desde el exterior, y el reflejo de las superficies, el sesgo ocular parece manifestarse desde una arquitectura que apunta hacia una imagen visual llamativa y memorable. En lugar de una experiencia plástica y espacial con una base existencial, la arquitectura ha adoptado la estrategia psicológica de la publicidad y la persuasión instantánea.¹³¹ La transparencia presente acusa la materialidad líquida de Solà-Morales, con lo que se construye un paisaje que trasciende la materialidad de lo sólido para llegar a los datos. La tecnología se usa entonces como interacción entre el espacio, interior y exterior, como parte del contenido del espacio, estableciendo vínculos.

¹²⁶ Kumar, *From post-industrial to post-modern society*, 189.

¹²⁷ Abeledo et al., *Espacios*, 13.

¹²⁸ Ibid.

¹²⁹ Tremlett, *España ante sus fantasmas*, 370.

¹³⁰ Ibid., 371.

¹³¹ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 29.



Fig. 6.9 Frank Gehry. Museo Guggenheim en Bilbao.



Fig. 6.10 Rafael Moneo. Kursaal San Sebastian.

Como reto clave de la arquitectura líquida está el presentar la experiencia cinestésica de los flujos en las dinámicas metropolitanos en términos no visuales, de la deriva que se aparta de la programación y de la regulación preestablecida para experimentar otros eventos, otras representaciones.¹³²

c.- ¿Arquitectura situacionista?

Las ideas situacionistas, revestidas de actualidad desde el activismo político y reaccionario, desprenden en la cultura del siglo XXI un resurgir de colectivos urbano, con acción en la ciudad aupadas por el flagelo de la crisis y facilitadas por las redes sociales.¹³³ Pero estas manifestaciones que incluyen ideas situacionistas, pero desde la propuesta del urbanismo unitario como expresión de conexión de la persona, con la tecnología y la ciudad, desde lo nómada, colectivo y lúdico quedan incompletas. Por una parte, algunas experiencias se quedan en la visión de protesta y denuncia ante una situación particular política o económica que se expresa desde el espacio público con activación desde las redes digitales. Otras, como actos de denuncia, se valen de la creatividad, pero carentes de una interconexión entre ellas para establecer un verdadero urbanismo unitario que por sobre todo es tecnológico, colectivo, lúdico y nómada.

Como ejemplo próximo del poder de interconexión de las personas desde el espacio urbano pero con otro objetivo, y más allá de cualquier tendencia política está el producto de los eventos del 15 mayo de 2011, esa tendencia que se verificó en la ocupación de plazas públicas de España, y después en diversas partes del mundo, con campamentos de indignados que se organizaron en cuestión de horas a través de *twitter* y *Facebook*.¹³⁴ Si bien el vocabulario de disidentes puede parecer un sonido nuevo y fresco, terminan convertido en lenguaje común, desde la insatisfacción con la vida política, económica. Les une además el uso espacios públicos de la ciudad y el uso de los nuevos medios de comunicación para expresar una queja común y solidaridad colectiva¹³⁵.

La revisión de la experiencia en la ciudad, desde el ciudadano y experiencias urbanas locales basadas en la participación, en la definición de espacios con dominio público, hacen juego a la complejidad, la dispersión, el caos y la tecnología que evoluciona constantemente. Un espacio es verdaderamente público, como Mitchell señala, en la medida en que es realmente abiertamente accesible y da la bienvenida a los miembros de la comunidad que lo sirve, debe también permitir a los usuarios una considerable libertad de asamblea y de acción, y debe haber algún tipo de control público de su uso y de su transformación en el tiempo.¹³⁶

¹³² Solà-Morales, *Territorios*, 13.

¹³³ Trachana, *Urbe ludens*, 60.

¹³⁴ Ibid., 75.

¹³⁵ Merrifield, *The New Urban Question*.

¹³⁶ Mitchell, *City of Bits*, 125.

Desde ese contexto, y fruto de ideas que convergen entre las necesidades sociales, la búsqueda de edificaciones acordes a la realidad económica, social y cultural, se abrieron nuevas formas de experimentación con la apropiación de los espacios, con la materialidad de las propuestas y la participación de la colectividad. Surgen conceptos arquitectónicos con ideas situacionistas en España. Ejemplos como Tabacalera y Campo de Cebada en Madrid, surgen como propuestas desde las comunidades a espacios físicos con dificultad de ser gestionado por entes públicos, que reclaman espacios vacíos dejados por la crisis como espacios para la innovación social y para distintas actividades culturales y educativas. Se crean estructuras permanentes con la convicción de poder autogestionar su administración y programación. Propuestas que desde su carácter de edificación permanente no se ajusta al urbanismo unitario, entendido como un espacio efímero en conexión con otros espacios, pero donde la participación ciudadana en las decisiones de diseño es considerada como parte integral de los proyectos públicos. La inclusión de los ciudadanos se presenta como un reto para hacer a la vez un diseño legible, memorable e innovador cuando tantas voces se escuchan a la vez, donde el arte de la conversación y el debate razonado es vital.¹³⁷

Otro caso desarrollado desde Sevilla, Wikipiazza¹³⁸(fig.6.11), se concentra en la tecnología en los flujos digitales, con la idea de concentrar en un mismo espacio, la plaza un elemento ajeno al contexto que alberga diferentes formas de interacción digital, formulado por hackitectura.net y straddle3.net, ellos mismos indican que hubo una separación, diferencia o extrañamiento que no lograba la integración. En otro contexto nacional Santiago Cirugeda¹³⁹(fig.6.12), y su proyecto de recetas urbanas, con intervenciones en el espacio urbano, con apoyo colectivo y recurriendo a la autoconstrucción en casos, ocupa de una manera cada vez más táctica con efectos más o menos duraderos¹⁴⁰.

Así desde España, cada vez más trabajos evocan en sus propuestas, algunas de las ideas situacionistas desarrollado con fuerza en la primera década del siglo como el Eco-bulevar de Vallecas en Madrid 2004-2007 de Ecosistema urbano, de Belinda Tato, José Luis Vallejo y Diego García-Setién. También la propuesta de Flores i Prats con el Taller textil de yute. Otros casos como Can Batlló (Barcelona) o los Huertos Vecinales de Benimaclet (Valencia), son otras dos iniciativas de base ciudadana que reclaman para mejorar sus barrios anticipándose a las autoridades.¹⁴¹

Lo proyectivo entonces toma forma en las intervenciones micro de la ciudad, pasajeras o (semi) permanentes, flash mobs o galerías temporales, jardinería de guerrilla o re apropiación de espacios vacíos, manifiestan un



Fig. 6.11 Propuesta de Wikipiazza. Sevilla.



Fig. 6.12 Santiago Cirugeda. La carpa espacio artístico.

¹³⁷ Corner y Hirsch, *The landscape imagination*, 320.

¹³⁸ Pérez de Lama, Moreno Páez, y Andrade, *Wikipiazza*.

¹³⁹ www.recetasurbanas.net/v3/index.php/es/

¹⁴⁰ Gielen, «La representación de la ciudad de común», 240.

¹⁴¹ Abeledo et al., *Espacios*, 67.

idealismo que no llega a reclamar la transformación total, ni se establecen conexiones entre ellas, como si lo han hecho las redes digitales en todos los ámbitos humanos y en todos los estratos¹⁴².

Para Trachana, son visiones innovadoras respecto a la renovación urbana que acusan una nueva mirada de la ciudad percibida como espacio social con mayor valor a las prácticas de los habitantes que las obras arquitectónicas. Este proceso ha degenerado en subjetividades que han adquirido un “extremado valor y lo hacen dentro del sistema y no como una revolución”.¹⁴³

Ante el avance de las distintas opciones digitales, la deriva y el andar, y desde otro contexto, Florida presenta la idea del Metabolismo Urbano: como “la capacidad de la ciudad para convertir las fuentes de energía, tanto físicas e intelectual, en riqueza”¹⁴⁴. En una apuesta por la Ciudad de la Sinergia (Synergycity), como concepto visionario para la reconstrucción a gran escala de la ciudad postindustrial, al capacitar a los residentes a tomar el control y construir para la comunidad, encabezando la revitalización y construcción con real calidad del lugar¹⁴⁵.

Tales manifestaciones acusan en todo caso cómo el paisaje urbano cambia velozmente. El rastro en las velocidades altas de transformación tiende a desaparecer. Lo que debe permanecer no son los objetos, sino las relaciones. Ya no hay un paisaje metropolitano de lo físico que delimita acciones físicas, hay además un paisaje de las comunicaciones, de las prohibiciones, de las carencias, de la regulación social de las economías, de las posiciones relativas.¹⁴⁶ Este era el paisaje que describía Ballesteros antes de la crisis de 2008.

Solà-Morales acota tomando a Deleuze como referencia, como la arquitectura siempre está al lado de las formas, de lo distante, de lo óptico y de lo figurativo. Mientras el individuo, escindido de la ciudad contemporánea buscaría las fuerzas en lugar de las formas, lo incorpóreo en lugar de lo distante, lo háptico en lugar de lo óptico, lo rizomático en lugar de lo figurativo.¹⁴⁷

Una arquitectura líquida, será aquella que sustituya la firmeza por la fluidez y la primacía del espacio por la primacía del tiempo. La arquitectura basada en la intuición del devenir, como multiplicidad de la experiencia de los espacios y los tiempos, se funda en una continuidad múltiple en la cual los acontecimientos no fijan objetos, ni delimitan espacios, ni detienen tiempos, desvelando continuidad y multiplicidad, transformando espacios fijos en permanentes dilataciones, el tiempo cronometrable en flujo.¹⁴⁸

¹⁴² Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 59.

¹⁴³ Trachana, *Urbe ludens*, 138.

¹⁴⁴ Kapp, Armstrong, y Florida, *Synergycity*, XI.

¹⁴⁵ Kapp, Armstrong, y Florida, *Synergycity*.

¹⁴⁶ Ballesteros, «Sobre la acción del situacionismo en el contexto contemporáneo», 7.

¹⁴⁷ Solà-Morales, *Territorios*, 192.

¹⁴⁸ *Ibid.*, 129.

Una arquitectura líquida daría paso a un paisaje líquido, Esta relación hace que sea posible pensar la arquitectura desde categorías cambiantes y múltiples, que reúna en un mismo plano experiencias diversas. La arquitectura líquida significa un sistema de acontecimientos en los que el espacio y tiempo están simultáneamente presentes como categorías abiertas, múltiples, no reductivas, organizadoras de la apertura y multiplicidad como composición de fuerza creativa.¹⁴⁹

Solà-Morales, toma como ejemplo al grupo Fluxus, creado en 1961, quienes basándose en el performance, con acciones que toman la forma de interpretación musical. Fundamentados en la idea de que la realidad estaba basada en los cuatro elementos, aire, agua, tierra y fuego, como fluir permanente.

Una arquitectura líquida, fluida, no está dirigida a la representación ni al espectáculo, sino que es el resultado de un pliegue sobre sí misma. Se carece de instrumentos de control de este espacio/tiempo/evento que es el lugar del flujo, la arquitectura líquida. La experiencia del lugar del flujo es cinestésica. Representar de forma no visualista, sino global, de la experiencia cinestésica del fluir en el movimiento metropolitano, de la deriva que se aleja de la programación y la regulación preestablecida para experimentar otros eventos, es un reto fundamental para una arquitectura que mire al futuro.¹⁵⁰ Las comunidades explosivas con un rasgo indispensable del paisaje líquido como la soledad de los individuos.¹⁵¹

d.- Arquitectura y crisis:

*“El deber de la arquitectura y del arte es investigar los ideales y los nuevos modos de percepción y de experiencia, y de este modo ampliar los límites del mundo”.*¹⁵²

Gilles declamaba en su formulario para un nuevo urbanismo, base del urbanismo unitario, que:

*“Desde entonces, la abstracción ha invadido todas las artes, especialmente la arquitectura contemporánea. El hecho plástico en estado puro, sin anécdotas pero inanimado, permite que la mirada descanse y se enfríe”.*¹⁵³

Arquitectura es ver y trazar a la vez el rostro de su paisaje mediante el dibujo de su lógica territorial, histórica y social. De ahí que, durante siglos, su enseñanza haya consistido esencialmente en aprender a mirar y re-conocer el

¹⁴⁹ Ibid., 130.

¹⁵⁰ Ibid., 135.

¹⁵¹ Bauman, *Modernidad líquida*, 211.

¹⁵² Pallasmaa, *La mano que piensa*, 170.

¹⁵³ Gilles, «Formulario para un nuevo urbanismo. 1958(“Formulaire pour un urbanisme nouveau”, publicado originalmente en *Internationale Situationniste*, 1, junio 1958, 15-20)», 10.



Fig. 6.13 Pisos en venta en Valladolid.

orden y razón primera que vertebra la realidad y todas las cosas. Arquitectura es delimitar la realidad y el mundo y tejer después, con el lápiz y la mirada, la red de relaciones y correspondencias formales y estructurales que permitan sustentar esa realidad y ese mundo.¹⁵⁴

“La arquitectura es el gran libro de la humanidad,” señalaba Víctor Hugo en su lamento por el aumento de la impresión.¹⁵⁵ La arquitectura a menudo ha proporcionado el contexto físico y cultural para dar sentido a inscripciones, de tal manera que mucho antes de la impresión, las inscripciones y ornamentos de los edificios proporcionaban un medio eficaz de información, como la fachada de una iglesia podía a través de su iconografía, educar a los laicos.¹⁵⁶

La arquitectura sitúa sus conjuntos, casas, pueblos o ciudades, monumentos o fábricas, que funcionan como rostros, en un paisaje que ella transforma.¹⁵⁷ La arquitectura es una expresión artística en la medida que trasciende su esfera puramente utilitaria, técnica y racional y se convierte en una expresión metafórica del mundo y de la condición humana.¹⁵⁸ La arquitectura además, es la forma más sencilla de articular el tiempo y el espacio, de modular la realidad, de hacer soñar.¹⁵⁹ La arquitectura está siempre sometida al movimiento, por ello es necesario tomar en cuenta que la arquitectura permite percibir y entender la dialéctica de la permanencia y el cambio para que el ser humano se establezca en el mundo y colocarlo en el continuum de la cultura y el tiempo.¹⁶⁰

En España, según Romero González “Se ha producido un consumo abusivo y desordenado del suelo hasta límites que no admiten parangón con ningún otro país de la Unión Europea”.¹⁶¹ Donde el papel de la arquitectura, como el que de cualquier anuncio, es crear un anhelo que puede sólo satisfacerse por compras. Los edificios producen los consumidores en vez de cobijarlos. Se provoca deseo en lugar de satisfacerlo.¹⁶² (fig.6.13)

Durante el período comprendido entre 1994 y diciembre de 2007, que coincide con el largo ciclo expansivo de la economía, se visaron en España más de seis millones y medio de viviendas nueva, para luego en el año 2009 quedaban entre 800.000 y 1.4 millones de viviendas sin vender.¹⁶³ La mayor tipología de edificación que más se construía en España era la vivienda, de allí la saturación en el mercado y la explosión de la burbuja. En cambio las

¹⁵⁴ Nogué, *La construcción social del paisaje*, 163.

¹⁵⁵ McCullough, *Ambient Commons Attention in the Age of Embodied Information*, 120.

¹⁵⁶ *Ibid.*, 119.

¹⁵⁷ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 178.

¹⁵⁸ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 128.

¹⁵⁹ Gilles, «Formulario para un nuevo urbanismo. 1958(“Formulaire pour un urbanisme nouveau”, publicado originalmente en *Internationale Situationniste*, 1, junio 1958, 15-20)», 12.

¹⁶⁰ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 72.

¹⁶¹ Romero González, *Geopolítica y gobierno del territorio en España*, 229.

¹⁶² Wigley, «Constant Appeal», 56.

¹⁶³ Romero González, *Geopolítica y gobierno del territorio en España*, 226.

industrias apostaban cada vez más por la deslocalización. Sólo durante el año 2008 el paro registrado, de acuerdo a las cifras oficiales, aumentó en 999.416 personas. De ellas 306.863 figuraban como parados en el sector de la construcción, con el efecto se ha saldado con una pérdida de 600.000 ocupados.¹⁶⁴

La cadena constructiva entonces se reduce en su dinámica, provocando una paralización desde todos los puntos de ejecución de la obra proyectual, desde las que están en planificación, luego las que están en ejecución sin posibilidad de ser completadas, y luego las que ya están terminadas sin posibilidad de ser adjudicadas por la falta de una demanda, todo de una forma intempestiva y acelerada, como las transiciones vividas en España en el último cuarto de siglo XX, irrumpen con celeridad y precipitación.¹⁶⁵

La vivencia de la crisis, se transforma entonces en reto a superar. Entre los retos a los que se enfrenta el arquitecto en el proceso de la crisis, es el de ser delegado como traductor del paisaje, y gestionar el cambio, coordinando la expresión multisensorial de las personas sobre el espacio urbano. Esto ha contribuido a que el oficio de la arquitectura encuentre nuevas forma de proyectar. La brusca crisis del sector inmobiliario ha supuesto mayores dificultades para una economía muy dependiente de esa actividad.¹⁶⁶

En todas las épocas, es especial las de crisis, los arquitectos han demostrado un interés especial por la inserción de sus arquitecturas en el paisaje desde la calidad y el aprovechamiento máximo de los recurso, bien para crear con todas las piezas del puzle un nuevo paisaje, distinto al original, o bien también para dar valor añadido a lo existente.¹⁶⁷ Ante los retos del arquitecto Constant señalaba:

“El arquitecto, se encuentra ante la necesidad de cambiar su profesión: él ya no construirá formas simples sino entornos completos. Lo que hace la arquitectura de hoy sea tan exasperante que sus preocupaciones sobre todo formales. El problema de la arquitectura ya no es la oposición entre función y expresión; ésta pregunta ha sido reemplazada. En todo uso de las formas actuales, en la creación de nuevas formas, la preocupación principal del arquitecto debe ser el efecto que esto tiene en el comportamiento y la existencia de los habitantes. Toda la arquitectura será parte de una actividad más extendida y más completa, y finalmente, como todas las otras artes, la arquitectura se moverá hacia su propia desaparición, beneficiosa para esta actividad unitaria.”¹⁶⁸

Las implicaciones de las decisiones del arquitecto, son importantes en la construcción del paisaje, pues implica los valores de su cultura en ellas. El siglo XXI, descubre valores, ideas, los movimientos económicos, las manifestaciones culturales, que parecen describir nuevas pautas por descifrar, donde el paisaje queda como el

¹⁶⁴ Ibid., 229.

¹⁶⁵ Ariño Villarroya, *Prácticas culturales en España*, 221.

¹⁶⁶ Romero González, *Geopolítica y gobierno del territorio en España*, 11.

¹⁶⁷ Delfante, *Gran historia de la ciudad*, 469.

¹⁶⁸ Nieuwenhuys, «Inaugural Report to the Munich Conference (Publicado En Internationale Situationniste N. 3. Dic 1959: 25-27)», 108.



Fig. 6.14 Basurero tecnológico en China.

testigo de la evolución y trascendencia de las personas. La vida entre los edificios es más importante y también más interesante de observar que cualquier combinación de hormigón colorado y formas edificatorias impactantes, señala Gehl.¹⁶⁹ El arquitecto como etnógrafo empieza por reconocer que no son ya las relaciones económicas de la producción las que determinan el cambio urbano, sino los términos de identidad cultural, al colocarse en una posición de alteridad, que es la que permite la distancia crítica y el acto cartográfico.¹⁷⁰

Ante la impotencia de colocarse frontalmente contra la sociedad del espectáculo y la mercantilización de cualquier actividad o producto, sólo cabe la astucia y la deriva, señala Guy Debord. Agrega a estas palabras Solà-Morales, que la astucia es para moverse con mayor agilidad, ingenio, rapidez que la máquina universal del mercado, y la deriva como forma de moverse en el cuerpo minado de los sistemas de poder que van a registrar cualquier propuesta incorpórea al mercado universal de la simulación y del consumo,¹⁷¹ aludiendo a tácticas situacionistas, para sobreponerse y reinventar la arquitectura.

6.4.2 Condiciones climáticas:

“Dónde en tal explotación intensiva de la superficie de la tierra, es el contraste entre ciudad y paisaje; donde podemos todavía encontrar naturaleza libre; ¿Dónde está la vida al aire libre? Ante la certeza de que naturaleza no puede permanecer intacto, debemos utilizar los medios de nuestra disposición no sólo reemplazar la naturaleza, sino de superarla”¹⁷².

Señala Constant que “los elementos que definen la cualidad del espacio. Son más maleables y no pueden planificarse al mismo nivel. Son las condiciones climáticas”¹⁷³. Tales consideraciones las expresaba Constant de forma cercana:

“Todas las condiciones climáticas (la intensidad de la iluminación, la temperatura, el estado higrométrico, la ventilación) se encuentran bajo control técnico. Por tanto, en el interior es posible crear una variada gama de climas, que pueden ser modificados a voluntad”¹⁷⁴.

El clima desde New Babylon, es un elemento modificable gracias a la tecnología, utilizado para la creación de nuevos entornos. La tecnología desde las ideas del urbanismo unitario, devendrían en el control para hacer más maleables esos espacios interiores. En el siglo XXI, la experiencia del control de las condiciones ambientales de

¹⁶⁹ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 30.

¹⁷⁰ Costa, «El arquitecto como etnógrafo», 39.

¹⁷¹ Solà-Morales, *Territorios*, 205.

¹⁷² Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 133.

¹⁷³ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 39.

¹⁷⁴ *Ibid.*, 30.

los espacios interiores es una realidad, desde la domótica, controlando todas las variables del espacio interior, acusando aún más la diferencia planteada en el capítulo anterior, en la relación con el paisaje entre ventanas y pantallas.

Por otro lado, la construcción de edificaciones a principios del siglo XXI, como se ha planteado anteriormente desde los elementos de construcción del espacio, tuvieron su impacto en las condiciones ambientales. En el año 2005, España figuraba como el país de la Unión Europea con más infracciones contra las directivas ambientales. Según Daniel Esty, profesor de la Universidad de Yale, España crecía a costa del medio ambiente. En diez años 1990-2000, las zonas urbanizadas aumentaron un 25% mientras que la superficie de bosque disminuyó en 240.000 hectáreas.¹⁷⁵ Producto de la misma transformación del territorio por la construcción.

En una posición opuesta que parece desconectada de la situación anterior, se presenta el paisaje ecológico artificial, donde la necesidad de verde natural en las ciudades inundan estructuras sin impedimentos de superficies o ángulos, en una combinación biológica –artificial para inyectar más humanidad al espacio, en la inserción de condiciones más naturales en la ciudad y en la arquitectura.

Sin embargo desde la realidad de las herramientas digitales, también han creado una dinámica de impacto ambiental, en el paisaje de diferentes latitudes. Destacan en esta dinámica, el hecho de que las herramientas digitales no parecen estar nunca acabadas, con nuevas versiones que responden a nuevas necesidades de los usuarios, actualizando también su materialidad, lo que crea una obligatoria renovación, parte de la obsolescencia programada. Desde el ciclo de innovación, expansión, se usan los equipos, se analizan sus mejoras con diferentes versiones, se actualiza con una versión superior, y comienza el proceso de nuevo, de una forma violenta y solapada. Ante esta realidad, el proceso de actualización en la ciudad parece ralentizarse.

Las herramientas digitales se han convertido en utensilios con una vida útil limitada, efímera. La suerte de las herramientas descontinuadas pero aún con vida útil son exportados para ser usados en países pobres, y los que no tienen posibilidad de reciclarse, son convertidos en desechos electrónicos (e-waste), que han creado una serie de consecuencias espaciales.

La manufactura de la tecnología desde Asia, con el efecto de la deslocalización, pero con ideas occidentales, para luego cumplida su función retorna el desecho electrónico desde Europa a África o China (fig.6.14) Un proceso que amplía el paisaje del deterioro y la contaminación pero que se traslada a otras latitudes desde donde se consume.

En New Babylon se escapa la previsión de la transformación de la misma tecnología, que parece consumida por los mismos cambios fluctuantes de los espacios. La realidad ha sido que el cambio natural en equipos y programas, se ha traducido en una cultura de renovación, y de obsolescencia programada, que ha afectado materialmente el paisaje en países destino de esos desechos, y en otros se ha impuesto el terror, desde donde se



Fig. 6.15. Daniel Canogar. “Otras geologías”.

¹⁷⁵ Gracia Soria, *Entre el paisaje y la arquitectura*, 202.

extraen parte de sus componentes minerales como en el Congo como la mayor reserva natural de coltán. Según estadísticas de EUROSTAT¹⁷⁶, España está entre los países de la Unión Europea que más consumen tecnología y que más producen desechos tecnológicos denominados residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE).

En el proyecto fotográfico “Otras Geologías” de Daniel Canogar medita sobre el consumo de las masas y el exceso visual, entre desechos de todas las clases y cuerpos desnudos. Llama la atención la serie de fotografías con los desechos tecnológicos, desde donde emergen los cuerpos. El paisaje entonces se convierte en un vertedero tecnológico sin fin, sin límites, donde los cuerpos lejos de luchar parecen ya acostumbrados, y moldean sus posturas en función de los intersticios que todavía permiten emerger la figura humana. (fig.6.15)

6.4.3 Elementos psicológicos

“Las primulas y los paisajes, explicó, tienen un grave defecto: son gratuitos. El amor a la naturaleza no da trabajo a las fábricas. Se decidió abolir el amor a la naturaleza, al menos entre las castas más bajas, pero no la tendencia a consumir transporte. Porque era esencial que siguieran deseando ir al campo aunque lo odiaran. El problema residía en hallar una razón económica más poderosa para que utilizaran los transportes que la mera afición a las primulas y los paisajes”¹⁷⁷.

Para Constant, los elementos que, sin definir la cualidad del espacio, influyen en la percepción del mismo. Su utilización es aleatoria y su efecto es de corta duración. Son los elementos psicológicos.¹⁷⁸

La escala y la velocidad de las operaciones son sin precedentes históricos en el siglo XXI con consecuencias tanto psicológicas como físicas desde la ciudad, con tres ideas que parecen finiquitadas: la incertidumbre, la lentitud y la gratuidad. Tres sentimientos que caracterizaban las ciudades hasta la llegada del pensamiento funcionalista y su herramienta primordial: la zonificación,¹⁷⁹ dando paso a un paisaje afectado directamente por la relación del tiempo y la velocidad, donde el trabajo, el mantenimiento y el ocio ocupan la mayor parte de la energía psíquica.¹⁸⁰

En la actualización de esa dinámica, refiere Iribas, la explotación de la necesidad antropológica de interrumpir radicalmente el monótono calendario laboral anual se aparenta además con otra institución básica, el Potlach (el despilfarro programado), y reúne los tres componentes fundamentales de la fiesta báquica: el alcohol, la danza y

¹⁷⁶ Véase EFeverde, «España encabeza lista de países europeos con mayor fraude en reciclaje RAEE».

¹⁷⁷ Huxley, *Un mundo feliz*, 45.

¹⁷⁸ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 39.

¹⁷⁹ Viladevall i Guasch y Castrillo Romón, *Espacio público en la ciudad contemporánea*, 165.

¹⁸⁰ Csikszentmihalyi, *Aprender a fluir*, 27.

más aleatoriamente, el sexo furtivo.¹⁸¹ Parecen expresiones libres que expresan la creatividad, pero convertidas en el refugio de ocio adulto operan con estas acciones como mera función comercial.

La diatriba que presenta las nuevas relaciones productivas y la incorporación de dinámicas novedosas desde el ámbito digital, han calado hasta la misma condición psicológica en las personas, que se transfiere en las relaciones que establecen con el espacio público. Constant planteaba el urbanismo unitario de New Babylon, manifestando como la población requiere una nueva relación entre espacio y psicología, donde lo que se pierde en espacio físico se recobra en la forma de espacio psicológico¹⁸². De allí que la atmósfera circundante sería el medio artístico donde la colectividad reconstruirá el espacio social, a fin de intensificar la experiencia de la gente moviéndose en las calles.

Desde otro contexto, pero con un poder mayor de afectación, con ecos en el mismo contexto digital, el nuevo siglo se inauguró con la primera gran conmoción que hacía temblar el sistema mundial por el reconocimiento digital del número 2000. El problema radicaba en que la mayoría de los sistemas operativos y programas utilizaban una convención más corta para el año comenzando en 19, llamándolo “bug del Milenio”, o “Y2K.”. Las posibles consecuencias eran la ruptura de sistemas informáticos, lo que llevaría a la gente a ser incapaz de acceder a su dinero, y diferentes consecuencias nacionales y mundiales relativos a las interrupciones del flujo de finanzas de la banca. Se sugirió también que resultados similares en equipos médicos, sistemas de aire acondicionado, ascensores, elevadores, todos potencialmente en riesgo, redes eléctricas, controles de tráfico, control aéreo y cualquier otro sistema que utilizara tecnología digital.¹⁸³ Llegado el momento el efecto real fue mínimo, sumió la anticipación que tendía al colapso en el olvido, aunque remarcaba la fragilidad del efecto global desde lo digital.

Pero el hecho definitivo que ha definido el cambio estratégico del paisaje urbano, para estructurarse en función de la vigilancia y la seguridad, ha sido el 11 de septiembre de 2001, referenciado como el acontecimiento más fotografiado de la historia de los medios de comunicación, pero al mismo tiempo aquel del que se tiene la impresión de haber visto menos imágenes, debido además al circuito de difusión de las imágenes.¹⁸⁴

“Desde el piso 110 del World Trade Center, ver Manhattan. Bajo la bruma agitada por los vientos, la isla urbana, mar en medio del mar, levanta los rascacielos de Wall Street, se sumerge en Greenwich Village, eleva de nuevo sus crestas en el Midtown, se espesa en Central Park y se aborrega finalmente más allá de Harlem”¹⁸⁵.



Fig. 6.16. Cámaras de video y sensores, inundan las ciudades.

¹⁸¹ Iribas, «Benidorm, manual de uso», 109.

¹⁸² Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 133.

¹⁸³ Gere, *Digital Culture*, 12.

¹⁸⁴ Didi-Huberman, Chéroux, y Arnaldo, *Cuando las imágenes tocan lo real*, 41.

¹⁸⁵ Certeau, *La Invención de lo cotidiano*, 103.



Fig. 6.17 Sobre la ciudad se tejen diferentes redes que facilitan la vigilancia y la automatización

Estas palabras de Certeau, describen el paisaje desde el World Trade Center, como el punto desde que contemplar el paisaje urbano de New York. La destrucción de los rascacielos les convirtió paradójicamente en modificadores de la forma de mediar el paisaje urbano mundial, ante una necesidad de máxima seguridad y de peligro constante ante la amenaza del terrorismo. Aún pasados los años, la huella de las torres evoca el pasado negro, que inauguró el nuevo siglo que permanece latente. La fragilidad de la humanidad ante la acción terrorista, sumados a las condiciones de seguridad, moldean el comportamiento de los ciudadanos, preparados ante cualquier eventualidad, que condicionan un paisaje fluctuante. (fig.6.16)

El ataque del 11 de septiembre fue posible seguirlo desde cualquier parte del mundo con millones de testigos de las consecuencias, incluyendo el derrumbe final de las torres. El alcance mediático se logró no solo por la televisión, sino a través de sitios web de noticias, que ante la demanda de noticias y la velocidad en que fueron esparcidas las noticias, evidenciaban la naturaleza digital de un mundo altamente interconectado que se alzaba en el siglo XXI, donde la necesidad de información en tiempo real desde salas de chat, serían el medio desde donde diversos testigos presenciales, informaban con imágenes, debates, teorías conspirativas y acusaciones sobre los ataques, a través de blogs.¹⁸⁶

El nuevo milenio se inauguraba entonces en vez de con una visión utópica con una visión distópica, atentados terroristas en los lugares más seguros del mundo. El 11 de septiembre de 2001 en Nueva York, con la caída de las torres gemelas, desató conmoción y terror a escala mundial, propulsando un nuevo paisaje desde la vigilancia de las ciudades, el control de las personas y la búsqueda de desalojar los espacios. En esta dinámica se articula la cultura que promueve la dirección opuesta de la interacción; alejarse de la individualidad íntima y la identificación hacia un desprendimiento público y distante, para transformarse en una sociedad de vigilancia, que Pallasmaa señala como “una sociedad del ojo voyeur y sádico”¹⁸⁷.

Tres años después, a nivel local, los terribles atentados del 11 de marzo de 2004, en Madrid, reforzaron la visión de inseguridad en el espacio público, en la amenaza constante, y en la necesidad de ser vigilados para poder sobrevivir. A partir de los fatídicos hechos del 11 de septiembre de 2001 en Nueva York, y posteriormente los de Madrid o Londres, se hacen constantes las alarmas y los ataques en ciudades occidentales, donde el ataque imaginario desaparece para convertirse en una amenaza real, desde una presencia posible que termina por modificar decisivamente el miedo y la existencia cotidiana en las grandes ciudades.¹⁸⁸ Las circunstancias sociopolíticas cambiaron, magnificando el hecho de que cualquier lugar puede ser escenario de violencia, intensificación de la relación de los ciudadanos con la vigilancia y el control. La sociedad demanda la vigilancia

¹⁸⁶ Gere, *Digital Culture*, 209.

¹⁸⁷ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 50.

¹⁸⁸ Cortés, *La ciudad cautiva*, 201.

permanente, para conocer y visualizar en tiempo real lo que ocurre favoreciendo la omnipresencia de la vigilancia¹⁸⁹.

El atentado del 11 de marzo de 2004, se produjo en estaciones de transporte público, y como centro la estación de Atocha en la ciudad de Madrid. El espacio para el tráfico, la velocidad del tumulto por comenzar un nuevo día de trabajo se disipó ahogado en la muerte de vidas inocentes. Con ello se dibujaba sobre el paisaje urbano del nuevo siglo, el componente del terror y del miedo ya no desde el extranjero sino a nivel local, con el peligro inminente escondido ya no en el campo de batalla durante la guerra sino desde cualquier parte de la ciudad en la vida diaria.

El peligro y la amenaza se hicieron colectivos, como amenaza que compromete la seguridad, la existencia de una persona o de una cosa. El riesgo se torna en un peligro probable, que con las fuerzas de seguridad y la vigilancia, pueden llegar a ser algo previsible. Aunque como señala Ascher, “el riesgo también surge cuando la naturaleza y la tradición pierden su influencia y los individuos deben decidir por sí mismos y, entonces, intentan medir las probabilidades de que se produzca un acontecimiento y sus posibles consecuencias”¹⁹⁰. (fig.6.17)

Ante ese riesgo inminente, desde la ciudad, se endurecen medidas de vigilancia, de tránsito, de acción en los espacios colectivos de la ciudad, y donde los protocolos de seguridad, aunados de forma global, incluyen la proliferación de cámaras de vigilancia, sensores, construcción de muros, vallas y señales para advertir y emitir órdenes y desalojar los espacios. Entre las numerosas redes digitales suspendidas sobre las ciudades, que coexisten con máquinas que facilitan la vigilancia urbana y la automatización: cámaras de cctv, monitores de ruido, de tráfico, de temperatura, tecnologías locativas, sensores inalámbricos, Web 2.0, realidad aumentada, códigos RFID, ya omnipresentes en zonas urbanas. Entre redes de comunicación inalámbrica y de computación ubicua en forma de sensores inteligente se presenta la posibilidad de las más inusuales conexiones y correspondencias¹⁹¹, entre la ciudad real y lo digital.

A partir de las amenazas terroristas, en el siglo XXI se ha intensificado el biopoder apoyado en la retórica de la seguridad y la prevención. El biopoder regula los procesos vitales, a través de estadísticas, censos, utilización de bases de datos, que se generan mediante procesos como el control de nacimientos, migraciones, fecundidad, envejecimiento, el acceso a la cultura. Las nuevas tecnologías participan de esa dinámica pues refuerzan y dotan cada vez de mayor sentido a este tipo de sociedad de control para garantizar la vida que controla.¹⁹²

¹⁸⁹ Ibid., 40.

¹⁹⁰ Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 33.

¹⁹¹ Straw y Boutros, *Circulation and the city essays on urban culture*.

¹⁹² Cortés, *La ciudad cautiva*, 32.

El paisaje entonces se va transformando con la marcada influencia psicológica del terrorismo, más que como evidencia física de un hecho real y local como pasó con la Segunda Guerra Mundial. Se programa entonces la restricción y decoro por la acción en la ciudad. Así, como la Internacional Situacionista denunciaba el paisaje de devastación y reconstrucción desordenada, el paisaje en el siglo XXI, está marcado y bombardeado de formas sutiles por numerosas redes invisibles que condicionan la capacidad psicológica, la seguridad, la vigilancia, alterando el paisaje físico y psicológico de la ciudad. En la ciudad contemporánea, redes electrónicas y digitales la circundan con implicaciones positivas y negativas para el espacio urbano. Las redes de seguridad basan su fuerza en algo incorpóreo, pero efectivo: la coerción; un poder que al estar difundido entre las personas hacen posible que cada uno se convierta en su propio vigilante,¹⁹³ reforzando la visión panóptica sobre la ciudad y sus ciudadanos.

El espacio urbano permanece continuamente vigilado a la espera de la retransmisión instantánea, los sistemas de vigilancia, cazan lo inesperado, lo imprevisto, lo inapropiado,¹⁹⁴ como testigo. Lo digital ofrece el ver sin ser visto, y así se termina por vivir en un mundo que ya no tiene nada que ver con el mundo habitual, que cuando se quiere contar lo vivido, se termina por no ser entendido¹⁹⁵ indica Virilio, aunque el éxito de lo digital, estará en el poder de desarrollar nuevas fronteras para mejorar lo real.

La aproximación a la ciudad del siglo XXI, que vive de la mano de la evolución tecnológica, pero que son mediadas desde acciones más sutiles pero con tecnología de guerra, para ofrecer el paisaje más como zona de riego que de oportunidad creativa para la imaginación, canalizándose esta estrategia de menor riesgo y mayor libertad, desde la seguridad que ofrecen la interacción digital como estrategia de evasión de la realidad, desde el hogar.

Al crear y recrear los paisajes a través de signos con mensajes ideológicos se forman imágenes y patrones de significados que permiten ejercer el control sobre el comportamiento, donde las personas asumen estos paisajes “manufacturados” de manera natural y lógica, pasando a incorporarlos a su imaginario y a consumirlos, defenderlos y legitimarlos. Nogué señala que “el paisaje es también un reflejo del poder y una herramienta para establecer, manipular y legitimar las relaciones sociales y de poder”¹⁹⁶.

¹⁹³ Ibid., 24.

¹⁹⁴ Virilio, *La máquina de visión*, 85.

¹⁹⁵ Ibid., 58.

¹⁹⁶ Nogué, *La construcción social del paisaje*, 12.

6.4.3.1 La soledad.

“La sociedad obliga al aislamiento, nos impone la soledad por falta de comunicación. Ahora bien, la comunicación es la primera condición de la creatividad.”¹⁹⁷

A pesar de la personalidad real y digital, existe el contexto definido por la ausencia de los demás: la soledad. En las sociedades tecnológicas se pasa aproximadamente un tercio del día solo, lo cual constituye una proporción mucho mayor que en la mayoría de las sociedades tribales, en las que estar solo se suele considerar muy peligroso. Incluso para las personas estar solos es indeseable; la inmensa mayoría de la gente intenta evitar la soledad por todos los medios.¹⁹⁸

La relación entre la tecnología y la colectividad han dado fruto a diversas formas de interrelación entre las personas. Por un lado, se ha enfocado en aumentar el contacto entre las personas que el mismo avance tecnológico separa, como ocurría con las atracciones de Coney Island en los Estados Unidos a principios del siglo XX. Allí, la mayor parte de los visitantes eran jóvenes y solteros, razón por la que se diseñaron todo tipo de artefactos móviles que provocaran un contacto físico cercano pero inocente entre el público. La ruleta humana, el remolino, la mesa de billar humana, o la montaña rusa, eran atracciones con movimientos centrifugadores de gente, acumulándose unos encima de otros, permitiendo el relajamiento de los códigos morales de la época.¹⁹⁹ Por otro lado, ya en el siglo XXI el desarrollo de la tecnología, puede llevar hasta el límite la relación de las personas con el entorno digital, de forma enfermiza, como el Síndrome de Hikikomori²⁰⁰, afectando la relación de las personas con la realidad, en un efecto contrario al Coney Island, aislándolas y concentrándose solo en lo digital, como si la devoción por la tecnología fuese una forma de reanimar la fe en el futuro.²⁰¹

McLuhan, tomó en cuenta esta exacerbación digital, describiendo cómo la persona al estar sentada desde el cuarto de control de la información, desde el hogar o trabajo, recibiendo información a enormes velocidades (de imagen, sonido o táctil) desde todas las áreas del mundo, puede ser peligrosamente inflativos y esquizofrénicos. El cuerpo permanecerá en un solo lugar pero la mente volará hacia el vacío electrónico, estando al mismo tiempo en todos los lugares del banco de datos.²⁰²

Cortés asume que dentro de la ansiedad, y la soledad que se generan, “es el desconocimiento de los otros y el miedo a la pérdida de identidad personal con la opción de concentrarse en lo digital como evasión de la

¹⁹⁷ Nieuwenhuys, «Autoentrevistas a propósito de Nueva Babilonia (Publicado originalmente en Opus International, 27, 1971)», 60.

¹⁹⁸ Csikszentmihalyi, *Aprender a fluir*, 25.

¹⁹⁹ Canogar, *Ciudades efímeras*, 67.

²⁰⁰ «Los 2 casos del síndrome de Hikikomori en España | Naukas | Cuaderno de Cultura Científica».

²⁰¹ Lleó y Jarauta Marión, *Sueño de habitar*. p.218.

²⁰² McLuhan y Powers, *La aldea global*, 103.

realidad”²⁰³. Desde el temor a lo desconocido, y experimentar la sensación de estar rodeado por el caos, la opción digital parece la más segura sin necesidad de arriesgar el cuerpo, consolidando el grado de dependencia a refugiarse en las pantallas. Donde el lugar más seguro ha terminado por ser la habitación, habilitada con pantallas interconectadas, en red, desde donde parece materializarse el mito de la caverna de Platón.

La sobremodernidad, impone en efecto a las conciencias individuales experiencias y pruebas muy nuevas de soledad, ligadas a la aparición y proliferación de no lugares.²⁰⁴ Es posible sentir más cerca a personas que están en la distancia que aquellos que permanecen cerca, se pierde el cuerpo y el contacto con el otro físicamente.²⁰⁵ De esta manera se exonera el contacto físico desde lo digital, se evita la proximidad física el riesgo y el temor que puede generar. El éxito de las redes sociales, son resultado de la necesidad de expresión, de comunicación, y de libertad que es inherente a la condición humana, que ha sido más fácil de experimentar y canalizar desde la novedad que representaba el espacio digital y la ausencia del cuerpo, con la falta de controles de seguridad, de censura, que han evolucionado en ese tema a la par.

Simmel señala que:

“en ningún lugar se llega a sentir tanto la soledad y la desubicación como entre la multitud metropolitana. Ya que aquí como en otras situaciones no resulta necesario que la libertad del hombre se vea reflejada en su vida emocional o en su confort”²⁰⁶.

Palabras que acentúan desde lo urbano, como la ausencia de encuentro y el incremento de la percepción distraída caracterizan la comprensión del espacio urbano contemporáneo, donde las personas viven sumergidas en rutinas cotidianas.²⁰⁷

Durante el desarrollo del individualismo moderno y urbano, el individuo quedó sumido en el silencio de la ciudad. Los lugares públicos como la calle, el café, el almacén, los medios de transporte como el ferrocarril, el autobús, y el metro se convirtieron en lugares donde prevaleció la mirada sobre el discurso.²⁰⁸

La individualidad acentuada desde lo urbano, parece incidir en el aumento de los problemas y carencias afectivas como la soledad, la depresión y la angustia. Martín Prada señala que la ansiedad contemporánea pueda ser descrita como afectividad flotante, pudiendo afectar y ser afectado emocionalmente por el entorno. Las herramientas digitales y su uso continuo pueden incrementar o crear tanto nuevas interacciones afectivas, como el aislamiento,

²⁰³ Cortés, *La ciudad cautiva*, 8.

²⁰⁴ Augé, *Los «no Lugares»*, 97.

²⁰⁵ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 64.

²⁰⁶ Simmel, «La metrópolis y la vida mental».

²⁰⁷ De la Rivas Sanz, «El espacio público y lo urbano cotidiano: Ideas para un proyecto renovado», 125.

²⁰⁸ Sennett, *Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*, 381.

a consecuencia de la adictiva protección que proporciona el distanciamiento corporal, la distancia técnica y telemática entre los cuerpos que interactúan.²⁰⁹

La obsesión por el tiempo, la puntualidad, la exactitud y el cálculo manejados todos desde lo digital son parte vital de la dinámica. Simmel señala que son estos rasgos los que matizarían los contenidos de la vida y favorecerían la exclusión de aquellos detalles e impulsos irracionales, instintivos y voluntariosos que pretenden el modo de vida desde adentro, en lugar de recibir desde afuera una forma de vida general y esquematizada con precisión²¹⁰. De esta manera la oportunidad para la creatividad y libertad de acción desde lo urbano, se ven reducidas.

Simmel destaca que la gran urbe:

“crea condiciones psicológicas (a cada paso por la calle, con el tempo y las multiplicidades de la vida económica profesional, social), produce ya en los fundamentos sensoriales de la vida anímica, en el quantum de consciencia que ésta nos exige a causa de nuestra organización como seres de la diferencia, una profunda oposición frente a la pequeña ciudad y la vida del campo, con el ritmo de su imagen senso-espiritual de la vida que fluye más lenta, más habitual y más regular”²¹¹.

La velocidad en la que se maneja el tiempo, trasciende entonces las capacidades psicológicas, para abarcar los sentidos.

La arquitectura y el paisaje urbano, tal vez ya no pueden ser la máscara que nos protege con su horror teológico, ni pueden ser tampoco el reflejo seguro y pacificado de una imagen de un orden construido a nuestra propia medida.²¹² Desde la dinámica mediatizada, la arquitectura y el paisaje señala una vez más Solà-Morales, “quedan como el envoltorio de nuestra aglomerada soledad”²¹³.

Ante tal planteamiento, el individuo puede optar por estar ausente y no relacionarse con su entorno más cercano, o bien percibirlo como una entidad transparente y silenciosa, donde la respuesta sea la indiferencia, que inhibe cualquier deseo de observar o buscar en la memoria colectiva modelos de referencias visuales que valoraren el espacio. El silencio es la representación, cuando las imágenes no contienen ningún tipo de juicio, subjetivo, tanto crítico como moral o estético, por lo tanto no existe la legibilidad a través de códigos y consensos de valoración establecidos.²¹⁴

²⁰⁹ Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 56.

²¹⁰ Simmel, «La metrópolis y la vida mental».

²¹¹ Simmel, *El individuo y la libertad*, 377.

²¹² Solà-Morales, *Territorios*, 120.

²¹³ Ibid., 121.

²¹⁴ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 37.

6.4.3.2 La soledad desde el hogar:

*“Los sectores de New Babylon son abiertos y móviles para el juego nómada, no es necesario tener un hogar aquí”*²¹⁵

*“Ciudad es ante todo plaza, ágora, discusión, elocuencia. De hecho, no necesita tener casas, la ciudad; las fachadas bastan. Las ciudades clásicas están basadas en un instinto opuesto al doméstico. La gente construye la casa para vivir en ella y la gente funda la ciudad para salir de la casa y encontrarse con otros que también han salido de la suya” José Ortega y Gasset, Obras Completas.*²¹⁶

Existe un elemento que coincide directamente entre el ambiente digital y el proyecto de New Babylon, ese es la inexistencia del hogar. En New Babylon ante lo efímero, cambiante, y el movimiento constante, no parece haber cabida para la idea de lo permanente, tal como es el entorno digital. Si por un lado no es necesario el hogar en New Babylon, ni en el entorno digital, por el otro cada vez se tiende a permanecer más dentro de los hogares físicos, como espacio desde donde acceder a todo el contenido digital, sin necesidad de movimiento ni de vinculación física.

*“De un modo u otro cada cual habitará su catedral personal. Habrá estancias que barán soñar más que una droga y casas donde solo se podrá amar. Otras atraerán irremisiblemente a los viajeros”.*²¹⁷

New Babylon, fue un intento de cumplir la promesa de Chtcheglov de que cada uno vivirá en su propia catedral personal,²¹⁸ y en su actualización se ha llegado al punto de que cada quién posee una catedral sustentada con la información personal que se vacía en redes digitales. Para Virilio, desde la dinámica de la cultura digital, el paisaje urbano es representado y consumido digitalmente, donde el medio de comunicación se habrá convertido en un sintetizador capaz de mezclar el cuerpo y la habitación²¹⁹.

La transformación del hogar que los equipamientos culturales han creado en la España de los últimos años, han mudado según Ariño su naturaleza intrínseca y lo han convertido en un hogar cibernético,²²⁰ como producto del desplazamiento del centro de gravedad desde la cultura letrada a la cultura audiovisual, cuyo espacio privilegiado de consumo es el hogar hasta ubicar su punto de anclaje en la propia persona.²²¹ El proceso de individualización del consumo cultural no ha culminado con los equipamientos televisivos, sino que se ha desarrollado

²¹⁵ McKenzie, *Fifty Years of Recuperation: The Situationist International 1957-2007*, 21.

²¹⁶ Ortega y Gasset, *Obras completas. Tomo I (1902-1916)*.

²¹⁷ Gilles, «Formulario para un nuevo urbanismo. 1958(“Formulaire pour un urbanisme nouveau”, publicado originalmente en *Internationale Situationniste*, 1, junio 1958, 15-20)», 16.

²¹⁸ Sadler, *The Situationist City*, 155.

²¹⁹ Virilio, *Estética de la desaparición*, 31.

²²⁰ Ariño Villarroya, *Prácticas culturales en España*, 63.

²²¹ *Ibid.*, 223.

espectacularmente con la incorporación de otros equipamientos de reducido tamaño, acelerado con la irrupción del teléfono móvil.²²²

Si para finales de siglo XX, la mayoría de los hogares eran urbanos, ya se encaminaban en el nuevo siglo a ser cibernéticos, con la estructura de telehogares, que Virilio señala como el principal espacio de consumo y producción cultural y de entretenimiento, mediante la interacción a distancia.²²³ La pantalla televisiva logró concentrar en un espacio doméstico, la actividad del ocio y crear imperios a través de las cadenas de consumo, ocupando el centro del hogar y la mayor parte del tiempo libre en las personas, que han terminado por transferirse con mayor diversidad a pantallas portátiles y versátiles desde el ordenador, internet y del teléfono móvil.²²⁴ Para Bauman “Si la seductora seguridad de estar en el hogar se proyecta sobre una pantalla lo suficientemente grande, no hay afuera capaz de arruinar el gozo.”²²⁵ Contrariamente a la idea de subir a lo más alto para contemplar el paisaje, parece posible deleitarse solo con la imagen desde la seguridad y comodidad de la habitación, donde se acumula la más alta tecnología.

El espacio del hogar se transformó con la entrada del televisor, donde el espacio doméstico de postguerra reunía a las familias en torno al televisor para recibir toda la información, divertirse sin interactuar, de manera cercana desde una pantalla. Una situación que ha transformado exponencialmente las relaciones humanas con el uso de las herramientas digitales, haciéndose más fácil comunicarse con otros a través de una pantalla, desestimando el contacto humano real, aumentando el proceso de aislamiento progresivo de los individuos con su entorno, refugiados detrás de una pantalla en la intimidad del hogar, dando forma a la individualización del consumo cultural donde surge, la que Ariño denomina “cultura del cuarto”, cada cual se ensimisma y disfruta de sus prácticas favoritas en su propia habitación y cultura nómada en tanto que los aparatos se transforman en extensiones o prótesis del cuerpo que se desplazan con él y permiten el consumo allí donde se encuentra el sujeto.²²⁶ Constant señalaba una situación parecida desde New Babylon:

“Cuando podemos ya decidir el lugar y la duración de nuestras estancias, los últimos vínculos acaban por romperse. Por tanto, las relaciones más o menos duraderas entre las personas no tienen por qué desaparecer, pero las relaciones sociales constrictivas habrán sido sustituidas por unos vínculos emocionales más variados, más cambiantes”²²⁷.

La definición de la habitación o el cuarto, a través de componentes, según sea la calidad, la personalidad, el aprovechamiento, el ajuste, entre necesidades y prestaciones depende más que en el pasado de los componentes

²²² Ibid., 55.

²²³ Ibid., 223.

²²⁴ Ibid., 43.

²²⁵ Bauman, *Modernidad líquida*, 183.

²²⁶ Ariño Villarroya, *Prácticas culturales en España*, 224.

²²⁷ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 27.



Fig. 6.18 Eric Pickersgill. Removed. 2016

que acaban la definición de los espacios de habitación. El resultado final de la habitación depende no tanto del proyecto del arquitecto diseñado, sino de sus componentes²²⁸. Entre muebles, electrodomésticos y pantallas se configura el espacio personalizado, que se llena en productos para consumir el tiempo, juegos en línea, para apostar, cine a la carta, entre otros que contrastan con la idea del desplazamiento, donde la tendencia es que todo se desplace hasta donde está el consumidor.

El espacio digital se llena de productos para consumir el tiempo aunado a la facilidad de movilizar todo hasta el hogar del consumidor. La deriva de los ciudadanos, por redescubrir y construir la ciudad, se traslada de las calles a la red desde una deriva digital. Las calles se despejan y todas las actividades, progresivamente se van concentrando desde el hogar. El futuro del espacio público parece inclinado hacia su contracción virtual dentro del ámbito de una privacidad del hogar concentrando todas las herramientas digitales. Como ejemplo de tal situación, figuran los espacios físicos desplazados por el avance digital, que en su mayoría concentran diferentes manifestaciones culturales, cines, bibliotecas, librerías, música, parecen haber encontrado en el hogar su espacio principal de concentración. El encapsulamiento del hábitat se logra con la tecnología, que se contrapone a la necesidad de estar en la calle como ser social, y estar con otros. Con la tecnología, concentrada en el mismo lugar desde el hogar, también como lugar de trabajo y diversión, queda entonces vaciado el paisaje y la calle, aislando del espacio urbano, con personas inactivas en la calle, pero hiper-activas socialmente en lo digital.

La proyección que da Kumar acerca del hogar en el futuro, es que “será un lugar donde el aburrimiento es desconocido gracias a grabadoras de vídeo de control remoto, gigantes video de 60 pulgadas de pantalla, aire acondicionado que calibre la temperatura automáticamente, estéreos que recuerden tu música favorita”²²⁹. Una posición que concentra en el mismo lugar la acción lúdica y tecnológica, en una posición de control absoluto de todas las condiciones, aislada del espacio colectivo.

La transformación de las diferentes condiciones en New Babylon se hace desde el interior. Constant señala además que los audiovisuales “serán utilizados con el mismo espíritu (...) se convertirán en un importante sistema auxiliar del comportamiento lúdico”²³⁰. Pero contrariamente a Kumar no señala el hogar, pues en New Babylon, “El ser humano vagará cual nómada por la tierra, entregado al juego: la residencia habitual se verá sustituida por unos hoteles abiertos a la población ambulante”²³¹.

La condición de nómada para Constant crea hoteles, no hogares. Ante esa condición señala una vez más Kumar, el hogar se presenta en la era tecnológica, en el lugar preferido para actividades individuales sin el propio sentido de compartir los valores familiares, sino donde las personas escogen vivir sus vidas independientemente, como un

²²⁸ Solà-Morales, *Territorios*, 95.

²²⁹ Kumar, *From post-industrial to post-modern society*, 157.

²³⁰ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 30.

²³¹ Nieuwenhuys, «New Babylon (Publicado en Provo, n°4, Ámsterdam, 28 de octubre de 1965, pp. 1-11,36)», 168.

hotel para invitados que pagan (o no)²³². El nuevo paradigma del hogar (hotel), ofrece entonces la posibilidad de estar aislados físicamente y seguros, y a la vez formar verdaderos aglomerados entre la colectividad digital.

Eric Pickersgill²³³ en su proyecto fotográfico *Removed*, toma instantáneas que reflejan esa nueva dinámica individual desde el hogar, y como la tecnología digital, dispuesta en comunidades, termina por crear límites y barreras perceptuales en las personas. Desde la postura, la inclinación de la cabeza, la evasión de la mirada, se comparte un espacio físico pero se levantan muros. (fig.6.18)

Señala Blanca LLeo, que la potencia de las herramientas digitales, está entrando en la casa y están desmaterializando sus límites al crear un mundo de sensaciones virtuales²³⁴, con una potenciación de alternativas al urbanismo global dominante. Al respecto Mitchel acota, que el avance tecnológico cambia las funciones y valores de los elementos urbanos existentes y reconstruye radicalmente sus relaciones. El nuevo tejido urbano se caracterizará por hogares para vivir y trabajar, con comunidades activas las 24 horas, configuraciones remotas, lugares de reunión soportados electrónicamente²³⁵.

Además del espacio colectivo, la visión del espacio de Constant se actualiza desde la visión del espacio digital, con acceso desde un lugar real como el hogar:

*“La gran casa-laberinto, así como la pequeña, que retoman y desarrollan el viejo potencial de la confusión arquitectónica: los juegos acuáticos, el circo, el gran salón de baile, la plaza blanca, sobre la cual está colgada la plaza verde, que goza de una espléndida vista.”*²³⁶

Desde la gran casa, laberinto, se materializa la confusión arquitectónica, cabría decir se desplaza la actividad lúdica colectiva de la calle, hasta su centro. La tradicional casa privada se abre a un espacio público que, a su vez, se conecta al lugar de trabajo, desde lo digital, dando paso a un dominio público, sin fin, sin casas o lugares de trabajo.²³⁷

*“Las dos casas-laberinto están formadas por numerosas estancias de forma irregular, escaleras de caracol, rincones perdidos, terrenos indeterminados, callejones sin salida. Se recorren todos estos lugares en busca de aventuras”*²³⁸

²³² Kumar, *From post-industrial to post-modern society*, 159.

²³³ «Removed — Eric Pickersgill».

²³⁴ Lleó y Jarauta Marión, *Sueño de habitar*, 187.

²³⁵ Mitchell, *E-topía*, 12.

²³⁶ Nieuwenhuys, «Descripción de la zona amarilla (“Description de la zone jaune” publicado originalmente en *Internationale Situationniste*, 4, junio 1960)», 53.

²³⁷ Wigley, «Constant Appeal», 56.

²³⁸ Nieuwenhuys, «Descripción de la zona amarilla (“Description de la zone jaune” publicado originalmente en *Internationale Situationniste*, 4, junio 1960)», 53.

La descripción que hace Constant parece ser más que el de un hogar, el de un laberinto contenido en el pensamiento, que explora desde la oportunidad de lo digital un espacio que incita a la aventura.

CAPÍTULO 7

EL LABERINTO DINÁMICO: CONEXIÓN CIUDAD.

Casos de estudio

“Este paisaje, en cambio, me hace descubrir una porción de mí mismo más compacta y nervuda, menos fugitiva y de azar. Llévame a una ciudad, ponme entre dos hileras de casas, rodéame de hombres que van y vienen con relojes en los bolsillos, de hombres a quienes interesan los minutos: entonces yo me siento desaparecer del mundo personal, creería que yo he muerto, que he pasado ya, que soy "nadie". Mas este paisaje me hace encontrar dentro de mí algo personalísimo, específico: ahora conozco que soy algo firme, inmutable, perenne; frente a estos altos montes azules yo soy al menos un "celtíbero".¹

¹ Ortega y Gasset, *Obras completas. Tomo I (1902-1916)*, 54.

7.1 CONEXIÓN- CIUDAD

*“El conjunto de New Babylon se presenta como una red de grandes mallas, la mayoría de las cuales se elevan por encima del suelo.”*²Constant.

Lo vibrante de una ciudad lo establece la cantidad de conexiones del individuo con su cultura y descubrir con sus sentidos lo que hay más allá de una imagen. En la ciudad actual el hábitat y el lugar de trabajo se transforman en nodos articulados entre sí que la transforman en un territorio de movilidad creciente, de esta manera las personas han comenzado a navegar por el espacio urbano, no mediante el uso de señales físicas, sino por la estructura y los patrones de conexiones sociales habilitados por tecnologías ubicuas. Esto ha creado un fenómeno referido como “techno-social situations”, que hibridan las infraestructuras técnicas y sociales basadas en el lugar.³

Sobre las ciudades, se solapan cada vez más y nuevas redes, grandes mallas digitales, y el acceso a ellas está disponible permanentemente. Las redes que planteaba Constant eran tejidas sobre las ciudades, creando diferentes niveles, creciendo como eslabones de cadenas, a las que denominó sectores, en cuyo interior se construye un entorno. Desde comienzo del siglo XXI esas mallas digitales son “el paradigma de las redes (ya no un universo paralelo, sino la condición global, el mundo en el que vivimos).”⁴

Constant define que: “lo más importante, es el espacio social con articulaciones móviles: el territorio de acción del homo ludens”⁵, dentro de los sectores que componen New Babylon. Esa idea de estructura flotante ya existe a través de los medios digitales, que conectan las ciudades globalmente. El tejido urbano no queda conformado sólo de piedra, ladrillos y cemento, sino que incluye también códigos y conectividad, indica Martín Prado:

*“Geometrías invisibles a nuestro alrededor, arquitecturas de información que indican que el espacio en el que habitamos, frente a los que querían imaginarlo como una sustitución del espacio real por el virtual, es y será siempre una combinación indistinguible de ambos”*⁶.

En el espacio público, indica Virilio, la imagen pública que hoy viene a suceder el antiguo espacio público, por la publicidad electrónica, en espera de la aparición futura “de esas máquinas de visión capaces de ver, de percibir en lugar de nosotros”⁷. El espacio urbano circula por transitorios y monitoreados circuitos de cámaras web, sistemas de vigilancia, alarmas y monitores de tráfico, donde todas las partes constitutivas de una ciudad de comunicaciones hablan y se ve a sí misma⁸.



Fig.7.1 Constant. Detalle de modelo: Construcción en naranja.

² Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia* (publicado en *New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974*), 24.

³ Eckardt, *Mediacity Situations, Practices and Encounters*, 22.

⁴ Martín Prado, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 70.

⁵ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia* (publicado en *New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974*), 29.

⁶ Martín Prado, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 221.

⁷ Virilio, *La máquina de visión*, 83.

⁸ Straw y Boutros, *Circulation and the city essays on urban culture*, 58.

En torno a la ciudad y el resurgir de estado de crisis, han provocado el arraigo de los espacios transparentes: aquellos que no existen para un individuo o un colectivo porque frente a ellos, el sujeto es indiferente. Por un lado el entorno urbano cambia muy rápidamente, y no existen modelos visuales enraizados en el pasado y en la memoria colectiva que ayuden a reconocerlos.

A la par, la ciudad parece compuesta de elementos que las descontextualizan y muestran globales y que paradójicamente pretenden conectar: amplias vías de comunicación, centros comerciales aislados, estaciones de tren, aeropuertos, cadenas de restaurantes, de comercios, las minan ante ciudadanos cada vez más nómadas, como el homo ludens de Constant, parece que se presenta el mismo panorama en diferentes latitudes con posibilidad de personalizar y sentir arraigo solo en el espacio digital, en las manos de los usuario con poder de manipular su visión particular del mundo.

El paisaje y el comportamiento en el paisaje se ven condicionados con señalizaciones de prohibición y reglas a seguir más que de señales que inciten a la acción plena y libre. Aquellas que incitan a la libertad y lo lúdico, la mayor parte de las veces están condicionadas por mecanismo publicitarios y de mercado, que inundan el paisaje con imágenes que evocan la libertad, pero al precio de adquirir el producto que promocionan. Se alejan del paisaje lúdico en la toma de París de 1968, que termino por desbordarse, o la histórica ocupación de solares para juegos infantiles que Aldo van Eyck realizó en Ámsterdam en los años cincuenta o los jardines comunitarios de los Green Guerrillas en Nueva York, a partir de los años setenta.⁹ El carácter lúdico, que nace desde la posesión del tiempo en toda su extensión confiere poder para crear libremente desde lo lúdico con capacidad de transformación del paisaje.



Fig. 7.2 Festival de Burning Man. USA

El boom de actividades deportivas y carreras deportivas por cualquier índole, la gastronomía de autor, la relevancia de eventos deportivos y festivales, señalan además una renovada importancia del cara a cara y de la experiencia directa en la vida urbana.¹⁰ A nivel mundial desde otras latitudes se realizan festivales que aluden igualmente la visión de construcción libre por las personas en un entorno festivo, como el Festival de Burning Man¹¹ en Black Rock City en Nevada, Estados Unidos. En un territorio desierto desprovisto de construcciones, con obligatoriedad de pago para participar, se erigen estructuras efímeras que al momento final, son consumidas por el fuego, evocan en parte la idea de las fallas de Valencia, sin el aporte de la participación de la colectividad libre desde la ciudad.

Constant indicaba que:

⁹ Trachana, *Urbe ludens*, 60.

¹⁰ Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 59.

¹¹ <http://burningman.org/>

“Cuando las convenciones sociales dejan de respetarse, como ocurre durante el carnaval, la creatividad no aumenta, pero si la agresividad, una agresividad directamente proporcional a la presión ejercida por la sociedad sobre la creatividad”¹².

Si bien son estrategias, planteadas en la creación de paisajes lúdicos, incluyen otros valores diferentes a la visión que contenía el urbanismo unitario. El proceso ante estas acciones, ha pasado por acciones que pueden ser creadas como resultado independiente del lugar porque ya no tiene ninguna obligación de representarlo ni significarlo; como paisajes desanclados del territorio. Por tanto son proyectos lúdicos son estrategias exitosas que parecen extenderse en el tiempo pero que no llegan a acercarse a las dimensiones del urbanismo unitario.

7.2 ACTUALIZANDO NEW BABYLON.

“El entorno de homo ludens tiene que ser, ante todo flexible, maleable y debe garantizar cualquier movimiento, cualquier cambio de lugar o de estado de ánimo, cualquier comportamiento”¹³.

El planteamiento de Constant y el urbanismo unitario entendido desde la dinámica del paisaje, se actualiza y evoluciona en la forma en que los ciudadanos se conectan en la deriva con sus espacios y como con el uso personal de la tecnología pueden entrar en conexión y construir desde su percepción el paisaje. El urbanismo unitario planteaba la construcción de situaciones, de entornos que en conjunto conectarían el mundo como una ciudad global. Por tanto el urbanismo unitario, no se refiere a un lugar en especial a un punto concreto sino a la conexión entre los diferentes espacios desde donde se produce, primero a nivel local en la misma ciudad, para luego conectar sobre el territorio, y terminar a nivel global. Constant los definió desde los sectores interconectados por corredores que facilitarían el andar nómada, para tejer sobre el espacio múltiples formas de conexión entre los ciudadanos.

Más que especular sobre la hipótesis de reconstrucción de una ciudad situacionista se contemplan los atributos del urbanismo unitario, y principalmente de la experimentación mediante intervenciones en el paisaje urbano, que terminan con acciones sobre el comportamiento, la percepción y la relación con el paisaje desde la ciudad. Son ideas que se presentan en el siglo XXI, como renovadoras e inspiradoras, y como reto de cumplir en su visión de vincular con acciones colectivas diferentes espacios urbanos en una misma ciudad, para luego conectar con diferentes ciudades, en diferentes países. La estrategia de New Babylon al actualizarse, permite establecer formas de conexión en diferentes niveles, personales, locales, regionales globales, así mismo entre los espacios, entre las edificaciones, que terminan por yuxtaponerse a la ciudad real.



Fig. 7.3 Constant. Detalle de construcción en naranja.

¹² Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 36.

¹³ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 198.



Al margen de cualquier tendencia política, las propuestas que expresan ideas situacionistas en la configuración del espacio y las formas que se dan en España como reflejo de una nueva realidad, colectiva, cambiante, y rebelde, tienen un gran impacto en el lugar, como punto estratégico, como edificación, como un elemento pero que a pesar de la rebeldía, termina por entrar en el sistema urbano organizado. A su vez, la necesidad de una visión total de conexiones entre las experiencias allende de la posición geográfica, más que de creaciones en un lugar específico, pueden partir como elementos que conectan diferentes espacios que articulen con las emociones desde la percepción del paisaje.

Salvando cualquier crítica o instancia política que pretendieran en su momento los situacionistas y en especial Constant respecto al urbanismo unitario, se toma este concepto por las ideas que planteaban en torno a la construcción del paisaje, al involucrar la acción colectiva, contempladas la actividad lúdica, el uso de la tecnología y sus herramientas de forma constructiva, en un mundo que surge independientemente de promociones mercantiles o políticas, como expresión del poder de construcción por los mismos ciudadanos.

Las manifestaciones que vinculan a los ciudadanos en la interacción gracias a las herramientas digitales en la construcción del paisaje urbano, van más allá de una convocatoria política o publicitaria; la apuesta es por la acción desinteresada y la búsqueda de respuestas sinceras, reales, donde el espacio es la intención en donde se pueda verificar la idea de que la arquitectura que le da forma, y la ciudad es el lugar de los comportamientos y acciones de donde extraer contenidos y formas.¹⁴

La historia de las ciudades y del paisaje que desarrollan, ha estado signado por la evolución de las técnicas de transporte y almacenamiento de los bienes, la información y las personas. Este sistema de movilidad, constituye el núcleo de las dinámicas urbanas, desde la escritura hasta internet.¹⁵ Desde esa dinámica, para finales del siglo XX, Solà-Morales, declamaba que “Una teoría del paisaje urbano debe ser hoy una teoría de los medios sin el temor ni la angustia de que estemos propagando procedimientos múltiples carentes de rigor y permanencia”¹⁶.

Desde New Babylon se plasma más que una propuesta de arquitectura, la visión del paisaje donde confluyen el contenido cultural, social, tecnológico. En base a la estructura del análisis de imaginabilidad que propone Lynch en “La imagen de la ciudad”, la búsqueda es la de la integración en la imaginabilidad dotando de coherencia el discurso urbano, que evita el laberinto, para no perder la forma básica u orientación, de manera que no pueda nunca volverse a encontrar el camino, señalando que el laberinto “debe poseer cierta forma que pueda explorarse y, con el tiempo, aprehenderse.”¹⁷ Desde el laberinto de New Babylon, donde lo efímero es lo constante, se hace

¹⁴ Zevi, *Leer, escribir, hablar arquitectura*, 147-48.

¹⁵ Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 20.

¹⁶ Solà-Morales, *Territorios*, 118.

¹⁷ Lynch, *La imagen de la ciudad*, 15.

Fig. 7.4 Constant

TÍTULO *Labyr*

AÑO 1970

TÉCNICA Aguafuerte y punta seca sobre papel

DIMENSIONES 23,5 x 26,3 cm

Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección

Fundación Repsol

COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016,

FOTÓGRAFO Tony Coll.

intangible la búsqueda de referencias en el espacio para que pueda aprehenderse, cuando el objetivo es la desorientación, y poder desde ese estado contribuir a la construcción de un nuevo paisaje.

El modelo de Lynch apuesta por el orden, por encontrar claves que le dan coherencia al espacio urbano por cada individuo. Desde New Babylon, la fragmentación, el cambio, lo efímero, rebasan la coherencia, para convertirse en un juego. En New Babylon, donde nadie respeta ningún “orden”.¹⁸ Cada cosa pudiese estar en cualquier sitio, siguiendo el principio de desorientación¹⁹.

El proyecto que se consume con el principio de desorientación, y el laberinto dinámico, quedan como manifestaciones que se complementan desde la ciudad real, que confluyen en la persona para poder encontrarse a sí mismo. Los caminos conocidos que conectan, terminan por desconectar, y ante la inundación de imágenes digitales, acaban por definir un paisaje desconocido que se proyecta desde el interior de la persona. Todo esto exacerbando el dinamismo que significa la búsqueda en el laberinto urbano: “Su forma de vida se verá favorecida por la desorientación, que hará que el uso del tiempo y del espacio sea más dinámico”²⁰.

New Babylon como expresión del urbanismo unitario, además contempló algunas estrategias a considerar como las siguientes definidas por Constant, que trazan las prioridades para la construcción del urbanismo unitario, como son la libertad en todas las acciones, la situación como un momento efímero, el talante provocador que incita la acción y que excita los sentidos, son ellos:

- *El hombre podrá, con toda libertad, dar a su existencia la forma de sus deseos.*²¹
- *“El término “ambiente” (literalmente, “entorno” o “atmósfera”) adopta el significado de la totalidad de las condiciones materiales que son esenciales para la construcción colectiva de una situación. La situación en sí, sin embargo, es un mero “momento de la vida”, en otras palabras, un momento efímero, destinado a ser sucedido por situaciones nuevas y distintas”*²².
- *Mi proyecto es útil, sobre todo, como provocación.*²³
- *En ningún caso el efecto de sus intervenciones tiene una duración prologada, puesto que cada intervención es una provocación que no puede quedar sin respuesta*²⁴.
- *Con un esfuerzo mínimo, es posible realizar todas las modificaciones que se deseen.*²⁵

¹⁸ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia (publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)*, 36.

¹⁹ Nieuwenhuys, «El principio de desorientación (The Principle of Disorientation Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)».

²⁰ *Ibid.*, 63.

²¹ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 49.

²² Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (Original en holandés “New Babylon-Na tien jaren”, presentado en la Facultad de Arquitectura, Universidad de Delf, 23 Mayo, 1980)», 272.

²³ Nieuwenhuys, «Autoentrevistas a propósito de Nueva Babilonia (Publicado originalmente en Opus International, 27, 1971)», 58.

²⁴ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 41.

- *“New Babylon no puede ser nunca un plan urbanístico concreto que describa todo aquello que los urbanistas consideran necesario para la gente. Por el contrario, todos los elementos se dejarán sin determinar, tendrán que ser móviles y flexibles para que se les pueda dar cualquier uso.”²⁶*
- *“New Babylon no se detiene en ninguna parte, puesto que la tierra es redonda. No conoce fronteras, puesto que han dejado de existir las economías nacionales, ni colectividades, puesto que la humanidad es fluctuante. Cualquier lugar es accesible a todos y cada uno de los individuos. Toda la tierra se convierte en la morada de los terrestres. Cada cual cambia de lugar cuando quiere, y va donde quiere. La vida es un viaje sin fin a través de un mundo que se transforma con tanta rapidez que a cada instante parece distinto”²⁷.*

Son características que están presentes en las ideas ya presentadas en capítulos anteriores y que desde su lectura parecieran no requerir de grandes esfuerzos pero que reúnen valores aún a la conquista por parte de los ciudadanos, como lo es en principio la plena libertad. Con grandes avances en el tema desde España, pero con carencias fatales en otras latitudes. Es entonces entre las posibilidades de libertad respetando la integridad y la dignidad del ser humano, que puede darse curso al planteamiento del urbanismo unitario.

Un aspecto que resalta es la construcción más con ideas que con materiales físicos, que se basa en la provocación de acciones y el estímulo de formas diferentes de percibir el espacio. Con un efecto efímero en el tiempo, y que con un esfuerzo mínimo pueden realizarse, esto se asocia a la economía del espacio y de la construcción, sobre todo después de experiencias de crisis.

El planteamiento de Constant también define claramente que no es una propuesta paralela a un plan urbanístico planteado desde la formalidad y técnica de la disciplina. Como propuesta alterna se yuxtapone a la ciudad, y se traza fuera de cualquier orden o disciplina, por tanto su implantación parece quedar al margen de la gobernanza de las ciudades. No menos importante es la posibilidad de acción de cualquier persona, sin límites, donde lo constante es el cambio y la necesidad de ser partícipe de ese flujo de forma creativa. En los conceptos que plantea New Babylon dentro de la ciudad global, en el uso de la tecnología, la acción colectiva, lúdica y la actividad nómada se expresa la continua búsqueda de nuevas situaciones en libertad.

En diferentes publicaciones²⁸, desde el siglo XXI, aparecen ejemplos de situaciones o actividades artísticas, net-art, arte neomedial, urbanismo instantáneo, que involucran el espacio urbano, la acción colectiva y creativa y de alguna manera lo digital, pero de estos trabajos se señala la originalidad de la obra o características resaltantes sin llegar a su análisis, o a considerar la posible conexión entre ellas. San Cornelio comenta que estas experiencias

²⁵ Ibid., 47.

²⁶ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 198.

²⁷ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 21.

²⁸ Véanse las publicaciones: Alter Architecture Manifesto, Revista Arquitectura Viva N. 141, Espacios para la innovación la creatividad y la cultura, Reactivate!!: espacios remodelados e intervenciones mínimas.

ofrecen la oportunidad de explotar marcos adecuados para su análisis²⁹, y concluye que no se han llevado a cabo muchos estudios sobre ellos.

Como situaciones efímeras de pocos días de duración pero con una gran potencia sobre la identificación de las personas, la cultura digital, el arraigo y la sintonía con la ciudad, y sobre todo con la posibilidad de seguir construyendo un nuevo imaginario urbano lúdico, colectivo, nómada y tecnológico, que parecen coincidir con estas manifestaciones que se dan entre las urbes y redes virtuales, sin nombre definido, pues son llamados por algunos urbanismo instantáneo, instalación, situación, invasión o acción.

La mayor parte de las experiencias se incrementan con el uso digital, el poder de interconectividad y su fácil acceso. Esta situación revela además un dilema en el soporte donde se registra la experiencia pues las páginas de internet requieren mantenimiento, y en el tiempo es posible que estos recursos se pierdan, y sean vanos sus logros pues con resultados importantes no logran trascender en el tiempo, con una carga importante de valores a analizar, dentro de lo efímero de la experiencia.

La intención es establecer los vínculos entre lo digital y lo real, donde el punto común sea el espacio urbano, que se ve afectado, cambiando la percepción del usuario con nuevas imágenes, y transformando el paisaje urbano. Reseña Lynch, que estas imágenes colectivas son necesarias para que el individuo actúe acertadamente dentro de su medio ambiente y para que coopere con sus conciudadanos. Así mismo cada representación individual es única y tiene cierto contenido que solo rara vez o nunca se comunica³⁰.

La amplitud que ofrece internet, da pie para que sean ampliamente reseñados innumerables experiencias que vinculan el espacio urbano, la interacción de sus habitantes y las herramientas digitales. Por ello los casos a analizar, son tomados de diferentes fuentes reconocidas por investigación y documentación, en los temas de la cultura y la tecnología, como lo son Media Lab Prado³¹, la muestra “Design and the elastic mind”³², en el MoMA, Museo de arte de Nueva York, ser presentados por estudiosos en el contexto del paisaje y del arte, como Paul Ardenne³³, o Moya Pellitero³⁴, que dan muestras de operaciones de intercambio entre paisaje urbano, acción colectiva y herramientas digitales, de los cuales interesan los acaecidos en España, en la primera década del siglo XXI, en diferentes tiempos y diferentes circunstancias. Como referencias se presentan tres manifestaciones artísticas, Space-Invaders, Play me I’m yours y Yellow Arrow, realizadas en diferentes momentos de la primera década del siglo XXI, con incursiones a nivel mundial y también en España, completando una acción global que busca activar lo particular.

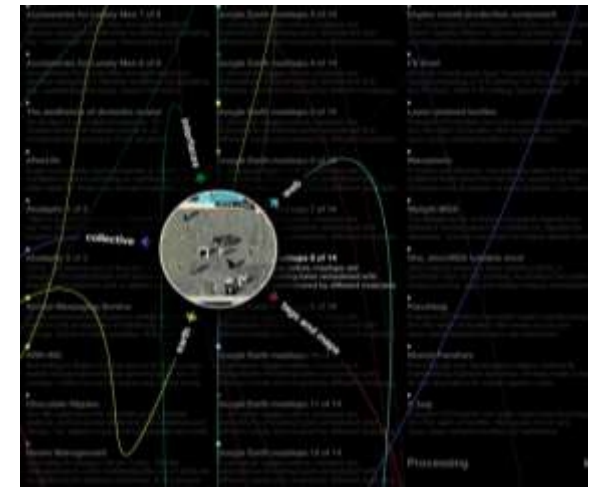


Fig.7.5. Imagen de la web del MoMA “Design and the elastic mind”

²⁹ San Cornelio y Alberich i Pascual, *Exploraciones creativas prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*, 158.

³⁰ Lynch, *La imagen de la ciudad*, 61.

³¹ <http://medialab-prado.es/>

³² <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/#>

³³ Véase Ardenne, «Refiguring Paris».

³⁴ Véase Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*.

Las implicaciones en los conceptos que manejan marcan nuevas formas de conexión con el paisaje urbano, al incluir los nuevos valores tecnológicos en la sociedad. Es constante la preocupación por la valorización del espacio urbano, por vincular al ciudadano a su espacio colectivo, desde su posición individual y manifestarla, de poder representar los cambios en el tiempo que le dan valor al paisaje, y percibir con los sentidos más allá de lo visual. Como se presentaba en New Babylon la experiencia en el espacio es efímera, cambiante. No permanece en el tiempo, exponen una naturaleza efímera.

Las tres acciones que se presentan, son desarrolladas a nivel global, como New Babylon, y donde la participación colectiva es la base de su acción desde el andar. El aspecto lúdico, que incita a la creatividad y al contacto multisensorial con el espacio urbano es fundamental. Las propuestas incitan a la deriva, al andar, para con los pasos establecer nuevas geografías personales, que son representadas en mapas, imágenes y videos difundidos en redes digitales. Realizadas en ciudades de España, con diferentes estrategias, unas realizadas directamente por usuarios conocedores de las dinámicas, en otros realizados directamente por los artistas de distintas nacionalidades, o dirigidos por una institución.

Las manifestaciones cuentan en diferente medida, con las cuatro condiciones previas establecidas en New Babylon: el uso de la tecnología, lo lúdico, colectivo y nómada., para lograr la transformación del espacio por parte de los ciudadanos y crear en las expresiones resultantes nuevas conexiones con el paisaje. La disposición de poner al alcance de otros los pensamientos, los sentimientos que suscitan la experiencia perceptiva del espacio es una de las más importantes estrategias que tienen las herramientas digitales, donde el usuario no es solo un lector, es también constructor, como los neobabilonios, y es posible ponerlo al alcance de otros éstas expresiones, con distintas experiencias perceptivas, que dotan de significado, presencia y memoria el espacio urbano. Incitando al recorrido de la ciudad y poder crear, expresar y poner al alcance de otros las vivencias, en entornos cargados de contenido e información, que han proporcionar una experiencia fenomenológica en la que el cuerpo siente nuevas emociones.³⁵

Si bien son experiencias llevadas a cabo a nivel mundial, con diferencias en el tiempo, y con un mismo patrón de aplicación, es la cultura y la realidad de cada lugar las que terminan siendo reflejadas en las experiencias. La escogencia bien por parte del artista o de la persona del entorno urbano donde se ejecuta, permite el acceso a diferentes formas de experimentar el entorno urbano y en conjunto articular un nuevo paisaje.

³⁵ Ibid., 361.

7.3 MATRIZ DE ANÁLISIS:

Para acometer el objetivo del análisis de estas acciones urbanas, que utilizan para la construcción del paisaje urbano, para su percepción multisensorial y representación, herramientas digitales que son manejadas por ciudadanos en diferentes ciudades en España en la primera década del siglo XXI, y poder contrastarlas con los valores que sustentó el urbanismo unitario, se toma la matriz de evaluación que utiliza Laseau, desde tres conceptos que terminan por hacer verificable la hipótesis considerada en esta tesis, son ellas la necesidad, el contexto y la forma.

En la construcción y reconstrucción de los entornos se terminan por trazar los diferentes flujos de la ciudad, que al ser analizados desde el modelo de Laseau³⁶, se identifican la necesidad, el contexto y la forma, para exponer la validez de cada una de las propuestas presentadas. Este matriz, abierta a las consideraciones que determinan cada uno de los tres elementos, es contraria al modelo de análisis de imaginabilidad de Lynch, desde la localización de sendas, bordes, barrios, nodos y mojones, que inciden con mayor detalle en la evaluación del grado de imaginabilidad de los planteamientos. Los preceptos y los sentimientos, sobreviven solo en la medida que dejan un rastro en la memoria, y se va modificando en la medida que se capta el movimiento. Sin embargo en el estudio de Lynch no toma en cuenta las diferencias individuales por interesantes que puedan ser. La primera consideración se las da a las imágenes públicas, las representaciones mentales comunes que hay en grandes números de habitantes de una ciudad.³⁷

Constant señalaba en relación a las formas de análisis:

*“El análisis por disociación sólo puede justificarse desde el punto de vista de control técnico. Puesto que somos sensibles a un entorno, a una atmósfera, no pensamos en distinguir los elementos que forman dicho entorno o dicha atmósfera, como tampoco disociamos, cuando contemplamos un cuadro, los distintos materiales empleados por el pintor”.*³⁸

Desde la consideración de Constant, el análisis que parte de la idea de New Babylon por tanto va más allá del despiece técnico, considera la sensibilidad que se manifiesta a través de las distintas formas de percepción y la manera de expresar el paisaje como un todo, que a la vez es la suma de múltiples factores que desde diferentes puntos de partidas, y diferente naturaleza terminan por coincidir como totalidad en quien lo percibe.

Las tres experiencias cuentan con elementos descontextualizados que destacan en el entorno para llamar así la atención de las personas. Traspasan en casos el límite de la legalidad, pues la evolución misma de las ciudades queda a ese respecto atada a resoluciones anacrónicas, urbanísticas y burocráticas. Cuando se vive al instante y los cambios se suceden continuamente, no parecen solaparse las necesidades con las ordenanzas. Su alcance se

³⁶ Laseau, *La Expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*.

³⁷ Lynch, *La imagen de la ciudad*, 16.

³⁸ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 40.

determina por la acción libre de las personas, y luego la difusión de las distintas representaciones de los ciudadanos, transeúntes, desde ordenadores o móviles, para conectar los diferentes lugares que incitan al movimiento en la ciudad para redescubrir la ciudad siendo nómadas.

Desde New Babylon trazó Constant el proyecto que reflejaba los valores del urbanismo unitario, pero que nunca supuso una solución definitiva sino que fue una opción más a las necesidades del neobabilonio, los únicos encargados de darle forma al proyecto, desde un contexto que permitiera la experiencia multisensorial. La opción que ofrece Laseau³⁹ se plantea para el análisis y evaluación de las experiencias que evocan el urbanismo unitario en el siglo XXI, desde España, con las mismas consideraciones de Constant.

En la solución del diseño, indica Laseau, diferentes expresiones son presentadas como la encarnación de un nuevo equilibrio entre necesidad, contexto y forma., que permita una visión equilibrada del problema y una evaluación completa de las diferentes alternativas. Las tres pautas: necesidad, contexto y forma de cada una de las propuestas serán analizadas bajo la óptica y valores presentadas por el urbanismo unitario. De esta manera la necesidad se aborda desde el neobabilonio, quien desde su libertad contempla satisfacer sus necesidades de explorar y crear. El contexto donde se construye New Babylon trasciende a un lugar específico pues New Babylon conecta el mundo como una misma ciudad, y es el cuerpo humano en todo caso el que termina por ser el interfaz entre la experiencia del espacio y la persona, desde allí el contexto se aborda desde los límites perceptuales de las personas que terminan por incitar la creación de una nueva mirada al espacio, con el uso de las herramientas digitales como extensión de los sentidos. Como tercera pauta está la forma, que una vez liberada la función y abierta a la creación colectiva, no hay una forma geométrica específica o correcta, sino que se aborda en la forma en que los ciudadanos actúan en la creación, Constant las plantea desde la interrupción, el cambio y por último, la intensificación.

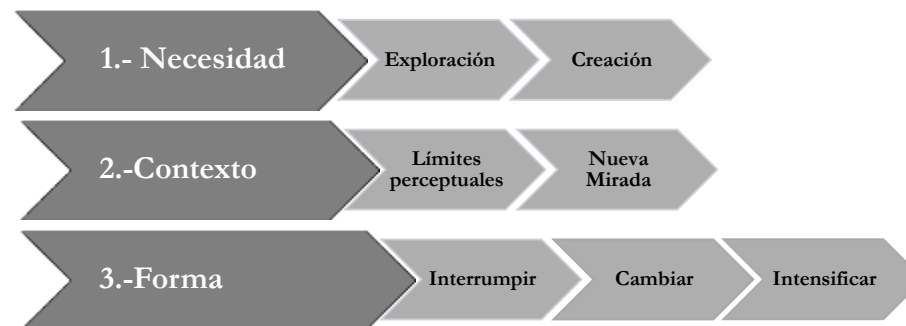


Fig. 7.6 Esquema de evaluación de Laseau, con las variables contempladas en el urbanismo unitario.

³⁹ Laseau, *La Expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*, 68.

El esquema de Laseau sirve entonces para articular y exponer los valores de New Babylon y la forma en que pueden utilizarse para el análisis de experiencias que incluyan desde el espacio urbano, el aspecto lúdico, colectivo, nómada y tecnológico. La propuesta de Laseau define una matriz de evaluación, que reúne diferentes valores para determinar la afinidad de la acción presentada al urbanismo unitario, cubriendo sus aspectos definitorios. Ésta evaluación determina los valores en que se sustentan mostrando el conjunto de criterios empleados en su construcción. De esta forma se evalúan y comparan las tres alternativas para definir con mayor atención sus fortalezas y debilidades en cuanto a la idea del urbanismo unitario.

A continuación se desglosa cada una de los tres conceptos de Laseau, y cómo desde el urbanismo unitario pueden ser entendidos, para dar forma a una matriz de análisis que puede estar ajustada a verificar los valores pretendidos desde el urbanismo unitario, y que en el proyecto de New Babylon fueron materializados:

1.- NECESIDAD:

“El homo luden querrá transformar, recrear este medio, este mundo, de acuerdo con sus nuevas necesidades. Entonces, la exploración y la creación del entorno coincidirán, puesto que el homo ludens, al crear él mismo el dominio que va a explorar, se dedicará a explorar su propia creación”⁴⁰.

Según Laseau en este punto se concentran aquellos impulsos irresistibles de las personas, que se determinan después de comprender a fondo los aspectos que puedan ser implementados⁴¹. En ese sentido, Constant señala como desde New Babylon se presentan nuevas necesidades, que coinciden en la condición creativa y el impulso de explorar y crear.

Por ello, la “creación y la re-creación constantes de las formas de comportamiento exigen una construcción y reconstrucción interminables de sus escenarios. Esto es el urbanismo unitario”⁴². Para lograr esa creación el proceso amerita de una exploración, que implica la observación, investigación y búsqueda, planteada desde los inicios de la Internacional Situacionista y la acción de la deriva efectuada desde el andar.

Superada la necesidad de movilizarse y la función específica de los espacios, las nuevas necesidades que contemplaba el urbanismo unitario eran la creación lúdica, que conlleva la acción colectiva y creativa como dinámica que encierra su propia vida. Declaraba Constant que “El homo ludens de la sociedad del futuro no tendrá que crear arte, porque puede dar salida a su creatividad en el ejercicio de su vida cotidiana. Será capaz de

⁴⁰ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 15.

⁴¹ Laseau, *La Expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*, 69.

⁴² Nieuwenhuys, «El principio de desorientación (The Principle of Disorientation Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 64.

crear la vida en sí y de moldearla para que se adapte a sus necesidades aún desconocidas que solo surgirán cuando haya obtenido la libertad absoluta”⁴³.

La amplia variabilidad de aspectos latentes inherentes a las actividades humanas condicionan la variedad de lugares donde se desempeñan las actividades, donde es el significado el aspecto más latente de cualquier actividad, que no es añadido a la función.⁴⁴ Con la superación de la función específica y la tendencia a la tecnología inteligente, el surgimiento del significado por parte de las personas parece difuminarse. El concepto de utilidad se transforma y el uso del espacio también, dando paso al desuso de dinámicas habituales, y la creación de nuevas necesidades que parecen quedar resueltas desde la pantalla y desde un mismo lugar, que no ameritan espacio físico y que pueden satisfacerse desde lo virtual.

Este proceso ha supuesto que a nivel tecnológico en una forma distinta de la deriva, se consolide en la búsqueda de acciones para contemplar como espectador, sin necesidad de andar. Así, la deriva termina por convertirse en una experiencia de exploración que supera la necesidad del desplazamiento, por la mirada, Pla lo señala como el “instrumento por excelencia de toda búsqueda, es el vehículo perceptivo más pasivo, incapaz de construir nada por sí mismo, útil para registrar tantos datos como haga falta, pero inútil a la hora de exponer teorías o conclusiones”⁴⁵. La mirada, sus transformaciones y movimientos dan lugar a una deriva autónoma respecto al andar y completamente factible desde la quietud.

La supresión del andar, aunada a las formas de concentración y la dispersión de la ciudad, han hecho que la capacidad de la ciudad de embelesar a las personas, propiciar encuentros y sorprender, fuese decayendo⁴⁶. Cada vez los lugares se hacen más transparentes, y la vista del ciudadano se hace inmune a los cambios. Esto pone de relieve otra necesidad importante la necesidad de estímulo.⁴⁷

Para Merleau-Ponty: “La existencia humana nos obligará a revisar nuestra noción habitual de la necesidad”⁴⁸. Por ello, se puede asumir como una necesidad más la constante actividad de revisión en la práctica de la ciudad, entre las edificaciones y entre las personas, para producir una nueva mezcla entre juegos, alianzas, y estimular la necesidad de habitar el espacio urbano. La ciudad y el paisaje entonces, conllevan la necesidad continúa de ser flexibles, capaces de responder rápidamente al cambio de necesidades y demandas, al tiempo de proyectar nuevas oportunidades y estímulos. En otras palabras, tentar el espacio, que conlleva la excitación que busca una acción para llenar con ella de significado el espacio, desde el movimiento y no sólo la contemplación.

⁴³ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 198.

⁴⁴ Rapoport, *Cultura, arquitectura y diseño*, 81.

⁴⁵ Pla, *La arquitectura a través del lenguaje*, 87.

⁴⁶ Maderuelo, *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989*, 171.

⁴⁷ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 29.

⁴⁸ Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, 187.

a.- Exploración:

“Pero en todo tiempo habrá frente a los viajeros que sólo saben renovar sus aspiraciones sobre paisajes nuevos, otros que verán sobre paisajes viejos y gastados paisajes originales”⁴⁹.

La acción de explorar, conlleva el reconocer, registrar, inquirir o averiguar con diligencia una cosa o un lugar. Debord señalaba que:

“La exploración de un espacio fijado previamente supone por tanto el establecimiento de las bases de partida y el cálculo de las direcciones de penetración. Aquí interviene el estudio de los mapas, tanto mapas corrientes como ecológicos y psicogeográficos, y la rectificación o mejora de los mismos”⁵⁰.

El proceso de exploración es básico en la concepción situacionista y es la necesidad que hace expandir los sectores de New Babylon.

Ardenne, evoca el andar como una práctica de espacio, que es inherente a la exploración, y permite confrontación directa con la ciudad:

“A falta de permitir la confrontación con la ciudad como entidad, ciudad de todas maneras no accesible en bloque, andar equivale a experimentar como un practicante común las oportunidades que ofrece el territorio urbano en materia de descubrimiento sensorial del locus (...) escribir el texto de la ciudad de una manera auténticamente vivida, como se hace un dibujo en una hoja, gozando de esta toma de posesión del espacio virgen. Toda exploración, toda conquista, es este caso, se traducen por un sentimiento de posesión concreta a escala física del cuerpo, desafío de la abstracción que representa el mapa”⁵¹.

En la experimentación que se da en New Babylon, nada permanece todo cambia. La exploración que se hace desde el andar, es la matriz base y de ella se derivan subproductos. La amplitud de formas de llevarse a cabo, estimulan la participación individual y colectiva, pues “Cualquier persona pasaría a ser integrante en la construcción del espacio, practicando el sin final, el que todo lo abarca, el urbanismo unitario”⁵².

La exploración incita la conquista, según Ardenne, que conecta con la escala física del cuerpo. Merleau-Ponty al respecto considera: “yo observo los objetos exteriores con mi cuerpo, los manipulo, los examino, doy la vuelta a su alrededor; pero, a mi cuerpo, no lo observo: para poder hacerlo sería necesario disponer de un segundo cuerpo,



Fig. 7.7 La exploración se activa desde el andar.

⁴⁹ Ortega y Gasset, *Obras completas. Tomo I (1902-1916)*, 70.

⁵⁰ Debord, «Théorie de la dérive».

⁵¹ Ardenne, *Un Arte contextual*, 66.

⁵² Wigley, *Constant's New Babylon*.p.9.

a su vez tampoco observable”⁵³. El proceso de exploración conlleva entonces la consciencia de la dimensión del cuerpo en el espacio, donde la carencia de ese segundo cuerpo que acusaba Merleau-Ponty, parece completarse con la tecnología, que permite la observación y el registro de sí mismo.

A la vez Merleau-Ponty resaltaba: “Sin la exploración de mi mirada o de mi mano, y antes de que mi cuerpo sincronice con él, lo sensible no pasa de ser una vaga solicitud”⁵⁴. Los sentidos de la vista y el tacto son entonces claves para consumir la exploración. Este proceso que se asume al andar, termina por registrar el movimiento del cuerpo, desde espacios de flujo y su secuencia, donde se captura digitalmente para ir de lo general a lo particular, y de usar herramientas digitales como lupas, extendiendo la vista y el tacto, para explorar con mayor precisión.

Ascher, comenta que la ciudad que se mueve y se comunica, parte de nuevos compromisos entre los desplazamientos de personas, bienes e información, animada por acontecimientos en los que hay que estar presente, y en la que la calidad de los lugares puede despertar todos los sentidos, tacto, gusto y olfato incluidos.⁵⁵ La visión de Ascher parece esperanzadora, en términos de implicación del espacio con los sentidos, y el ánimo que le confiere a la redefinición de la ciudad, cuando en la realidad pareciera cercarse la acción multisensorial y la libertad para tales oportunidades.

Moción es la acción de mover o ser movido. La moción remite a concentrarse en la acción de moverse en su despliegue temporal⁵⁶. De allí que el paisaje de datos elevado del suelo, que se teje desde la información desde el contexto urbano coexiste con el estrato del suelo, donde se reconstruye la relación con la ciudad, y se yuxtapone al estrato digital, donde se interconectan todas las redes. Si en New Babylon se hace presente como “una red de grandes mallas, la mayoría de las cuales se elevan por encima del suelo”⁵⁷, la ciudad parece componerse de múltiples mallas, que incitan al movimiento y la exploración cada vez más desde lo digital.

b.- Creación:

“De ese modo se obtiene la imagen de un espacio social inmenso, que en todo momento es distinto de sí mismo: un laberinto dinámico”,⁵⁸

Si bien en la concepción del urbanismo unitario por los situacionistas, el campo de acción era la ciudad tradicional, en New Babylon, la ciudad es superada, pues sobre ella, se erigen las bases de los sectores, paralela. El

⁵³ Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, 109.

⁵⁴ *Ibid.*, 229.

⁵⁵ Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 60.

⁵⁶ Solà-Morales, *Territorios*, 88.

⁵⁷ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia* (publicado en *New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974*), 24.

⁵⁸ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en *New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974*)», 46.

urbanismo unitario, se yuxtapone a la ciudad tradicional, para la creación de nuevas conexiones. El espacio de New Babylon era ideal para la creación de una arquitectura transitoria, amorfa, con fantásticas vistas en un espacio fecundo, listo para que el homo ludens dejara correr su imaginación. Cualquier ciudad es artificial pero New Babylon sería un entorno exquisitamente fabricado donde verdaderamente irradiara la humanidad⁵⁹.

La creación se fundamenta en la formulación de nuevas conexiones a diferentes niveles, primero con la propia persona a través de sus sentidos, luego con las personas, con el lugar, con el territorio y termina por conectar al mundo. Los distintos niveles de conexión están sujetos al flujo e intensidad de la creación, señala Deleuze que: “Un flujo es algo intensivo, instantáneo y mutante, entre una creación y una destrucción. Sólo cuando un flujo está desterritorializado logra hacer su conjunción con otros flujos, que a su vez lo desterritorializan, y a la inversa”⁶⁰. Desde los flujos incesantes que caracterizan el espacio urbano sumado al flujo de datos, se crean instantes, como producto de una configuración de corta duración de personas y cosas en un entorno material.

Las experiencias que se presentan cuentan con un diseño previo esquemático de los diferentes grados de conexión para prever su desarrollo, pero el resultado final en su aplicación o en su determinación no es previsible pues se define en casos por la acción de las personas, como planteaba Constant por los neobabilonios. Las conexiones se estimulan desde la percepción, con posibilidad de manifestar nuevas ideas para implementarlas, con el hecho de que puedan ser descritas o registradas desde las formas de expresión que permiten las herramientas digitales, revistiendo de poder la acción de comunicar para crear.

La posibilidad de estimular la necesidad de creación, se transforma en oportunidad de ser creativo, desde las expresiones que fomenta y produce nuevas conexiones. En una ciudad que a nadie pertenece, la gente anda continuamente en busca de la manera idónea para dejar una huella propia, un recuerdo de su propia historia. En los setenta Nueva York estuvo colmado por todas partes de huellas de este estilo. Grandes números, iniciales, apodos, etc., que identificaban a quien los había escrito.⁶¹ El paisaje es público, pero su representación se ha tornado personal. Como las imágenes que forman parte de lo que las personas se inventan para registrar sus experiencias y sus propias consumaciones entre las imágenes y las palabras. Todos juntos forman, para cada uno un tesoro o una tumba de la memoria.⁶²

Desde el paisaje, la oportunidad de participar en un proceso creativo, lleva implícito el fomento del proceso de arraigo. En un proceso que conlleva tiempo y relecturas, simbiosis, y complicidad. El arraigo al lugar permite la identificación clara con el entorno y la valorización del paisaje, del individuo y la colectividad.

⁵⁹ Sadler, *The Situationist City*, 132.

⁶⁰ Deleuze y Parnet, *Diálogos*, 59.

⁶¹ Sennett, *La conciencia del ojo*, 249.

⁶² Didi-Huberman, Chérourx, y Arnaldo, *Cuando las imágenes tocan lo real*, 15.

Nogué, señala que sólo se ven los paisajes que se desean ver, aquellos que no cuestionan la idea de paisaje, construida socialmente y se busca en el paisaje aquellos modelos estéticos que tenemos en nuestra mente, o que más se aproximan a ellos.⁶³ El modelo en New Babylon, es la creación y recreación, la construcción y reconstrucción de manera interminable.

El mismo Nogué acota que son las intensas transformaciones materiales que se suceden producto del avance tecnológico, las que provocan conflictos de imágenes paisajísticas y por consiguiente una crisis de representación del paisaje arquetípico, o simplemente del paisaje referencial local, en una crisis de imaginarios geográficos que se manifiesta a través de un choque entre imaginarios paisajísticos.⁶⁴ El conflicto que presenta Nogué, evidencia el desfase en los mecanismos de vinculación de las actividades de las personas, con lo que sucede a su alrededor. Aspectos como el cambio en la velocidad y el tiempo como factores determinantes de las nuevas dinámicas culturales, inciden en ese conflicto de la representación del paisaje.

El proceso de arraigo, según la idea de New Babylon, más que vincular a un paisaje que expresa densamente la historia, con valores visibles que enlazan con múltiples símbolos culturales, que fomenta el arraigo, es el arraigo a la virtud de la condición creativa, cambiante y efímera de la naturaleza humana, enfrentada al conflicto que establece el arraigo a condiciones materiales, superfluas.

La clave para dinamizar la relación es para Castells, el tiempo, que añade su propia impronta, instalando los sueños individuales y las representaciones colectivas en un paisaje mental atemporal⁶⁵. Lo que se implanta en la dinámica cultural desde la evolución digital, se puede reconocer en el modelo de Constant en la consideración de la creación de las personas de ese paisaje mental atemporal referido por Castells.

2.- CONTEXTO:

“Las cualidades de un entorno y de su ambiente ya no dependen únicamente de los datos materiales, sino del modo como son percibidas, apreciadas y utilizadas, de la “nueva mirada” proyectada sobre las mismas”⁶⁶.

Para Laseau el contexto ayuda a definir los límites de los problemas y plantear las restricciones⁶⁷. Constant lo definía como entorno, y sería solo dependiente de la forma en que es percibida y se descubre en lo personal la nueva mirada. En New Babylon cuyo entorno es global, las cualidades del contexto se asumen desde la acción de las personas, sobrepasan las cualidades físicas o materiales, pues están sometidas a un cambio constante, donde la

⁶³ Nogué, *La construcción social del paisaje*, 13.

⁶⁴ Nogué, «Intervención en imaginarios paisajísticos y creación de identidades territoriales», 133.

⁶⁵ Castells, *La era de la información*.

⁶⁶ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 45.

⁶⁷ Laseau, *La Expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*, 73.

única forma planteada es la del laberinto. Desde ese laberinto parece inmerso el propio cuerpo humano, que desde la experiencia urbana puede llegar a descubrir distintas formas de percibir y lograr diferentes formas de conexión con las demás personas y con el espacio, “para nosotros espacio corpóreo, no es aquello por lo cual hay uno. Aun cuando la forma no sea el *contexto en el que*, sino el *medio por el que* el contenido se pro-pone”⁶⁸, acota Merleau-Ponty.

Todo cuanto hace la persona está relacionado con la experiencia del espacio. El sentido del espacio es en la persona una síntesis de la entrada de datos sensoriales de muchos tipos: visual, auditivo, cenestésico, olfativo y térmico, modelado y configurado por la cultura. Hall señala al respecto que las personas criadas en culturas diferentes viven en mundos sensoriales diferentes. La conformación del mundo de la percepción depende además de la cultura de la relación, la actividad y la emoción.⁶⁹

Koolhaas, expresa en su idea de ciudad genérica, lo que queda después de que grandes sectores de la vida urbana se pasarán al ciberespacio, “Es un lugar de sensaciones tenues y distendidas, de contadísimas emociones, discretas y misteriosas”.⁷⁰ El contexto que plantea no presenta o sugiere una forma determinada, sino que son las relaciones sensoriales y las emociones las que le caracterizan. En un mundo que parece tan generalizado, con edificaciones y espacios sin arraigo que pudieran pertenecer a cualquier latitud, se asoma la posibilidad de sumar memorias a lo general para hacerlo más íntimo o particular. Se abre una oportunidad de descubrir lo nuevo sobre lo viejo, y restablecer conexiones.

Desde la experiencia que evoca el urbanismo unitario, la respuesta diversa del ciudadano, es lo que da una nueva connotación al espacio público, su poder de manifestarse libremente como percibe con sus sentidos las acciones, es lo que resalta. El poder de las herramientas digitales, en la forma de interacción y de plasmar la acción pudieran parecerse, pero desde la reacción personal y su poder de articular una acción colectiva, hace la diferencia.

Según Rapoport, los entornos pueden actuar potenciando o inhibiendo ciertos comportamientos, procesos cognitivos, estados de ánimo, etc., sin embargo son los ambientes inhibidores los que tienen un efecto más pronunciado, pues es más fácil bloquear comportamientos que generarlos.⁷¹ Al respecto Koolhaas escribe que “La insatisfacción con la ciudad contemporánea no ha llevado al desarrollo de una alternativa creíble; por el contrario, no ha hecho sino inspirar vías refinadas de expresar la insatisfacción”⁷².



Fig.7.8 Summer Festival Stockholm. La ciudad de Estocolmo se convierte en un área de juego.

⁶⁸ Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, 118.

⁶⁹ Hall, *La dimensión oculta*, 222.

⁷⁰ Koolhaas, *La ciudad genérica*, 15.

⁷¹ Rapoport, *Cultura, arquitectura y diseño*, 25.

⁷² Koolhaas, *Acercas de la ciudad*, 15.

Se reúnen entonces en la ciudad, la inhibición del comportamiento y el cumulo de insatisfacciones reprimidas, la ausencia de encuentro y el incremento de la percepción distraída van caracterizando la comprensión del espacio urbano contemporáneo, donde se acumulan significados contradictorios.

En esta inmersión, la ciudad renuncia a la intención creativa y termina por conformarse con responder a intereses sectoriales, donde la mano del nuevo urbanista viene a ser el pantógrafo de la suma de esos intereses. Según Nogué, los equipamientos y servicios mejoran la calidad de vida, pero tienden a quedarse sin armazón, “sin un contexto general para su construcción y con una visión social transversalmente muy extendida, que sostiene que la ciudad lo soporta casi todo”⁷³.

La desaparición de las fronteras físicas con el uso digital, se presenta a la vez como estrategia y metáfora desde el mundo fluctuante como lo es el entorno digital, caracterizado por la capacidad de funcionar como herramientas y extensiones de los sentidos, llegando al registro de diversas maneras de lo que se percibe, y que luego pueden ser expresadas.

En las ciudades, no son los edificios, sino las personas y los acontecimientos, lo que es necesario agrupar,⁷⁴ como el mismo proyecto de Constant. Al hacer posible esta agrupación, los acontecimientos individuales se estimulan con el uso de las diferentes herramientas digitales, y los participantes tienen la oportunidad de presenciar y participar en ellos⁷⁵, creando espacios que exciten los sentidos y estimulen la participación activa de la sociedad, desde su nueva mirada.

a.- Límites perceptuales:

“Desde New Babylon la arquitectura se presenta de forma que trabaja directamente en el cuerpo.”⁷⁶

La realidad de la ciudad, supone la transformación de la arquitectura con una nueva dimensión del cuerpo humano, que puede relacionarse y cumplir operaciones a distancia, prescindiendo de su corporeidad y del rostro, sede de la palabra y de los cinco sentidos aristotélicos, indica Virilio.⁷⁷ El cuerpo humano y sus movimientos están en interacción constante con el entorno; el mundo y el yo se informan y se redefinen constantemente el uno al otro.⁷⁸

⁷³ Nogué, *La construcción social del paisaje*, 268.

⁷⁴ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 93.

⁷⁵ Ibid.

⁷⁶ Sadler, *The Situationist City*, 145.

⁷⁷ Trovato, *Des-velos*, 56.

⁷⁸ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 42.

En el caso de New Babylon, la forma de acentuar una experiencia multisensorial fue marcada primero desde la visualización del proyecto de manera sincronizada en sus presentaciones, de imágenes, movimiento, olores, sonidos; y después en la construcción del mismo proyecto de New Babylon por sus habitantes, el objetivo era la creación infinita desde y para todos los sentidos.

El paisaje transmite a través de las expresiones y sintonía con las personas, el paisaje involucra los sentidos, lo que se ve, se huele, se siente. En los estados emocionales, los estímulos sensoriales parecen derivar desde los sentidos más refinados a los más arcaicos, de la vista al oído, al tacto y al olfato, y de la luz a la sombra.⁷⁹

A pesar de las sombras, nada crea una ilusión más vívida del espacio que la repetición constante de las dimensiones que resultan familiares.⁸⁰ Desde la experiencia de apropiación por parte del ciudadano de dichas dimensiones, se da más el reconocer que el conocer, pues se reconoce una melodía se busca en los recuerdos, y se vincula al espacio donde ocurre la experiencia, entonces se recurre al cuerpo humano como ser multisensorial, más que visual, entre eventos que se suceden y registran el cambio en el paisaje.

b.- La nueva mirada:

“Cada paisaje me enseña algo nuevo y me induce en una nueva virtud”⁸¹.

Desde las experiencias cercanas a las ideas planteadas por el urbanismo unitario, en pleno siglo XXI, realizadas por artistas que buscan la interacción del espacio urbano para incitar nuevas manifestaciones en los ciudadanos, los elementos que se toman para las instalaciones, y su manejo se hacen en pro de fomentar la percepción del espacio más allá de lo visual, al dar pautas para la vinculación con el entorno urbano, en su ciclo de reinventarse y de manifestarse como expresión del tiempo y la cultura de las personas. La nueva mirada, resalta por la condición tecnológica con el tiempo en la ubicuidad, instantaneidad e inmediatez, desde el uso en las plataformas digitales con capacidad de reunir distintas formas libres de expresión que construyen la imagen de la experiencia.

Las formas modernas de apreciación del paisaje a través de las herramientas digitales, suponen una parte creciente en la exploración del paisaje como expresión cultural, al abordarlo como un palimpsesto lleno de múltiples escrituras y de diferentes profundidades, utilizándose elementos que integran los sentidos, más allá de lo visual, que materializan lo que Constant designaba con el término de “nueva mirada”.

Entre la mirada y el andar, “lo impredecible, el cambio incesante, el latido simultáneo y polifónico de las gentes sobre el territorio y sus miedos y deseos, quedaban siempre ocultos”⁸². Esa multiplicidad de vivencias y sapiencias

⁷⁹ Ibid., 50.

⁸⁰ Rasmussen, *La experiencia de la arquitectura*, 37.

⁸¹ Ortega y Gasset, *Obras completas. Tomo I (1902-1916)*, 54.

⁸² Nogué, *La construcción social del paisaje*, 165.



Fig. 7.9 Paisaje de Granada, desde la Alhambra.

de la gente se pueden exponer, pues la tecnología digital amplía el campo de acción con el registro en distintos formatos de la experiencia, animando su actual devoción y activando la participación, como forma de reanimar nuestra fe en el futuro.⁸³

La atmósfera de bits, como capa que se sobrepone a todo el mundo, electrónicamente mediada por redes en todo lugar y en la mayoría de los artefactos que funcionan dentro de él (en escalas, de nano a global) con capacidad de inteligencia y de telecomunicaciones, se sobrepone para finalmente tener éxito en los paisajes donde la humanidad ha habitado.⁸⁴ Para Mitchel, todos somos ahora ciborg, ante esta realidad, y desde la era digital se debe repensar el cuerpo en el espacio.⁸⁵

Las imágenes en principio funcionaron para evocar la apariencia de algo ausente. Gradualmente se comprendió que la imagen podría sobrevivir al objeto representado, mostrando el aspecto que había tenido algo o alguien, y por ende como había sido visto por otros. Posteriormente se reconoció que la visión específica del hacedor de imágenes formaba parte también de lo registrado.⁸⁶ Las formas en que se realiza la captura de esas imágenes que señala Berger, sumado al cambio del soporte y la forma en que se comunica desde el contexto digital, siguen redefiniendo esa nueva mirada, añadiendo movimiento, datos, sonido que terminan por ser una representación multimedia.

Se añade a esta evolución, la difusión de formas simbólicas a través de medios electrónicos, convertidos en el principal y más común medio de transmisión cultural, según Ariño “puede decirse que la cultura es mediada, porque la cultura oral y también la letrada, han sido no suplantadas sino desplazadas y reorganizadas”⁸⁷.

Por otro lado está el contexto urbano desde donde evoluciona esa mirada. Nogué refiere que la ciudad es un paisaje oculto, latente, por razones de tres órdenes: en primer lugar, su configuración impide que al estar en ella se pueda capturar con la mirada; en segundo lugar, el uso parcial y segregado del espacio urbano, induce visiones fragmentarias y sesgadas; y por último, la sensación de riesgo que se asocia a la experiencia urbana inhibe la curiosidad y fomenta la ocultación. Por todo ello la ciudad es paisaje latente.⁸⁸ En la cotidianidad, es fácil no ver ese paisaje que permanece oculto, acostumbrados al cambio constante, pues se da la posibilidad de descubrir lo que no se ve desde un mismo lugar en el paisaje urbano.

El mismo Nogué, señala que esas nuevas dinámicas en el espacio con la tecnología, sin embargo “parecen ampliar el abismo entre paisajes contemplados cotidianamente y los paisajes de referencia transmitidos de generación en

⁸³ Lleó y Jarauta Marión, *Sueño de habitar*.

⁸⁴ Mitchell, *City of Bits*, 167.

⁸⁵ *Ibid.*, 28.

⁸⁶ Berger, *Modos de ver*, 16.

⁸⁷ Ariño Villarroya, *Prácticas culturales en España*, 57.

⁸⁸ Nogué, *La construcción social del paisaje*, 190.

generación a través de formas diferentes como la pintura de paisajes, la fotografía, los libros o las redes digitales de comunicación”. Ante esta realidad Nogué ha proclamado una crisis de representación entre unos paisajes de referencia que en algunos casos se han convertido en auténticos arquetipos y los paisajes reales, diarios, que, para gran parte de la población, son precisamente los paisajes fuertemente transformados que perciben cotidianamente.⁸⁹ Ese paisaje de referencia, ha pasado en casos a convertirse en un producto de consumo, como bien intangible a consumir, y en otros parece una acumulación de datos dentro de las redes digitales. De manera que cada usuario desde su mirada, se convierte en parte vital del sistema de conexiones.

Solà-Morales, indica que son los nuevos modos de representación que deben expresar la discontinuidad de la experiencia espacial, la inmaterialidad, la intangibilidad, donde la vida pública y privada se aleja cada vez más de los espacios físicos arquitectónicos y urbanos, para entrar en complejos sistemas de comunicación social discontinuos, virtuales y expansivos. Desde esa posibilidad de mirar, Solà-Morales, hace la pertinente aclaración sobre la fotografía turística como acto de apropiación y como el modo más barato de llevar consigo el momento del encuentro con un paisaje. Sin embargo señala que:

“es una apropiación que no es espontánea pues ha podido ser preparada de imágenes cualificadas que antes se han visto en folletos, publicidad, etc. antes de que se produzca la mirada real, ha sido prefigurada por expertos, con el fin de atemperar la sorpresa o la incompreensión”⁹⁰.

Por lo que a la nueva mirada y a los paisajes ocultos, se le suma el poder de los imaginarios urbanos, creados desde campañas oficiales o comerciales de promoción destinadas a turistas, inversores o a los propios ciudadanos, imaginarios usurpados “destinados a la propaganda o a la publicidad se basan en la simplicidad y son de hecho imaginarios caricaturesco, hechos de tópicos y clichés orientados a convertir a sus destinatarios en súbditos dóciles o en consumidores dependientes”⁹¹.

Por tanto la nueva mirada se torna efímera, cambiante como la misma experiencia. Entre comunicaciones inalámbricas, otro conjunto de espacio y tiempo emerge a través de la operación de frecuencias invisibles. Los datos superan los cables, y a nivel atmosférico, quedan a la deriva a través de espacios sin bordes penetrantes pero con intensidades diferentes. Se acumula como un archivo temporal cambiante, saturado de estática antigua simultánea con el pulso de la nueva. Las señales no transmiten a través de un proceso de conducción pero son inducidas a través de extensiones de espacio.⁹²

⁸⁹ Nogué, «Paisaje, territorio y sociedad civil», 231.

⁹⁰ Solà-Morales, *Territorios*, 199.

⁹¹ Delgado Ruiz, *El espacio público como ideología*, 102.

⁹² Straw y Boutros, *Circulation and the city essays on urban culture*, 51.

3.- FORMA:

‘El entorno del homo ludens tiene que ser, ante todo, flexible, maleable, y debe garantizar cualquier movimiento, cualquier cambio de lugar o de estado de ánimo, cualquier comportamiento. Los espacios en los que vivirá el Homo ludens no se pueden determinar, y tampoco el uso que se hará de ellos.’⁹³

‘El homo ludens interviene sobre su entorno: interrumpe, cambia, intensifica. Recorre los trayectos y deja en todas partes las huellas de sus actividades’⁹⁴.

Si para Laseau la forma está bajo el control del diseñador⁹⁵, en la idea del urbanismo unitario la forma está bajo el control de sus ciudadanos, de la colectividad. Constant determina esa construcción como intervención desde tres formas, interrumpiendo, cambiando e intensificando el entorno. Las tres acciones se complementan para llegar a ese último estado, la intensificación que termina por conectar con la propia vida de las personas y “dar a su existencia la forma de sus deseos”⁹⁶. El punto de intensificación del espacio indica Constant es solo posible cuando se utilizan creativamente los medios técnicos, de allí que las herramientas digitales sean determinantes para lograr la intensificación.

Moneo plantea la problemática expresando que:

‘La ineludible atracción de un mundo sin forma caracteriza este fin de siglo. El poder prescindir de la forma, es un nuevo modo de estar en este mundo (...) este modo de ver las cosas es en verdad característico de estos últimos años, cuando la comunicación electrónica, la información global y la imaginería virtual parecen haber eliminado el interés que hombres y mujeres tenían en las formas y su representación’⁹⁷.

Esa eliminación de la forma que acusa Moneo, y la acción de las herramientas digitales en esa determinación, parece transferir ese interés a la forma de acción y de ver el mundo. El mismo Moneo, termina por ratificar ésta idea señalando que:

‘La fragmentación parece haberse disuelto en una atmósfera más general que reclama un mundo sin forma. Caracterizado por la fluidez, por la ausencia de bordes, por el constante cambio, donde la acción es más importante que cualquier otra cualidad (...) la fantasía hoy nos lleva a un mundo en el que la forma como categoría está ausente’⁹⁸

⁹³ Nieuwenhuys, «Conferencia en el ICA (1963)», 198.

⁹⁴ Nieuwenhuys, «El principio de desorientación (The Principle of Disorientation Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 62.

⁹⁵ Laseau, *La Expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*, 77.

⁹⁶ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 49.

⁹⁷ Moneo, «Paradigmas fin de siglo», 652.

⁹⁸ Ibid., 650.

Ante ésta ausencia, la propuesta de Constant plantea formas de acción, entre la interrupción, el cambio y la intensificación. Ante la ausencia de una forma, y la importancia de forma de acción subyace lo efímero, en el flujo del espacio y del tiempo, donde resalta la conciencia de la finitud, más que como propósito por vencer el tiempo, por ser parte de la misma dinámica.

Koolhaas, presenta ideas que parecen complementar las expuestas por Moneo:

“...ya no pretenderá lograr unas configuraciones estables, sino crear campos habilitantes que alberguen procesos que se resistan a cristalizar en una forma definitiva; ya no tendrá que ver con la definición meticulosa, con la imposición de límites, sino con nociones expansivas que nieguen las fronteras, no con separar e identificar entidades, sino con descubrir híbridos innombrables; ya no estará obsesionado con la ciudad, sino con la manipulación de la infraestructura para lograr interminables intensificaciones y diversificaciones, atajos y redistribuciones: la reinención del espacio psicológico”⁹⁹.

El paisaje que remite Koolhaas, parece referir al laberinto y sobresalen como formas de acción para la creación, el descubrir, el manipular, para alcanzar la intensificación y por ende la reinención del espacio psicológico. La manipulación que refiere Koolhaas, hace necesaria la intervención desde estructuras que vinculan la apropiación del espacio como se hace desde el urbanismo unitario por una actividad libre, lúdica y colectiva.

El simple hecho de utilizar alguna de las herramientas digitales para interrumpir, cambiar o intensificar una acción o servir de registro a una manifestación, no parece ser suficiente para determinar el éxito, pues cada vez más abundan acciones artísticas en la red, en páginas, blogs, por lo que se hace determinante la libertad y conexión con la persona, para incitarle a apoderarse del espacio y poder manifestarse con el uso digital como extensiones de sus sentidos.

Las experiencias que se presentan consideran como su objetivo, estimular la forma de acción de las personas en un lugar determinado en conexión con el paisaje, y como consecuencia que se estimule que los espacios públicos sean recuperados y reactivados.

Dichas formas, son inducidas con elementos que se asocian con la estética utilizada en el détournement, al apropiarse y reorganizarse creativamente elementos preexistentes. Objetos familiares o reconocibles sacados de contexto, que se alteran, se modifican para conseguir un nuevo entendimiento del espacio colectivo. Esta alteración hace que sean reconocidas fácilmente, y que la familiaridad con el objeto se aproveche para establecer un vínculo.

El vínculo material es vital para que la interacción sea promovida y que el ciudadano no sienta la necesidad de evitarla, para ello coinciden las experiencias en lograr primero una sorpresa ante la persona, y luego con sutiles señales acondicionar la experiencia para la libre manifestación.

⁹⁹ Koolhaas, *Acerca de la ciudad*, 17.

Se puede pensar en las señales como algo que determina un guion de un repertorio de acciones y comportamientos apropiados. Sin embargo, son parte del proceso en el cual las personas cambian constantemente su comportamiento a partir de ellas, a medida de que se desplazan e interfieren entre los lugares.

Los tres casos se desarrollan en diferentes ámbitos urbanos en una misma ciudad, que conectan desde la experiencia y su representación con otros lugares en el mismo momento, y posibles también con otras latitudes desde las redes digitales. Como sucedía en New Babylon, se conectan con experiencias en otros países, globalmente, donde a pesar de las diferentes cargas culturales, se hace evidente la necesidad de manifestar de forma libre, lúdica y colectiva, inherente a las personas desde el espacio urbano.

Las respuestas ante tal situación, se van haciendo globales como también la necesidad de registrar todo desde lo digital, para luego difundirlo entre distintas redes. Desde esas formas globales de interacción, se utilizan elementos que conectan a pesar de los lenguajes, con imágenes conocidas mundialmente o con música. Superando las diferencias de latitudes, la participación colectiva se hace totalmente libre, y la percepción y comunicación de la experiencia es a través de las herramientas digitales.

Las tres estrategias que consideró Constant de la forma de acción: interrumpir, cambiar e intensificar, conllevan posiciones diferentes de compromiso y entrega con la acción, pero que no dejan indiferente en ninguna de las tres posibilidades. La sucesión de ellas, conllevan a esa intensificación de la vivencia como estado máximo de vivir la experiencia del espacio, y como forma de construir el espacio dinámico que reclamaba el urbanismo unitario.

a.- Interrumpir:

“La interrupción, la incoherencia, la sorpresa son las condiciones habituales de nuestra vida. Se han convertido en necesidades reales para muchas personas, cuyas mentes sólo se alimentan (...) de cambios súbitos y de estímulos permanentes renovados (...) Ya no toleramos nada que dure. Ya no sabemos cómo hacer para lograr que el aburrimiento dé fruto”¹⁰⁰.

El concepto de interrumpir señala el cortar la continuidad de algo en el lugar o en el tiempo. La interrupción conlleva el encuentro, el detenerse para alzar la vista, observar alrededor, localizar la fuente de algún sonido o de un olor, o entender los flujos que envuelven. Merleau-Ponty, considera que “siempre tenemos el poder de interrumpir, pero que, en todo caso, supone un poder de *comenzar*”¹⁰¹.

El interrumpir incluye el cortar por un lapso un flujo, con poder de llegar a lograr un cambio. La interrupción deja en el lapso de su existencia impresiones desde los sentidos. La interrupción marca una revisión para dar

¹⁰⁰ Paul Valéry citado en Bauman, *Modernidad líquida*, 7.

¹⁰¹ Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, 445.

continuidad luego a la misma acción o para tornar un nuevo rumbo. Al interrumpir surgen las dudas, las interrogantes, sin necesidad de que existan respuestas inminentes, como un llamado de atención.

La interrupción considera la pausa en el tiempo para poder interiorizar en lo que sucede, este tiempo permite reflexionar sobre la posibilidad de generar una acción desencadenada por el movimiento. De forma tal que ante la interrupción puede darse la aceptación, el rechazo o ignorarle, pero en todo caso cualquiera de las tres actitudes son formas de respuesta, donde los patrones de comportamiento se interrumpen, y como un corto circuito entre los hábitos y el entorno, conllevan a la desorientación,¹⁰² que favorece el uso dinámico del tiempo y del espacio como se planteaba desde el urbanismo unitario.

El interrumpir, es el comienzo para lograr la desorientación, para luego desencadenar un proceso ininterrumpido de creación y recreación sostenido por una creatividad generalizada.¹⁰³

Ante los flujos con velocidades programadas, la interrupción puede también desencadenar la confusión, el caos y el conflicto, al no darse la continuidad que se espera. Las condiciones que se establecen en las ciudades parecen esforzarse por hacer que las interrupciones sean cada vez más breves, de manera que todos los flujos puedan tener continuidad precisa, en una forma orgánica que evade la interrupción, y que apuesta por la consideración de maximizar las señales, las formas y los comportamientos que eviten la interrupción. Al contrario de New Babylon desde cuya consideración de interrupción le confiere la posibilidad de existir en el tiempo, en la activación de lo temporal, en lo emergente y transitorio, lo cambiante, lo volátil, lo variable, lo inmediato y satisfactorio¹⁰⁴.

b.- Cambiar:

“La vida digital traerá consigo una dependencia cada vez menor con respecto a estar en un lugar específico y en un momento específico, e incluso el “cambio” de lugar empezará a ser posible.”¹⁰⁵

En la acción de cambiar se deja una cosa o situación para tomar otra. El cambio que se da desde New Babylon es el logrado con la propia construcción de sus ciudadanos, por tanto el cambio exige participación. El cambio también plantea más que una solución a una necesidad de uso, a la experimentación lúdica del espacio y con ello a la maximización de la experiencia sensorial. El cambio hace que se reflejen las huellas del tiempo, pero cuando el cambio es completo y todo se renueva, existe solo el presente, sin pasado ni futuro.

¹⁰² Nieuwenhuys, «The principle of disorientation (Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ escrito en 1973, publicado en: New Babylon (The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 226.

¹⁰³ Nieuwenhuys, *La Nueva Babilonia (publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)*, 15.

¹⁰⁴ Wigley, *Constant's New Babylon*. p.9.

¹⁰⁵ Negroponte, *El mundo digital*, 198.

El crecimiento de las ciudades entendido desde el modelo orgánico-evolucionista ha definido el modo de entender la relación entre los cambios de la ciudad y los cambios de la arquitectura. Sin embargo este proceso no es lineal y es vulnerable al cambio casual, aleatorio. Por tanto la noción de planificación, para luego urbanizar y edificar¹⁰⁶, se ha visto mutada, por procesos que han hecho cambios súbitos desde la lenta lógica de la evolución.

El cambio está considerado permanentemente desde la fluctuación, palabra que repite en numerosas ocasiones Constant y que contiene en su significado el vacilar, el correr riesgos de perderse, consideración perenne en la vida dentro del laberinto dinámico. Por su parte Solà-Morales¹⁰⁷ utiliza en su consideración sobre el presente y el futuro de la arquitectura, la mutación, el mudar, a otro estado o figura, que impone un cambio o transformación completa.

Las mutaciones son definidas por Solà-Morales como procesos de gran autonomía, en los que la directriz principal procede del interior del propio proceso más que de exigencias o restricciones establecidas por el entorno existente, energías desde el núcleo hacia los bordes exteriores que establecen líneas configuradoras, generando nuevos espacios desde su propia lógica y de sus necesidades.¹⁰⁸

Sea desde la fluctuación o la mutación, Constant dejó claro que el cambio sería por la misma mano de los neobabilonios, y consideraba absurdo el diseñar una ciudad para el futuro porque según él era algo que escapaba al control: “Lo que debemos hacer es predecir cómo cambiarán los modos de vida en común, luchar por cambiarlos, o tenerlos en cuenta cuando estudiemos formas urbanas alternativas”¹⁰⁹, desde esta perspectiva reivindica el carácter evolutivo del proyecto y de las necesidades como prioridad para plantear el cambio.

La ciudad de comienzo del nuevo siglo, plasma la superposición de estratos que se dan y que cambian continuamente, y que hacen que los individuos cada vez más estén inmunes y para ellos se revista de cotidianidad cualquier hecho que suponga un cambio en el paisaje urbano.

La utilización de las herramientas digitales pueden lograr destacar lo impermanente, cambiar la visión de la ciudad para constantemente apoderarse y transformar una parte de ella, donde los ciudadanos no son solo lectores de la realidad, sino escritores, de su propia interpretación.

¹⁰⁶ Solà-Morales, *Territorios*, 85.

¹⁰⁷ Véase Solà-Morales Rubió et al., *Presente Y Futuros: Arquitectura En Ciudades*.

¹⁰⁸ Solà-Morales, *Territorios*, 85.

¹⁰⁹ Nieuwenhuys, «Nueva Babilonia. Diez años después (1980)», 282.

c.-Intensificar:

‘En New Babylon, la utilidad carece de sentido. ¿Qué se entiende por utilidad en New Babylon? En un concepto que será tachado de obsoleto. Antes era útil todo cuanto cubría nuestras necesidades materiales (...) La recreación perderá su razón de ser, porque solo habrá creación’¹¹⁰.

Si la intensificación es hacer que algo adquiera mayor intensidad, desde New Babylon, donde el carácter y la estructura del espacio cambian con frecuencia, la intensificación “hará un uso más intensivo del espacio global”¹¹¹. Pero esa intensificación global del espacio que se da en el siglo XXI no se concentra en el uso colectivo del espacio urbano, sino que se ha volcado sobre el digital. Este hecho ha incidido en el carácter fragmentario de la experiencia urbana contemporánea, que contribuye a hacer invisible el paisaje urbano y comporta que, para cada uno, la ciudad no exista más que a través de una selección de lugares¹¹².

En la intensificación se concentran todos los elementos anteriormente expuestos, desde la necesidad, el contexto y la forma, transitan hacia la intensificación del espacio que “puede lograrse sólo por una modificación constante del espacio, haciendo el espacio dinámico. El factor resultante de ese cambio no puede ser otro que la actividad exploratoria de la población”¹¹³.

En cuanto a la población, Constant manifestaba cómo intensificando el uso del espacio “podremos aumentar el espacio vital de cada persona, a pesar del aumento en el número de individuos”¹¹⁴, por lo que la intensificación más que en cantidad se expresa en calidad de un momento, que se consolidan desde lo efímero.

La trascendencia de lo efímero a ese respecto parece radicar en el propósito de despertar nuevas visiones en las personas, y que hagan de los valores que conlleven la experiencia, los que perduren en el tiempo. La fragilidad de lo efímero, no se corresponde a la contundencia de la imagen que puede proyectar en la persona. La duración en segundos de una vivencia impactante, que estimule los sentidos, puede perdurar de por vida.

Durante las ceremonias y los ritos, se intensifica la experiencia mediante efectos espaciales evocadores, mediante efectos del espacio artificialmente delimitado en el marco de su entorno natural. Refiere Lukács que las emociones despertadas “no se evocan por la casual presencia de un determinado espacio, sino por una espacialidad precisamente conformada”¹¹⁵.

¹¹⁰ Nieuwenhuys, «New Babylon (Publicado en Provo, nº4, Ámsterdam, 28 de octubre de 1965, pp. 1-11,36)», 167.

¹¹¹ Nieuwenhuys, «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 49.

¹¹² Nogué, *La construcción social del paisaje*, 187.

¹¹³ Nieuwenhuys, «The principle of disorientation (Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ escrito en 1973, publicado en: New Babylon (The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 226.

¹¹⁴ Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 133.

¹¹⁵ Lukács, *Estética I la peculiaridad de lo estético*, 98.

El uso de herramientas digitales en esta dinámica permite que otro ensamblaje de espacio y tiempo sea posible a través de la operación de frecuencias invisibles. Con la ciudad digital, la comunicación es más que un proceso de instantaneidad, se convierte en forma de registrar e inducir la intensificación de la experiencia, pero siempre con valores que determinan la libertad desde la misma esencia de las personas, que no la concede el portar cierta herramienta o no, que se obtiene desde una batalla constante en el laberinto personal que cada quien habita.

7.4 CASOS:

“Los sucesos van proyectando sus sombras ante ellos. El fondo de cualquier tecnología es tanto la situación que le da origen como todo el medio de servicios y perjuicios que la tecnología trae con ella. Estos son los efectos secundarios y se imponen al azar como una nueva forma de cultura. El medio es el mensaje. Así como el contenido de una nueva situación desplaza al viejo fondo, se torna disponible para la atención ordinaria como figura. Al mismo tiempo nace una nueva nostalgia. La tarea del artista ha sido la de informar sobre la naturaleza del fondo al explorar las formas de sensibilidad que cada nuevo fondo o modo de cultura ponen disponibles, mucho antes de que el hombre corriente sospeche de que algo ha cambiado”

¹¹⁶.

¹¹⁶ McLuhan y Powers, *La aldea global*, 23.

7.4.1 YELLOW ARROW

“—Para llegar a esos puertos no sabría trazar la ruta en la carta ni fijar la fecha de arribo. A veces me basta un retazo que se abre justo en medio un paisaje incongruente, unas luces que afloran en la niebla, el diálogo de dos transeúntes, que en encuentran en pleno trajín, para pensar que a partir de ahí juntaré pedazo por pedazo la ciudad perfecta, hecha de fragmentos mezclados con el resto, de instantes separados por intervalos, de señales que uno envía y no sabe quién las recibe. Si te digo que la ciudad a la cual tiende mi viaje es discontinua en el espacio y en el tiempo, a veces rala, a veces densa, no crear que hay que dejar de buscarla. Quizás mientras nosotros hablamos está asomando, esparcida dentro de los confines de tu imperio; puedes rastrearla pero de la manera que te he dicho”¹¹⁷.

Negroponte¹¹⁸ relata en su libro “El mundo digital”, la historia de Simonides de Ceos (556-468 a. de C.) poeta de la Grecia clásica famoso por su extraordinaria memoria, que ilustra con el ejemplo de la ocasión cuando el techo de una sala de banquetes se derrumbó minutos después que él hubiese salido del recinto. Simonides pudo identificar los restos de los invitados por el lugar donde cada uno estaba sentado, utilizando como método para recordar la asociación de áreas específicas de una imagen espacial de la mente con objetos materiales, igualmente utilizaba esta técnica para recordar largos discursos, relacionando partes de su discurso con los objetos y lugares de un templo; y mientras hablaba se paseaba por el templo para extraer sus ideas de manera clara y ordenada. Los primeros jesuitas en China se referían a este proceso como la construcción de “palacios de la mente”, la construcción mental que relaciona los pensamientos con los lugares.

En una estrategia que busca la asociación de pensamientos con los lugares para establecer nuevas conexiones fue planteada Yellow Arrow, en español la flecha amarilla. Una idea artística global, con influencia situacionista, planteada desde los Estados Unidos entre los años 2004 y 2006¹¹⁹, antes del período de las graves crisis económicas, pero realizada en el momento donde se ampliaba el espectro digital con nuevas invenciones, donde la novedad y popularidad de la mensajería de texto o SMS, resultaría la forma de vincular con el paisaje urbano a las personas y la tecnología.

Yellow Arrow apareció por primera vez en el festival de arte en el sureste de Nueva York, en mayo de 2004. M.A.A.P. (Proyecto artístico de autoría masiva) por Counts Media, empresa que trabajaba mezclando juegos de rol y entretenimiento combinando imaginación, tecnologías emergentes e investigación urbana para producir arte público, juegos para móvil, espectáculos teatrales, medios virales, y viajes experimentales. El principal objetivo del proyecto Yellow Arrow es percibir las cosas ordinarias de manera extraordinaria¹²⁰.



Fig7.10 Mapa mundial de Yellow Arrow.

¹¹⁷ Calvino, *Las ciudades invisibles*, 170.

¹¹⁸ Negroponte, *El mundo digital*, 133.

¹¹⁹ «Brian House | Yellow Arrow».

¹²⁰ Dudareva, «El potencial de los medios locativos en la práctica de la arquitectura del paisaje (2005-2008)», 123.



Fig. 7.11 Detalle del contenido y escala de la pegatina.



Fig. 7.12 Mapa utilizado por Yellow arrow en New York.

Entre los desarrolladores de Counts Media, Inc., están Brian House, Christopher Allen y Jesse Shapins, graduados en la Universidad de Columbia, quienes plantearon la estrategia para hacer posible recibir y publicar ideas e historias personales vinculadas a un lugar concreto mediante mensajes de texto de teléfono móvil y mapas interactivos en línea.¹²¹ La vinculación con el paisaje de un modo efímero, pero contundente, resalta con el uso del elemento utilizado para lograr la conexión entre ciudadanos y paisaje, logrado con una pegatina de 10 cm aproximadamente, en forma de flecha que resalta por su color amarillo y por señalar hacia una dirección.

Utilizada como medio de señalización en todas las ciudades, las flechas deben respetarse para poder organizar el tránsito prioritariamente vehicular. Pero la flecha es también utilizada en todos los ordenadores como la forma que toma el cursor, para desplazarse en la superficie de la pantalla, y que permite al usuario activar los comandos desde las pantallas, y es análogamente quien representa el desplazamiento en la pantallas hacia donde se dirige la mirada, y la que al final consigue activar cualquier comando, en diferentes escalas y colores, pero con el mismo objetivo de dirigir bien el movimiento del cuerpo o de la vista.

Como anticipación a lo que devendría ser Google Maps, Flickr, Facebook, o aplicaciones que utilizan tecnología de geolocalización desde móviles con capacidad de fotografiar, Yellow Arrow fue en la primera década del siglo XXI, pionera en lograr un proyecto que podía realizarse a nivel local, con poder de conectar personas y otros lugares a nivel mundial.

La utilización de las flechas y las experiencias que esconde detrás, hacen evocar las utilizadas por Debord y Jorn plasmadas en los mapas psicogeográfico, en especial de la Guide psychogéographique de Paris de 1957, donde seleccionan determinadas áreas de “intensidad atmosférica” en el mapa de París, recortan y conectan gracias a la expresión gráfica de las flechas, igualmente utilizada por Constant en sus mapas.

Desde otro contexto, el de la guerra, las flechas son dirigidas a un objetivo específico, apunta en una dirección, hacia el blanco, para acertar y acabar con el enemigo. La flecha contiene un sentido, una dirección trazada en línea recta. Ese trazado rectilíneo, y el ser lanzada con un propósito, termina por conectar en la conjunción la flecha y el blanco. Las flechas en las guerras son utilizadas sólo una vez, y las flechas que se usan en las ciudades están diseñadas para contener fundamentalmente un mismo significado, hacia un mismo objetivo.

Las flechas amarillas del proyecto, son utilizadas una vez, pero su contenido disponible tantas veces como sea enviado su código desde el mismo lugar, o disponible desde internet, con múltiples lecturas e interacción. Cada etiqueta presentaba un código alfanumérico único enviado por mensajería instantánea, hacia servidores de Yellow Arrow, quienes enviaban el contenido del código. La pegatina con precio de 50 centavos de dólar, sería pegado en cualquier lugar que dispusiera el comprador, escogiendo el lugar de ubicación final y el contenido en texto del código.

¹²¹ Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 222.

Las personas que vieran la pegatina, podían entonces enviar el código al número señalado y recibir en su teléfono el comentario. El proyecto consiguió expandirse mundialmente en miles de pegatinas, sobre todo en algunas ciudades piloto.¹²² La ubicación de las pegatinas, eran además cartografiadas en un mapa disponible en internet, para que a modo de juego sirviera para redescubrir la ciudad desde la mirada que señalaban personas comunes.

La forma de hacer que la experiencia fuese conocida para poder experimentarla fue tomada en cuenta por los organizadores, desarrollando proyectos paralelos que contemplan el uso de la pegatina Yellow Arrow, con la misma función de crear un mapa de la ciudad con una nueva visión particular, y así descubrir espacios desde la música, como Capital of Punk, en Washington, o redescubrir la ciudad buscando referencias entre la ciudad de Berlín , a través de comparaciones de edificios, monumentos , o creando un mapa de los aromas y sabores de Estocolmo, más allá de los elementos visuales que puede ofrecer la ciudad.

Para darle un sentido más colectivo, distribuyeron las pegatinas desde otros proyectos a los que eran vinculadas como Capitol of Punk, en Washington, South Harbor Voices, Urban Task Force, en Copenhague, Guerrilla Map Innsbruck, en Austria; The Secret New York, incluyendo contenido auditivo de vecindarios marcados por esculturas brillantes y gigantes de Yellow Arrow; Clubarchaeology, Posttourismusbüro en Berlin, o UrbanAdventours, en Boston, y Art Basel, en Miami y Basilea en Suiza. Utilizando diferentes clases de eventos para diseminar las pegatinas.

Cada uno de esos eventos fueron oportunidades para distribuir las pegatinas y poder esparcir con fuerza la idea aun cuando el poder de las redes sociales digitales era incipiente. Sin embargo España no estuvo dentro de ese circuito, pero si fueron dispuestas por diferentes personas pegatinas entre diferentes ciudades ellas las más turísticas Barcelona, Madrid, Zaragoza y Mallorca. Los usuarios que colocan las pegatinas en casos es la misma persona utilizando diferentes pegatinas en la misma ciudad.

El alcance que tuvo la experiencia en España no fue promovida por sus creadores, fueron las personas quienes al tanto del funcionamiento de la experiencia, lograron vincular de manera espontánea, paisajes, eventos, situaciones lugares a la experiencia que se desarrollaba a nivel global. De hecho la estrategia completamente espontánea aparece con fuerza en Barcelona, en la celebración del Congreso GSM Mobile Global Congress, que cada año desde 2006 se realiza a nivel mundial como el lugar donde se reúnen todas las innovaciones y avances en tecnología. De manera circunstancial, algunos de los congresistas aprovecharon el conocimiento de las estrategias de Yellow Arrow para incluirla.

En todo caso es parte de la dinámica global, y ayuda a reforzar la idea de España como punto estratégico para las comunicaciones y los avances tecnológicos, en algunas de sus fases bien como generadora, comercializadora o

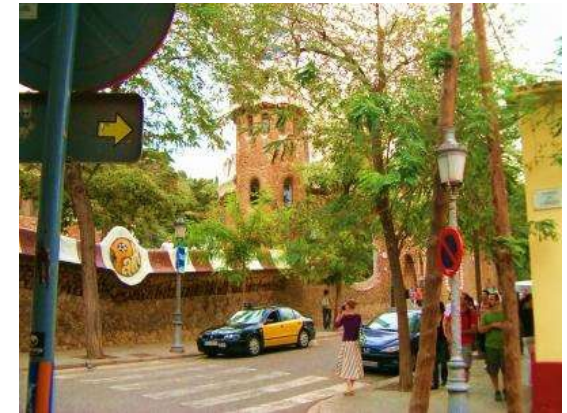


Fig. 7.13 Pegatina utilizada en Barcelona. Carrer d'Olot. 2008

¹²² McCullough, *Ambient Commons Attention in the Age of Embodied Information*, 127.



Fig. 7.14 Foto de Yellow arrow en Plaza del Pilar. Zaragoza

distribuidora de tales herramientas. A su vez la mayor parte del material que aún está disponible de Yellow Arrow en España, los mensajes son en inglés y los usuarios extranjeros.

Yellow Arrow, fue una experiencia que estuvo realizada por extranjeros tanto en su diseño como en su aplicación, que desconociendo las circunstancias culturales, sociales y económicas de un lugar, planearon una estrategia completamente diferente para hacer reflexionar y valorar algunos eventos que para las personas de un lugar específico pueden parecer revestidas de cotidianidad, y que se han convertido en una realidad global. La acción permite establecer conexiones con el paisaje, desde ubicaciones en sitios remotos hasta en lugares donde se concentraban la distribución de pegatinas, refieren el poder de distribución de ideas a nivel global, la necesidad de manifestación que acusaban las personas y el poder con mínimos recursos a contribuir a crear conexiones entre la ciudad y los ciudadanos como respuesta a una necesidad global.

7.4.1.1 CONDICIONES PREVIAS:

a.-Lúdico:

El aspecto lúdico, desde Yellow Arrow, se enfoca en el descubrir la ubicación de las flechas dispuestas en diferentes ciudades, para luego develar el contenido de su código. El juego en la actividad involucra el andar por la ciudad, la utilización de mapas para la ubicación de las flechas, y el uso de tecnología como móvil u ordenador, donde se pueda enviar y recibir SMS, y capturar imágenes que luego pueden ser colocadas en la web.

La pegatina, funciona como pieza simple de fácil colocación, que aunque efímera puede permanecer varios días. Aunque abierta a cualquier ubicación, por la facilidad de transportar, más que el objeto en sí, es su contenido y la dirección que señala lo que intenta trascender. La etiqueta con el código que contiene busca incitar al cambio de atención ante los valores culturales que parecen someter el paisaje que se contempla. La pegatina en forma de flecha, juega con la adaptabilidad que puede darse a un elemento plenamente conocido que puede suscitar nuevos significados.

Las flechas amarillas, pueden parecer banales al verlas en alguna ciudad, pues parecen confundirse entre los miles de avisos, y sobre todo por ser usadas por las autoridades como señal donde dirigirse obligatoriamente. El juego con estas pegatinas, pasa a suplantar el valor que se le ha dado culturalmente de severidad a la flecha utilizada en el contexto urbano, para darle un significado libre y maleable ajustado a la intención de cualquier persona, y contar con la posibilidad como señalaba Constant, de poder dejar huellas de sus pasos y de sus actividades.

Las superficies donde se colocan las pegatinas, parecen formar parte del juego y sobrepasan los límites de lo permitido cívicamente, para utilizarse en postes, en barandas, en las paredes de cualquier calle, sobre suelos, esculturas, puentes, la posibilidad de adhesión a cualquier superficie le da un carácter múltiple a pesar de usar siempre el mismo diseño.

Por ello, se comprende como un juego, donde detrás del descubrir queda la experiencia de haber logrado conseguir lo que está detrás del código, que abre la posibilidad de experimentar y de redescubrir el lugar y dar otro significado al paisaje.

Por su escala y en su intento por mimetizarse con el resto de las señales de la ciudad, sobresale por su color pero aún pudiera pasar desapercibida, reservándose el juego para los que conocen el significado de la estrategia de Yellow Arrow. Aun así, como experiencia lúdica, desinteresada, libre y colectiva funcionó en 38 países¹²³, con miles de pegatinas dando crédito de su impacto, y de la necesidad sumergida en los ciudadanos de este tipo de propuestas.

Desde un planteamiento lúdico parecido pero que estimula comunidades en red para la ubicación de objetos escondidos en cualquier contexto, surge geocaching.com. La experiencia se concentra en encontrar tesoros particulares, dejados por los mismos usuarios, con el uso de coordenadas específicas que proporciona un GPS.

b.- Colectivo.

Si para Bauman “El encuentro entre extraños es un acontecimiento sin pasado. Con frecuencia es también un acontecimiento sin futuro”¹²⁴, la experiencia de Yellow Arrow, convierte la experiencia entre espacios extraños en un acontecimiento con futuro, si bien no busca la reunión colectiva en un lugar específico para apoderarse del paisaje, sino desde una acción colectiva, se brinda la oportunidad de difundir un mensaje que se vincule al paisaje y que pueda ser leído por otros para colectivamente crear una nueva lectura del espacio público. La posibilidad de crear nuevos recorridos en la ciudad para descubrir las flechas y por sobre todo lo que ellas señalan, crean nuevas cartografías elaboradas colectivamente con los datos que son suministrados por las mismas personas.

Un punto importante a considerar es que si bien la estrategia estuvo considerada por un grupo de artistas, desde el diseño de la pieza hasta la estrategia, la ubicación en la ciudad y el contenido de las flechas corresponde completamente al ciudadano. De tal forma que la construcción de la experiencia es colectiva, pues desde una simbiosis de esfuerzos, por una parte de diseño y por la otra de la acción, la distribución de las flechas y la connotación de un sentimiento logran la conexión con el espacio público.

Yellow Arrow, congrega además a la colectividad desde internet. Desde el texto y las fotografías logran vincular al paisaje una imagen mental individual que luego anónimamente se descubre utilizando un código, para desde el mapa, o en repositorios de imágenes con referencia a las experiencias pueden ser vistos, seguidos y experimentados por otras personas.



Fig. 7.15 Foto de Floristes de la Rambla, Barcelona.

¹²³ «Brian House | Yellow Arrow».

¹²⁴ Bauman, *Modernidad líquida*, 103.



Fig. 7.16 Foto de la Exposición Mundial GSMA Barcelona. Plaza España.

Los elementos inmersos en la experiencia como lo son las flechas amarillas, la ciudad, la colectividad, las herramientas digitales, pueden parecer estar disponible para cualquier transeúnte. Pero ante la realidad de la ciudad, pudiera parecer frágil la oportunidad de apoderarse del paisaje a través de las pegatinas, al menos que sea utilizada por un grupo que conoce la estrategia y permita su disseminación, por tanto para acceder completamente a la acción es indispensable el conocer la estrategia con anticipación.

Los lugares y sus reglas normalmente se comunican mediante señales que son elementos físicos dispuestos en el lugar, que como señales mnemotécnicas, recuerdan a las personas cuál es su situación y el trayecto que se espera seguir, para facilitar la cooperación entre las personas, sin necesidad de establecer una comunicación entre ellos. Por ello, las señas necesitan ser claras y potentes para funcionar, y deben ser comprendidas, y las personas involucrados han de ser “preparados para obedecer- es decir, seguir un comportamiento esperado y apropiado”¹²⁵. En Yellow Arrow, es lo contrario, pues sí existen unas reglas para participar, y los involucrados las deben conocer previamente, pero con el objeto de crear nuevas conexiones.

c.- Tecnología:

Las pegatinas o adhesivos, (stickers en inglés) de papel o vinilo autoadhesivo utilizadas fueron de dimensiones reducidas, permitiendo a las personas llevarlas encima, con un mínimo riesgo y esfuerzo posible. Las pegatinas que eran impresas y preparadas por el grupo de diseñadores, se convertían en el material ideal para la propagación masiva de una imagen conocida en el espacio público.

Cuando la flecha amarilla es encontrada por otra persona, envía el código con el número que contiene la pegatina y recibe el mensaje en su teléfono móvil, que puede igualmente responder y enviar un mensaje al autor. Desde el sitio web yellowarrow.org (ya no disponible), se extendía el intercambio basado en la localización, permitiendo a los participantes registrar sus pegatinas con fotos y crear mapas interactivos de la ubicación de las flechas, hasta poder armar un mapa global realizado colectivamente por los ciudadanos.

El papel de la tecnología es determinante para la implementación de la actividad, pues a través de los distintos enlaces comunicativos es que se logra completar la experiencia, la tecnología resulta absolutamente necesaria en este caso para ser parte de la experiencia, de explorar las nuevas dimensiones y los límites para la interconexión del espacio con los ciudadanos. Por un lado esta obligatoriedad de la tecnología, potencia el uso digital para buscar formas novedosas de experimentación y creación, pero por otro lado segrega a quienes no cuentan con la tecnología, y la experiencia queda incompleta.

¹²⁵ Rapoport, *Cultura, arquitectura y diseño*, 50.

Desde esta experiencia, se trazaba el poder de alcance que tiene la red digital para transformar y difundir un mensaje comunicativo, expresado por los mismos ciudadanos. En un momento de experimentación y de cambio, el uso de la tecnología servía para trazar nuevas propuestas y nuevas relaciones entre el espacio público y la acción de las personas, de una forma lúdica, sin un objetivo específico más que el de proporcionar el marco necesario para expresar y hacer visible una idea.

d.- Nómada:

La vida en la ciudad, mediadas por pantallas, suponen en muchos casos la supresión del desplazamiento en búsqueda de espacios con una significación emocional y el movimiento parece ser solo el resultado de la necesidad de consumir los espacios de ocio.¹²⁶ Desde la experiencia de Yellow Arrow, la utilización de las herramientas digitales nómadas, confieren la posibilidad de andar y redescubrir la ciudad, a partir de la interacción con las flechas, los códigos y mapas, para lograr una lectura totalmente diferente de la ciudad, de su vida, de su cultura, que terminan por expresar su paisaje.

El movimiento entonces anima a la búsqueda de pegatinas y de paisajes ocultos. La experiencia de ser nómada en la misma ciudad que puede ampliarse a otras latitudes con otras dinámicas e ideas diferentes, como la que promovía el descubrir New York siguiendo las flechas en *The Secret New York*.

Con la idea base de que cada lugar es diferente y tiene sus propios atractivos, a través de la interconexión de espacios que se logra con Yellow Arrow, se referencian lugares turísticos y conocidos de las ciudades, pero también aquellos lugares que tienen detalles únicos, desde el punto de vista del ciudadano, resultando ser una ventana para mostrar el mundo de una nueva manera, que incita al recorrido de la ciudad.

Las personas son incitadas a recorrer los trazados que conectan las flechas, pero las flechas pasan a formar parte de los elementos al margen de la ciudad, que son desechados por no cumplir con la legalidad, y terminan por ser consumidos por la misma dinámica urbana, desde lo impermanente de su fijación las flechas terminan por ser consumidas por el tiempo, por el desgate, por la limpieza y pulcritud que opera como imagen en las ciudades.

¹²⁶ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 52.



Fig. 7.17 Foto de Pla de Palau, Barcelona.

7.4.1.2 MATRIZ DE ANÁLISIS:

1.- NECESIDAD:

La instalación de Yellow Arrow, parte de la necesidad creativa de experimentar nuevas formas de comunicación en el ámbito digital, y su interrelación con la ciudad. Para ello son tomados elementos conocidos internacionalmente cuyo entendimiento superan las bases culturales. No existe una necesidad que requiera de elementos espaciales físicos. Más que lograr satisfacer una necesidad, la experiencia además procura identificar nuevas necesidades que surgen con el uso digital, y los cambios en las relaciones entre la ciudad y las personas.

La necesidad, que se busca superar es la de comunicar, de interactuar presencialmente, y de involucrar todos los sentidos en la experiencia del espacio, ante las nuevas expresiones culturales que envuelven a la ciudad, y la indiferencia del mirar, cómo la utilización de un elemento superfluo que resalta por su color y su forma, como la flecha amarilla, puede llegar a reconsiderar la experiencia del lugar y poder utilizar el paisaje como marco para expresar una vivencia.

Estas necesidades son planteadas de formas diferentes, pues se dan de manera distinta según el rol que se juegue, bien si se explora el paisaje en búsqueda de las pegatinas, o en el caso de ser distribuidor de pegatinas en aquellos lugares que revisten de una significación personal que se quiera compartir, existiendo la posibilidad de combinar los dos roles. En todo caso logran concertar en la misma experiencia diferentes necesidades como actividad exploratoria de la ciudad, o como parte de la creación de conexiones, de ser escritor o lector en la experiencia.

Cézanne decía que un cuadro contiene en sí mismo incluso el olor de un paisaje. Quería decir que la disposición del color en la cosa (y en la obra de arte, si esta recoge totalmente la cosa) significa por sí misma todas las respuestas que daría a la interrogación de los demás sentidos, que una cosa no tendría este color si no tuviese también esta forma, estas propiedades táctiles, esta sonoridad, este olor.¹²⁷ Esos valores que superan la vista y que están contenidos en la pintura como forma de articular desde la imagen la experiencia multisensorial, se presenta oculta desde esta experiencia, y con el uso de la tecnología de forma lúdica se da paso a la lectura de diferentes sensaciones.

a.-Exploración:

Señala Certeau, que “Cuando se escapa a las totalizaciones imaginarias del ojo, hay una extrañeza de lo cotidiano que no sale a la superficie, o cuya superficie es solamente un límite adelantado, un borde que se corta sobre lo visible”¹²⁸. Esa extrañeza que no salía de la superficie parece aflorar, en la posibilidad de explorar la ciudad para

¹²⁷ Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, 332.

¹²⁸ Certeau, *La Invención de lo cotidiano*, 105.

asimilar el paisaje de forma diferente, es una alternativa que permite sobreponer los límites de lo que parece conocerse.

Así como un viajero puede ver dentro de los circuitos turísticos información de las guías o reconstrucciones del pasado superpuestas a los lugares históricos, los paisajes ocultos que quedan a su sombra y donde se desenvuelven igual personas deben ser valorados por sus propios habitantes. De forma que la etiqueta con datos revela pensamientos, para la construcción de la mirada. Con ello el etiquetado en alianza con las formas de comunicación de la tecnología no quedan como un juego anecdótico de hazañas, de búsqueda y reconocimiento sino que se incluye el juego desde la comunicación digital para difundir mensajes, incentivar nuevas vistas, y redescubrir lo que parece obvio desde la experiencia personal. Todos estos datos sin embargo, de vivencia y experiencia personal aún no se han logrado traducir sistemáticamente en datos registrados por sistemas matemáticos, queda como materia inherente a las personas, expresar con palabras o imágenes, la fuerza o empatía de una conexión personal.

La exploración se acompaña de mapas que como los utilizados en derivas tempranas de los situacionistas se han transferido a los teléfonos móviles, con la utilización de tecnologías capaces de gestionar información digital en cualquier lugar desde la ubicuidad, la instantaneidad y la inmediatez, como conexiones e interacción de datos espacialmente localizados.

La actividad de etiquetado, que es la acción que se logra desde la experiencia, hace posible explorar de forma distinta. Como sistema de descripción y asociación en todo el ámbito digital, se ha tornado el etiquetado en el medio para socializar y compartir un determinado documento en de forma que otros puedan llegar a él a través de una búsqueda, como la producción de palabras claves de un documento para darlo a conocer más ampliamente y llegar a su contenido con mayor eficacia, y facilitar dentro de lo digital la dimensión colectiva de su experiencia.

El proceso de etiquetado es una acción necesaria para poder resaltar y ser encontrado en lo digital, desde cualquier repositorio de archivos digitales, sea texto, imagen dibujo o video, son localizados por las etiquetas que se le han dado, con palabras que siguen siendo teniendo la primacía en la organización de los datos y archivos compartidos en la red.¹²⁹ El proceso de etiquetado se ha vuelto tecnológico, de enormes fachadas programables, hasta en accesorios de moda vestir a pequeño radio frecuencia identificación (RFID). La identificación por radiofrecuencia (RFID) es una tecnología que permite que los datos se envíen automáticamente de los objetos que contienen las etiquetas¹³⁰. *Yellow Arrow*, se presenta como un etiquetado de paisajes, de lugares, de eventos, que desde el espacio real, incita su exploración, con el uso digital, de una forma personal, no automática.

¹²⁹ Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 119.

¹³⁰ Gere, *Digital Culture*, 223.



Fig. 7.18 Foto de Sant Domènec, Barcelona.

b.- Creación:

La acción creativa del ciudadano en esta experiencia, no está condicionada por una acción especial que cambie las condiciones físicas del espacio, apuestan por la creación de nuevos significados, de creación de memoria para redescubrir el espacio, y poder darle un valor al nuevo paisaje que se presenta. Por tanto la creación de un objeto material físico trasciende, para crear conexiones entre las personas y los lugares con señales conocidas, que pueden ser representadas desde lo digital, con textos, fotografías.

Así como al contemplar una obra de arte se proyectan las emociones y sensaciones sobre la obra, que da lugar a un intercambio: se prestan las emociones a la obra, mientras la obra presta su autoridad y su aura.¹³¹ En el caso de contemplar el espacio urbano, que cada vez se va haciendo más global, con una visión aséptica, los lugares van adquiriendo las mismas propiedades, y ya la proyección de las emociones y sensaciones de las personas no encuentran espacio donde proyectarse para terminar replegándose. Cuando se descubre lo único, lo nuevo entre lo que parecía conocido se redescubre el espacio, para verlo con nuevos ojos, se ha creado entonces un vínculo, para dar valor, memoria al paisaje.

2.- CONTEXTO:

En suma, indica Certeau “*el espacio es un lugar practicado*”¹³², donde la calle definida por el urbanismo se transforma en espacio por intervención de los caminantes. La calle se presenta como el contexto desde donde dar forma a este proyecto de la mano de los ciudadanos. La experiencia, la memoria y la imaginación señala Pallasmaa, son cualitativamente iguales en nuestra conciencia; es posible conmovirse por igual tanto ante algo que evoca nuestra memoria o imaginación como ante una experiencia real¹³³.

El encuentro pasa a ser de la persona con sus semejantes y sus emociones en formas que puedan intensificarla. En esta experiencia se busca ver con otros ojos la ciudad, recurriendo a la memoria, a la experiencia y la imaginación que ha dejado un rastro, una señal, para que se pueda experimentar y descubrir desde todos los sentidos nuevas formas de relacionarse con el espacio urbano.

¹³¹ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 67.

¹³² Certeau, *La Invención de lo cotidiano*, 129.

¹³³ Pallasmaa, *La mano que piensa*.p.147.

a.-Límites perceptuales:

Negroponte, reseña como el espacio que ocupa la información en el mundo digital no se limita a las tres dimensiones, pues una idea o sucesión de pensamientos pueden comprender una red multidimensional de pistas dispuestas para nuevas elaboraciones o argumentos que pueden ser invocados o ignorados. Se pueden reordenar los fragmentos de información, expandir las frases, y definir las palabras sobre la marcha.¹³⁴ Desde esa dimensión de reordenamiento y expansión, la propuesta de Yellow Arrow, consiguió trazar las pistas que reorganizarían las estrategias y definición sobre el andar, las herramientas digitales y su posibilidad de georeferenciar todos los elementos, eventos, lugares, que permiten trazar mapas con toda la información personal, hábitos de movilidad, consumo de tiempo.

La forma de la pegatina de Yellow Arrow, una flecha, conocida mundialmente sin necesidad de una lengua específica, facilita su percepción al reconocerle por anticipado, induciendo según su ubicación a que resulte familiar y poder ser recreado como algo íntimo y comprensible. El recurrir a una señal amarilla, utilizada en señales de tráfico facilita su reconocimiento estableciendo un grado de empatía, pero lejos de indicar una dirección, desorienta al no señalar una dirección a seguir con el cuerpo, sino con la mirada, no interviene en la orientación en el espacio, sino lo contrario, en desorientar para estimular al encuentro en el paisaje.

Los sentidos entonces ante la seguridad que este reconocimiento produce, pueden ser enfocados en experimentar el contenido del mensaje, o querer desde la propia vivencia manifestar lo que se percibe en un lugar específico. Si las flechas por lo general señalan las rutas de salida, para descongestionar los espacios, en Yellow Arrow, buscan el mirar con más detalle, como señales de un laberinto que provocan derivas en torno a sus murallas.

La experiencia desde el uso de las flechas como vínculo estratégico, lo hacen desde el *détournement*, al desorientar, lleva a la concepción del espacio dinámico que señalaba Constant, “nada se opone a que intensifique y complique el uso del espacio, que para él es sobre todo un terreno de juego, de aventuras y de exploración”¹³⁵

La invasión de imágenes excesivas en el paisaje urbano, con diferente fin mayoritariamente comerciales, han logrado que la misma arquitectura en ocasiones quede configurada como una imagen más. Parece resaltar el hecho de que no quedara espacio para estimular la imaginación, pero en la reinterpretación de elementos que son ampliamente conocidos, que pueden ser descontextualizados y connotados con nuevos significados, como en este caso, pueden darle otro sentido a la imagen.

Las personas ante el espacio urbano que carece de modelos visuales, de referencias para poderlo entender y reconocer, responde con indiferencia, evitando cualquier deseo de observar o buscar en la memoria colectiva

¹³⁴ Negroponte, *El mundo digital*, 91.

¹³⁵ Nieuwenhuys, «El principio de desorientación (The Principle of Disorientation Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)», 63.

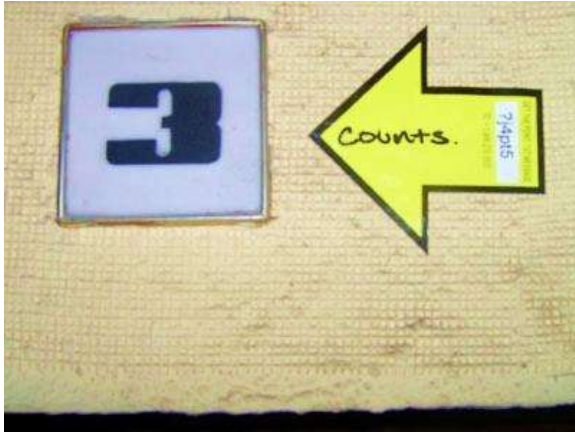


Fig.7.19 Foto en Lavapiés, Madrid.

modelos de referencias visuales que ayuden a valorar cualitativa y emocionalmente dicho espacio. Entonces el silencio es la representación, imágenes sin contenido que hacen que no exista la legibilidad a través de códigos y consensos de valoración establecidos¹³⁶. La experiencia de Yellow Arrow, considera la experiencia desde la lectura de códigos para construir el paisaje y dotar de modelos visuales alternos, que guíen en el proceso de entender y reconocer el contexto.

En Yellow Arrow desde el proceso de connotar el espacio con palabras, en base a lo que se lee desde una pantalla, se busca su conexión en el contexto, para recrear interiormente la imagen de aquel que ha pegado la pegatina. Se actualiza en la memoria ese evento, estableciendo una nueva versión desde quién indaga a través de las pegatinas.

b.-Nueva mirada:

Para Koolhaas, la mayoría de los cascos históricos de las ciudades, son aparentemente los lugares donde se conserva el pasado, pero en realidad son los lugares donde el pasado más ha cambiado, “es el más lejano – como si lo viésemos con el telescopio al revés- o incluso se ha eliminado completamente.”¹³⁷ Ante esta situación las personas pueden optar por estar ausente y no relacionarse con su entorno más cercano, o bien percibirlo como una entidad transparente y silenciosa.

Con la estrategia de Yellow Arrow, se daba la posibilidad, aún incipiente y desconocida para la fecha de poder hacerse sentir desde lo digital, y que la mirada ausente, eliminada se tornara presente, el telescopio al revés de Koolhaas, puede retomar su posición para descubrir el pasado y el presente de los espacios por sus propios actores.

En la interacción radica la importancia y la posibilidad, que desde Yellow Arrow se plantea. Al poner al alcance de otros lo que se ha descubierto, de redefinir los espacios, creando nuevos mapas en lugares donde todo se da por conocido, o donde no existe mayor interés. La estrategia de conexión con el paisaje a través del texto, descubre una nueva mirada desde la tecnología. El paisaje entonces se estructura más que con flechas, con redes de escrituras digitales que se cruzan para componer historia múltiples sobre el mismo entorno, cuyo autor, desconocido es una persona más, componiendo colectivamente el paisaje con fragmentos de trayectorias, vivencias, ideas, sentimientos.

Con esa nueva mirada enfocada en pantallas y dispositivos móviles se hace posible localizar las flechas y lo que esconden, permiten la captura de videos, fotos, sonido, y referenciar las coordenadas de cada flecha para crear un

¹³⁶ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 37.

¹³⁷ Koolhaas, *La ciudad genérica*, 39.

mapa interactivo que se nutre de la acción colectiva, integrando el potencial social de la experiencia en red con la ciudad.

3.- FORMA:

a.-Interrumpir:

En Yellow Arrow, la forma de la flecha indica una dirección que señala donde dirigir la vista no el cuerpo, pues el cuerpo permanece estático, para poder comprender desde la pausa, el mensaje y su correspondencia con el lugar, se interrumpe el andar.

Deleuze señala: “Hacer del pensamiento una fuerza nómada no significa obligatoriamente moverse, sino liberarse del modelo del aparato de Estado, del ídolo o de la imagen que pesa sobre el pensamiento, monstruo acurrucado sobre él”.¹³⁸ En este caso de la interrupción del andar al revisar y descifrar las pegatinas se rompe la secuencia, el hábito que sumerge esa fuerza nómada dentro de lo cambiante de la ciudad librándose del modelo de cultura de imágenes que buscan el consumo, cambiando por la creación de nuevas formas de vinculación de una manera alterna, que incita al movimiento dentro de la ciudad, pero sobre todo de visualizar desde las ideas o pensamientos imágenes que evocan visiones personales.

Berque expresa la necesidad de conciliar esas visiones personales con el paisaje:

*“En las sociedades modernas, la gente encuentra feo o insípido su marco de vida y busca en otros lugares-temporalmente o para instalarse allí-paisajes más bellos. Esta es una de las razones que provocan, en los países ricos, los fenómenos masivos del turismo y de lo urbano difuso”*¹³⁹.

La búsqueda de un paisaje que exprese ideas globales de belleza, riqueza o cultura, se decanta por redescubrir el paisaje más próximo que refleje vínculos personales y que pueda ser además conocidos por otros para construir una memoria del lugar, desde donde se desarrolla la cotidianidad de la vida.

Desde la propuesta de búsqueda de Berque y su concepto de encontrar feo o insípido el marco de la vida, la propuesta de Yellow Arrow, interrumpe con su color, con la ubicación de la pegatina, la cotidianidad del marco visual de los lugares, para señalar una dirección hacia donde ver, y desde donde es posible evocar o plasmar, un pensamiento, palabras o imágenes que significan para una persona, en medio de un paisaje oculto.

Contrario a los mensajes publicitarios, que confían plenamente en el impacto de la imagen y la transmisión de un mensaje, la aplicación del valor añadido del lenguaje a las pegatinas, interrumpe la percepción distraída. En el

¹³⁸ Deleuze y Parnet, *Diálogos*, 38.

¹³⁹ Berque, *El Pensamiento paisajero*, 87.



Fig. 7.20 Foto de Via Laietana, Barcelona

juego que incita Yellow Arrow, el andar es fundamental para la localización de cada una de las pegatinas, son la interrupción y la pausa las que estructuran el momento en el cual se vincula la persona, el mensaje y el paisaje.

b.-Cambiar:

La experiencia no llega a incluir la posibilidad de realizar cambios significativos materialmente, pero si busca cambiar la forma de ver e interactuar con el paisaje desde una posición lúdica y tecnológica. La experiencia busca sobre todo, redescubrir esos paisajes transparentes, terrain vague, para darle un puesto en la colectividad y crear una sintonía entre la ciudad y sus habitantes. Por tanto el cambio que se gesta está en buscar la complicidad en la mirada del ciudadano.

El flâneur digital propone una reconquista de la individualidad a través del cuerpo, y así lograr un retorno al espacio público informe.¹⁴⁰ La reconquista del espacio, se da entonces desde el mismo ser, en un acto voluntario, que se manifiesta en un interés por descubrir que está detrás de las flechas, y que contribuye al reencuentro en la ciudad.

c.- Intensificar:

Las intervenciones de Yellow Arrow, buscan más que una manifestación física en el espacio, una conexión en la memoria del ciudadano. Más que la construcción de un nuevo espacio con nuevas propiedades y nuevas dimensiones, se propone redescubrir lo que existe a través de los sentidos y exponerlo con el uso de la tecnología, de forma lúdica. Desde un proceso que refleja la experiencia común que surge cuando se ha visto primero un lugar en una foto, y luego ver desde el lugar personalmente, en una experiencia completamente diferente:

*“(...) se siente la atmósfera que lo rodea, que ya no depende del ángulo desde el que se hizo la foto; se respira el aire del lugar se oyen sus sonidos, y se nota como rebotan en los edificios que hay detrás”.*¹⁴¹

Es posible intensificar la memoria para descifrar una historia, y así redescubrir el espacio, darle un nuevo sentido, y apoderarse de él, estableciendo un vínculo. La influencia de la memoria se acrecienta desde la misma necesidad personal.

¹⁴⁰ Prieto, *La arquitectura de la ciudad global*, 227.

¹⁴¹ Rasmussen, *La experiencia de la arquitectura*, 30.

7.4.2 PLAY ME

‘La cultura en New Babylon se basa en lo efímero, sobre la fugacidad de una experiencia y el contraste entre éstas y nuevas experiencias’¹⁴².

El concepto de espacio ha evolucionado desde la hibridez entre lo tangible del ámbito físico y lo intangible de las capas de datos añadidas a él, acusando que es la vida entre los edificios lo más importante y también más interesante de observar,¹⁴³ que no son los edificios, sino las personas y los acontecimientos, lo que es necesario agrupar. Si las actividades y las personas se agrupan, es posible, que los acontecimientos individuales se estimulen mutuamente. Los participantes en una situación tienen la oportunidad de presenciar otros acontecimientos y participar en ellos, construyendo un nuevo paisaje. Así puede comenzar un proceso que se refuerza a sí mismo.¹⁴⁴

Desde este contexto, la experiencia de Play me, I’m yours, ubica en distintos lugares públicos de una ciudad al mismo tiempo, pianos que pueden ser tocado libremente, decorados por artistas del lugar. Una vez que están colocados pueden ser tocados por los ciudadanos, y realizar cualquier acción que suscite la música., de manera que cualquier persona tiene la oportunidad de fotografiar o grabar su experiencia a través de internet. La actividad permanece activa por algunos días en cada lugar, y una vez terminada los pianos son donados a asociaciones de la zona, por tanto como materia que da pie a la experiencia, los pianos pasan a ser consumidos por la misma actividad de la ciudad.

Cada ubicación de los pianos se convierte en puntos nodales, entre la música y la colectividad, en espacios por momentos con una entidad propia que le confiere la experiencia, convirtiendo a los ciudadanos en actores de movilidad y generadores de dinámicas urbanas que se yuxtaponen a las habituales.

La experiencia en España se realizó como parte de un evento, el Concurso Internacional de Música María Canals, durante el mes de marzo de 2010. Más de 20 pianos se distribuyeron por diferentes espacios de Barcelona con el lema “Play me, I’m yours” (“Tócame, soy tuyo”), los pianos preparados para que cualquier persona los toque, sin un instructor y sin instrucciones, para que sean los ciudadanos quienes los personalicen y disfruten. El propio concurso puso a disposición de las personas una web donde serían descargados, fotos, videos para documentar la experiencia personal de cada quien.

La acción efectuada desde 2008 a nivel internacional y para el año 2017, permanece aún activa, es parte del proyecto del artista inglés Luke Jerram. El diseño de su experiencia no requiere de grandes estructuras, pero amerita por razones de logística de algún patrocinante. Los pianos utilizados son mayoritariamente viejos



Fig.7.21 Mapa de Play me, Barcelona 2010



Fig. 7.22 Mapa de la experiencia desde Google maps.

¹⁴² Nieuwenhuys, «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)», 135.

¹⁴³ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 30.

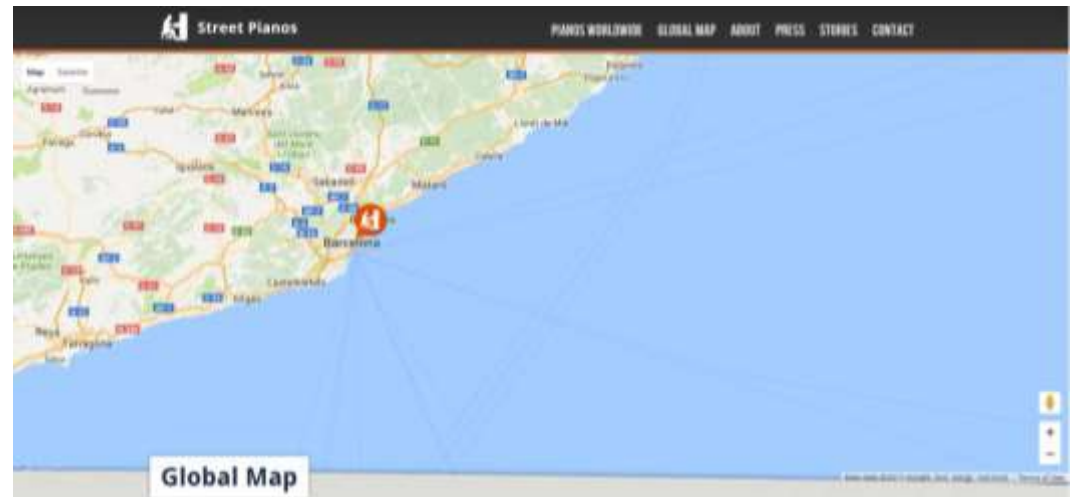
¹⁴⁴ *Ibid.*, 93.

instrumentos donados, que son reformados y luego reacondicionados por artistas locales para activar la experiencia, en este caso fueron los alumnos de la Escuela Municipal de arte y diseño de Barcelona junto a artistas de la asociación Drap-Art¹⁴⁵.

Fig. 7.23 Mapa mundial de lugares donde se ha realizado la experiencia.



Fig. 7.24 Mapa de Barcelona desde el portal Street Pianos.



¹⁴⁵ Morgades, «Barcelona se llena de pianos».

La idea del artista, era encontrar una manera distinta de establecer algún vínculo entre las personas, incitados de manera libre y sorpresiva, donde el hilo conductor sería la música como el elemento dinamizador del espacio colectivo. La ubicación estratégica de los pianos y su diseño se plantean con la clara intención de sobresalir y provocar la participación activa. Se ajusta entonces al reclamo de la construcción de vínculos de las personas y el espacio público, donde la música y la manifestación de las personas a través de las redes terminan por recomponer las conexiones con el paisaje urbano.

El éxito de la experiencia parece radicar en una idea sencilla, efímera y la forma en que pueden hacer aflorar sentimientos que evocan y transforman con notas musicales, la percepción del espacio urbano. La forma en que se aprecia el espacio durante la misma ejecución de la experiencia y después de ella su legado, permite al público no solo local sino global, para poder participar virtualmente a través de la red, de las experiencias perceptivas de otros.

En el contexto de España, una vez más un evento de alcance internacional, sirve como punto de partida para aprovechar la multitud, la mezcla de culturas, y en este caso preciso la utilización de la música para experimentar con el espacio urbano y el alcance de las herramientas digitales en la construcción del paisaje.

La ubicación en la ciudad de Barcelona, icono atractivo del turismo con alcance global, sin duda contribuyó a la realización de la experiencia y a su impacto comunicacional. La implantación de la experiencia artística en un evento en España, tiene un marcado carácter internacional, se abstrae del contexto particular del lugar para ubicar una acción que cuenta con los mismos elementos usados a nivel global, salvo el decorado de los pianos realizados en su mayoría por artistas locales. Pero son las manifestaciones durante la acción que dependerán de los cánones de conducta e interacción socio culturales de cada latitud, las que terminan por integrar la experiencia al lugar. Por tanto las necesidades específicas que responden a una cultura, son superadas con manifestaciones que rompen barreras idiomáticas o culturales, en este caso la conexión la hace la música.

“Las ciudades han perdido su eco por completo”, reseña Pallasmaa¹⁴⁶. Los espacios amplios y abiertos de las calles contemporáneas no devuelven el sonido, y en los interiores de los edificios los ecos se absorben y se censuran. La música grabada y programada que se puede experimentar es la de establecimientos comerciales, pero desde los espacios públicos elimina la posibilidad de captar el volumen acústico del espacio. Play me, se presenta con el reto de recobrar el eco de la música en la ciudad y la secuencia de experiencia perceptuales que de ella se derivan, desde música ejecutada en vivo, permitiendo la captura del volumen acústico que esconde la ciudad.



Fig. 7.25 Piano en Parc de la Ciutadella, Barcelona.

¹⁴⁶ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*. p.52.



Fig. 7.26 Foto de Carrer al Poblenou, Barcelona.

7.4.2.1. CONDICIONES PREVIAS:

a.- Lúdico:

Los espacios lúdicos de la ciudad reúnen diversas fuerzas dinamizadoras de la vida cotidiana y colectiva de los ciudadanos. Cada vez más escasos, y concentrados en la condición lúdica para generar ingresos en los adultos, o desde los intersticios urbanos, segmentados con vallas para los niños. Sin embargo, los elementos que connotan como espacio lúdico, pueden expresarse desde otras ideas que surjan desde la misma calle, en el uso espontáneo de la ciudad, de forma libre; una condición ciertamente compleja de realizarse, pues los códigos de conducta social y pública, han evolucionado para controlarle. Sucede de forma contrario cuando la calle es tomada libremente por los niños, que desconocen esos códigos, prohibiciones, señales que destacan por doquier en la ciudad, y ante el desconocimiento de esas convecciones y riesgos, toman la calle libremente para satisfacer su necesidad lúdica.

En este caso la ubicación de los pianos y la posibilidad de utilizarlos de forma libre a pesar del espacio público en donde se encuentren, y el poder experimentar diferentes reacciones que suscita la música, el canto, el baile, la utilización de otro instrumento para acompañar una melodía, suponen además la interacción desde de diferentes locaciones en la misma ciudad. Se establece una forma alterna de descubrir la ciudad a través de la creación de paisajes sonoros en la misma ciudad, en juego con elementos ya conocidos, como el piano, que logra superar los cánones de comportamiento en los espacio donde usualmente son tocados.

La libertad, de su utilización, la oportunidad de interactuar con otros le confiere un talante lúdico a la experiencia, bien desde el movimiento de los cuerpos en el baile o el aplauso, que es utilizado por los organizadores para promocionar la experiencia, como una forma de probar o testear otras acciones de mayor envergadura en las ciudades. En el caso de Barcelona sirvió para que el Ayuntamiento considerara la acción de dos semanas y en la calle y veinte pianos en la calle, como una prueba de fuego para calibrar el grado de civismo de la ciudadanía¹⁴⁷. Por tanto la experiencia desde la acción lúdica, permite el análisis de resultados en el comportamiento de la población, para implementar medidas en el futuro con reducción de riesgos, en otras palabras, como estrategia de evaluación para promocionar el grado de civismo de ciudadanos no acostumbrados a experiencias que concedan ese nivel de libertad en la ciudad.

b.- Colectivo:

La experiencia no cuenta con directores en los lugares, u organizadores de la experiencia; es totalmente libre y colectiva, tan solo están provistos de un plástico en caso que llueva y asegurado al lugar con cables metálicos. Es

¹⁴⁷ Morgades, «Barcelona se llena de pianos».

posible que cualquier puede tocar los pianos sin importar la edad o el grado de conocimiento, no hay que tener alguna licencia, o portar algún código para participar.

Así, como el tañer de las campanas de la iglesia, históricamente servía como aviso para anunciar un evento importante que congregaba a los fieles, el sonido convocaba a la reunión, a la aproximación de los cuerpos, y lo sigue haciendo. El poder convocatorio de la música, el operar en un lenguaje que supera cualquier idioma, está considerado como una oportunidad en ésta estrategia. La música que se toca desde los pianos, son en sí mismo llamados, a las personas para descubrir el objeto que suena y quién lo toca, que puede ser el desencadenante de otras formas de expresión colectivas.

La actividad cuenta con un ciclo de vida organizado anunciada previamente a la colectividad por las redes sociales y medios de comunicación. Una vez colocados los pianos en los distintos lugares de la ciudad, pueden ser tocados por cualquiera. El que un instrumento musical de tal corporeidad, pueda ser utilizado a lo sumo por dos personas a la vez, no cierra la posibilidad de llamar a la acción colectiva y lúdica, para el disfrute de la música, de la interacción de las personas y a través de la música de su resonancia en el espacio público, encontrar formas, contactos, ecos, y conexiones antes obviadas. El poder de congregar de la música, aunado a lo peculiar de cada interpretación, hace que sean partícipes no solo quien toca el piano, sino también todo aquel que se detiene a observar la acción, a grabarla, a fotografiarla, o simplemente vivir el momento.

c.- Tecnología:

Es de destacar que en la sociedad del nuevo siglo, lo temporal ha pasado a destacar, como parte de la cotidianidad. Los avances tecnológicos están en constante actualización, lo que hace que las herramientas utilizadas y las formas de comunicarse estén en constante cambio, y la actualización de lo obsoleto pase a formar parte de valores culturales, impuestos en todos los ámbitos.

La experiencia comenzó con pianos ya obsoletos, próximos a desecharse, pero que no necesitan conexión eléctrica o amplificadores de sonido para la emisión de sus notas, lo que les hace movibles e independientes en su uso, a pesar de su tamaño. La estrategia plantea entonces la reutilización de un instrumento que ha sido superado por versiones más compactas, y que tienen un nuevo porvenir a partir de la experiencia.

La tecnología desde otro punto de vista está presente en el proceso de percepción, registro y comunicación de la experiencia. La experiencia es registrada mayoritariamente por los usuarios, quienes pueden compartir sus fotos y videos, desde la página web de la experiencia, previa autorización de sus directores, quienes catalogan y ordenan la información según sus propios criterios, bien para promocionar lo más destacado a sus ojos, o evitar la autopromoción de profesionales del piano, moderando el contenido:



Fig. 7.27 Foto de Plaza Real, Barcelona.



Fig. 7.28 Parc del Clot, Barcelona.

“I don't think the project is being hijacked, but sometimes the website can get swamped by a particular pianist who uploads their film on every page. We moderate the website though and place what we consider to be the best photos and films into the highlights area for each city. I should create a 'stories highlights area' too though, as it's often the stories that are most interesting”¹⁴⁸.

Aunque desde otro tipo de repositorios digitales de fotos, videos o blogs, se pueden libremente difundir expresiones personales, donde la función de la tecnología activa la representación de la experiencia por parte de los usuarios o bien puede señalar el mapa donde están los pianos para seguirlo, pero no es un requisito indispensable el contar con un elemento digital para la participación.

Pero su utilización si puede maximizar la experiencia. La tecnología digital y las manifestaciones que se captan desde las pantallas, son análogas a la experiencia pues desde la realidad de interconexión a nivel mundial, hilan las experiencias en base a la expresión de las diferentes personas, ampliando también el número de asistentes desde las mismas pantallas.

La tecnología como extensora de los sentidos, puede capturar a través de la pantalla, imágenes o grabar sonidos del piano, pero también de las distintas expresiones a las que da pie en las personas que se congregan y del espacio público donde se hace la intervención.

Pero la tecnología también sirve para trazar las nuevas formas de andar en la ciudad mientras dura la experiencia, en mapas desde la página de internet y también conocer las distintas formas previas de experimentación que han ocurrido en otras ciudades y en otros países, creando desde la red un compendio de las experiencias a nivel global.

d.- Nómada:

La experiencia es posible encontrarla, en las avenidas más transitadas, en los lugares más turísticos, pero también allí sorprende, al destacar entre los lugares que parecen únicos en el circuito turístico mundial, pues donde se descubren los lugares es a través de la propia experiencia. El sonido repercute en los cuerpos y crea una sintonía colectiva, que transforma las referencias típicas conocida de cada lugar, desde un paisaje sonoro que invita a ser completado localizando en la ciudad los diferentes pianos diseminados.

Los pianos dispersos por la ciudad buscan la respuesta de los ciudadano que transitan sin ver los lugares, acostumbrados a las masas de turistas, por lo que lograr la sorpresa al ubicar un elemento totalmente ajeno al mobiliario urbano como lo es un piano, brinda la posibilidad de redescubrir la ciudad. La experiencia no queda allí, pues es posible ubicar el piano en la red, desde el mapa de la ciudad configurado desde la dinámica que

¹⁴⁸ Jerram, Play Me, I'm Yours Media/Press Frequently Asked Questions.

establecen los pianos. Los pianos y las personas se envuelven en una dinámica nómada incitados por el movimiento que surge de la música.

7.4.2.2 MATRIZ DE ANÁLISIS:

1.- NECESIDAD:

Los avances tecnológicos en todos los ámbitos, añaden continuamente factores de excitación entre lo real y digital a las calles, pero en el día a día gran parte del espacio urbano carece de tales factores. Lo mecanizado, lo producido y consumido masivamente, lo rutinario, generan pocas oportunidades de lograr experiencias directas que varían en tonalidad, intensidad y escala.¹⁴⁹ Por tanto el que existan en las ciudades elementos que exciten a la acción colectiva, lúdica y libre son muy escasos, convirtiéndose en una necesidad que parece no haber sido canalizada, pues de este requerimiento se ha apoyado toda una gran industria del entretenimiento. Por tanto ante la necesidad de encontrar estímulos sensoriales activados libremente por las mismas personas, la propuesta de Play se me convierte en opción.

Nogué señala que el urbanismo se ha preocupado poco del lado positivo de la sensibilidad auditiva, centrado en los aspectos negativos de aislar, sellar, y silenciar, y hace referencia de la necesidad de experimentar más al respecto: “pero igual que hay escuelas de paisajismo que investigan y enseñan el modo de llevar visualmente la naturaleza dentro de las ciudades, también habrán de surgir estudiosos y artistas de la música urbana. Compositores que sean capaces de encontrar sonidos que combinen armoniosamente con el rumor de fondo del paisaje urbano”¹⁵⁰.

No existen apenas archivos sonoros, a excepción de los musicales, y casi todo lo que sabemos del sonido de otras épocas o lugares se debe a la literatura y la pintura que a menudo describieron las sensaciones y sentimientos de los coetáneos o reprodujeron los instrumentos o ambientes en que el sonido se producía.¹⁵¹

a.- Exploración:

La mayor parte de los diseñadores raramente construyen los objetos que ellos mismos diseñan. En consecuencia necesitan entender las posibilidades y límites de los materiales y de los oficios y comunicar sus ideas e intenciones al artesano especialista, cuyas manos se convierten en las manos delegadas del diseñador en la ejecución de la

¹⁴⁹ Chermayeff y Alexander, *Comunidad y privacidad*, 73.

¹⁵⁰ Nogué, *La construcción social del paisaje*, 48.

¹⁵¹ *Ibid.*, 42.



Fig. 7.29 Parc Creueta del Coll, Barcelona.



Fig. 7.30 Foto de Palau de la Virreina, Barcelona.

obra.¹⁵² En estos términos quienes tocan los pianos se convierten en esas manos encargadas para la activación de la experiencia. La exploración del piano con las manos, se consume con la expresión musical ejecutada que se complementa con la exploración sobre el piano, de quien escucha.

Las interpretaciones también consideran la pausa, que conllevan al silencio, y también a los aplausos, que terminan por unir desde el mismo sonido acompasado a quienes devienen en espectadores casuales, y que terminan por conectar desde un sonido provocados por ellos mismos que resuenan en el contexto como expresión de gratitud y sinceridad. El aplauso conlleva al reconocimiento público de quien interpreta, a la aprobación de lo que se escucha como expresión colectiva espontánea, que difícilmente se escuchan en las calles de la ciudad.

La exploración del espacio desde las personas que tocan el piano, y quienes asisten a la experiencia, se produce de forma distinta desde la resonancia de las notas y la interacción con los sentidos. La experiencia anuncia también una forma de explorar la ciudad siguiendo el rastro de los pianos, por lo que desde al andar se verifica la ubicación y diseño de cada piano, se explora desde los pasos, pero también se explora desde el silencio, desde el sonido y su reverberación.

La escogencia de los lugares donde se ubican los pianos, no son por cuenta del artista y su equipo, que como extranjeros desconocen las condiciones de la ciudad, lo delegan en el equipo de organizadores locales quienes administran la ubicación de los pianos, respondiendo a sus intereses, turísticos, comerciales, culturales, pero que en todo caso ciudadanos y artistas no forman parte.

Los pianos son locales, al igual que su decoración, concertados previamente por los organizadores. Desde las oficinas del artista en Bristol se coordinan las acciones previas, según sus experiencias. Es entonces una apuesta coordinada desde otro país, gestionada por las autoridades nacionales, donde la oportunidad que se les ofrece a los ciudadanos desde la exploración y la creación parece muy calculada. Quedan entonces libres para explorar las rutas de una manera personal, al igual que la calidad e intensidad que puedan generar cada uno de los pianos de mano de los propios ciudadanos.

b.- Creación:

Todas las experiencias si bien contemplan el mismo elemento para la ejecución y activación, que es el piano, las piezas musicales son totalmente imprevisibles. Lo mismo sucede con la respuesta de las personas según las condiciones del lugar, las personas alrededor, o el ritmo de la melodía, hacen que cada experiencia sea única e irrepetible. No son los mismos conciertos que se ejecutan con el mismo repertorio, se expresa la creatividad de los desconocidos.

¹⁵² Pallasmaa, *La mano que piensa*, 70.

El carácter efímero de la experiencia, lo da el movimiento y ritmo que marcan los mismos ciudadanos. Desde el movimiento y la música se crean las condiciones de un espacio con nuevas características, más vivo, y abierto a la interacción. Esta interacción que como definía Constant, se da en la manipulación del tiempo libre, y en disfrutar de lo lúdico de la vida.

La experiencia rítmica se extiende con facilidad de una persona a otra. Una multitud de personas que se han reunido para ver a quienes bailan o escuchan la música que se ejecuta, pueden ser completamente absorbidas por el mismo ritmo.¹⁵³

La experiencia rítmica se transmite dando oportunidad para tocar el piano, bailar. La propuesta se llama en español “Tócame, soy tuyo” y el lema está escrito sobre el piano, como única instrucción; aunque el término expuesto públicamente, excede las imposiciones de conducta sociales, donde la norma común es el evitar tocar, no tocar, no pasar. Las señales que informan desde el espacio público son mayormente restricciones a las acciones, en especial en lo que se relaciona al tacto, porque es posible marcar, dejar huellas, como también contaminarse e impregnarse de la materia que se toca.

2.- CONTEXTO:

Los pianos se disponen sobre la calle en contacto directo con la superficie de la acera, plaza, calle, donde es ubicado. El lema de tócame, soy tuyo, empieza por tocar la calle, pero más que un simple contacto, parece una transfusión de experiencias y de vivencias desde la superficie horizontal donde se posa. El plano horizontal le da estabilidad al piano para que pueda ser tocado sin riesgos, para crear una cadena de contactos, entre la calle y los pianos, los pianos y las personas que establecen el contexto sensorial de la experiencia.

a.-Límites perceptuales:

El tiempo parece detenerse con la música, pues el oír estructura y articula la experiencia y la comprensión del espacio, Pallasmaa señala que sucede como la película que se le ha quitado el sonido, la escena pierde su plasticidad y el sentido de continuidad, por ello el cine mudo tenía que compensar la falta de sonido mediante una sobreactuación efusiva.¹⁵⁴ En esta manifestación es posible utilizar el espacio urbano, como espacio de reencuentro de la ciudadanía, revivir momentos a través de la música, y atarlos a los lugares que parecían transparentes en las ciudades.

En ésta experiencia de apropiación por parte del ciudadano, se da más el reconocer que el conocer, pues se reconoce una melodía que luego se busca en los recuerdos, y se vincula al espacio donde ocurre la experiencia,

¹⁵³ Rasmussen, *La experiencia de la arquitectura*, 113.

¹⁵⁴ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 51.



Fig. 7.31 Palau de la Música, Barcelona.



Fig. 7.32 Foto de la experiencia con su creador, desde Time Square, New York.

entonces se recurre al cuerpo humano desde su capacidad sensorial. Sin embargo, en la realidad la música que se ejecuta desde las calles parece aislarse, y los sonidos que se emiten desde el entorno urbano concentrarse a frecuencias monótonas de alertas, emergencias o reparos, que desde sus frecuencias sellan aún más la capacidad de escuchar el paisaje compuesto de sonidos usualmente inaudibles.

Pero no es sólo el sentido del oído, también el sentido del tacto es indispensable para experimentar la profundidad del espacio, los niños aprenden a ver la tercera dimensión, tocándola. La memoria de la piel y los movimientos de los músculos en el espacio hacen creer que la imagen de la retina, realmente plana, es espacial. Y son las manos y los pies los instrumentos que construyen la impresión de la tercera dimensión en el espacio: la profundidad.¹⁵⁵ El eco del sonido termina por crear nuevas experiencias, desde la piel, de las manos que tocan y los pies que andan.

b.- Nueva mirada:

Las tecnologías digitales de producción de imagen han pasado a convertirse en los modelos dominantes de visualización según los principales procesos sociales y de sus instituciones.¹⁵⁶ En la era digital la expresión puede llegar a ser más participativa y vital, en la oportunidad que ofrecen de distribuir y experimentar, permitiendo la transmisión del proceso además del resultado final.¹⁵⁷

El ser digital crea el potencial de un nuevo contenido originado a partir de una combinación totalmente nueva de fuentes.¹⁵⁸ La acción que no logran aquellos que no tocan el piano pero que están presentes, pueden desde la oportunidad del uso de móviles, cambiar la percepción, al capturar aquello que no está a simple vista y que incita a otros a vivir una experiencia similar.

De forma que se hace posible que las expresiones sean conocidas globalmente, al no registrarse solo con fotos, textos, videos o grabaciones de sonidos, manipuladas desde pantallas, además de la creación de mapas con las representaciones personales, de los diversos espacios físicos donde se generan las experiencias, que son posible repetir o seguir con nuevas expectativas, más que las comunes turísticas.

Estos mapas incitan al movimiento, a recorrer la ciudad, y descubrir con nuevos ojos el espacio urbano, enfrentando otra cara de la misma globalización, que parece estar borrando la identidad sonora que en otras

¹⁵⁵ van de Ven, *El espacio en arquitectura: la evolución de una idea nueva en la teoría e historia de los movimientos modernos*. p.11.

¹⁵⁶ Crary, *Las técnicas del observador*, 17.

¹⁵⁷ Negroponte, *El mundo digital*, 265.

¹⁵⁸ *Ibid.*, 33.

épocas tuvieron los paisajes. Los sonidos atmosféricos (la lluvia, el viento, el mar, la tormenta) pierden relieve en los grandes espacios construidos y las formas culturales del sonido se suceden y sustituyen velozmente.¹⁵⁹

3.- FORMA:

a.- Interrumpir:

Si bien las piezas musicales que se ejecutan en los pianos se realizan de forma continua, la acción que provocan las notas en su difusión es la opuesta interrumpir, al llamar la atención para convocar a descifrar el lugar donde se ubica y quién lo ejecuta. Por tanto la interrupción desde la sorpresa que genera también por la ubicación y el diseño del instrumento, abren la posibilidad de indagar su proveniencia, su posibilidad de uso, hasta su futuro, la interrupción bien sea por la materialidad del piano o por sus notas, cuestionan y hacen interrumpir la secuencia habitual de los transeúntes, logran capturar la atención.

b.- Cambiar:

En Play me, se explora la dimensión de participar en la aproximación de los ciudadanos como artistas, desde la ejecución del piano, hasta el registro de la actividad con las herramientas digitales. El cambio en la forma de percibir se genera desde la acción de las teclas, y el sonido y movimiento que de ellas se generan. Es necesaria para la que la manifestación se haga efectiva, la acción de las personas, que en su transitar por la ciudad descubren el piano, y lo accionan. La experiencia busca además que personas que saben tocar el piano y no tienen la posibilidad de hacerlo regularmente, puedan expresarse ante otros públicamente.

El poder de acción y cambio de la estrategia está dirigida por los mismos ciudadanos, son ellos quienes dictan el repertorio, el orden en las intervenciones, y el tiempo de cada ejecución. Así desde lo digital el poder de comunicación en las representaciones que se generan, entre textos, fotos, videos, expresan el cambio de la noción de espontaneidad y la manera de garantizar la exteriorización de expresiones genuinas a partir de experiencias enriquecedora.

c.- Intensificar:

Merleau-Ponty, señala la experiencia intensa que supone la música para todos los sentidos:

¹⁵⁹ Nogué, *La construcción social del paisaje*, 49.



Fig. 7.33 Composición desde diferentes localidades.



Fig. 7.34 Jardins de Rubió i Lluch, Barcelona.

“En la sala de conciertos, cuando vuelvo a abrir los ojos, el espacio visible me parece estrecho respecto de este otro espacio en el que hace un instante se desplegaba la música, y aun cuando mantenga los ojos abiertos mientras se interpreta el fragmento, me parece que la música no está verdaderamente contenida en este espacio preciso y mezquino. La música insinúa, a través del espacio visible, una nueva dimensión en la que ella hace irrupción, tal como, en los alucinados, el espacio claro de las cosas percibidas se redobla misteriosamente de un “espacio negro” en el que son posibles otras presencias.”¹⁶⁰

La música se transforma en el vínculo entre las personas, entre los sentidos, y entre el espacio. El despliegue musical, desde la insinuación de ese otro espacio que hace posible otras presencias. La interpretación musical congrega personas, que a la vez hacen un uso consciente de las distancias entre las personas. La distancia entre los participantes se reduce si aumenta la intensidad y el interés mutuos, las personas se aproximan más o se inclinan hacia delante. La situación se vuelve más cercana, más intensa. Por el contrario la distancia se incrementa si el interés y la intensidad decaen.¹⁶¹ La música entonces desde la intensidad que proyecta hace incrementar la proximidad en las personas desde el espacio urbano, en la oportunidad de crear un recorrido en la ciudad para verla con nuevos ojos, y sentirla intensamente con nuevos oídos, diseminada en la ciudad como experiencia para sorprender e intensificar la vida de sus habitantes.

La experiencia conlleva al cambio de la situación y de la percepción, mutando hacia un espacio colectivo, lúdico, y libre, por instantes. Solà-Morales argumenta que la urgencia y celeridad del proceso mutacional no deja espacio para el diseño de la mutación: “debería comportar el diseño del espacio público y privado, de la movilidad y de los recintos espacializados, del organismo global y de los individuos, que apunten a morfologías abiertas, interactivas, en los que mínimos criterios sean las únicas leyes que organicen el rápido proceso por el que se pase de un estadio urbano a otro”¹⁶². La intensificación multisensorial se ofrece como alternativa a la cultura de lo instantáneo, inmediato y ubicuo, con el uso de elementos que contienen su misma esencia en pro de activar la intensidad de la experiencia en la ciudad.

¹⁶⁰ Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, 237.

¹⁶¹ Gehl, *La humanización del espacio urbano*, 77.

¹⁶² Solà-Morales, *Territorios*.

7.4.3 SPACE INVADERS:

“— ¿Dónde está el sabio? —el fumador señaló fuera de la ventana. Era un jardín con juegos infantiles: los bolos, el columpio, la peonza. El filósofo estaba sentado en la hierba. Dijo:

—Los signos forman una lengua, pero no la que crees conocer.

Comprendí que debía liberarme de las imágenes que hasta entonces me habían anunciado las cosas que buscaba: sólo entonces lograría entender el lenguaje de IpaZIA.¹⁶³

La ciudad postindustrial, ha creado una cultura derivada del uso intenso y cotidiano de la tecnología, nuevas experiencias de velocidad o el contacto casi continuo con el mundo mediático visual y digital. Para Muñoz, es la ciudad urbanal con usos del espacio y del tiempo nuevo, “vinculados a la experiencia del ciudadano entre lugares, a la convivencia continua con lo hiperreal y a una percepción del mundo urbano a través de una imagen previamente consumida del mismo”¹⁶⁴, mientras, las imágenes de diversifican, proliferan y compiten, en capturar la atención, que parecen fusionarse en el paisaje, desde el espacio público.

Desde esa dinámica que señala Muñoz, pero con un objetivo distinto se presenta Space Invaders, una propuesta artística, que toma una imagen previamente consumida globalmente, de los primeros videojuegos, la utiliza para crear nuevas lecturas desde la ciudad y el uso intenso de la tecnología.

En 1977 Taito, una empresa japonesa comenzó a producir juegos con tecnología de microchip, en lugar de circuitos. Uno de sus juegos, Space Invaders, se hace popular en Europa y otras partes del mundo, estableciendo nuevos estándares para este tipo de juego, que anticipaban la llegada de la computación gráfica económica y ubicua, con una gran receptividad. Tales características hacían de esa experiencia de juegos, la primera con uso de tecnología como un medio visual y auditivo y de la tecnología digital en conjunto.¹⁶⁵ Los videojuegos comenzaban a popularizarse, ofreciendo a muchos su primera experiencia en computadores como medio y como experiencia visual.¹⁶⁶



Fig. 7.35 Foto de Space Invader en París.

¹⁶³ Calvino, *Las ciudades invisibles*, 61-62.

¹⁶⁴ Muñoz, *Urbanalización*, 212.

¹⁶⁵ Gere, *Digital Culture*, 182.

¹⁶⁶ *Ibid.*, 180.

La experiencia visual que gira en torno a Space Invaders, pero ya no del videojuego, sino de la propuesta artística urbana, fue inicialmente en base a los personajes del mismo nombre, para evolucionar y crear sus propios diseños, con la misma estética pixelada que evoca la primitiva resolución de las pantallas, motivo que permite una rápida lectura y que varía en su aspecto en cada aparición, haciendo de cada pieza, única. Colocados a manera de pantallas en paredes, muros y estructuras de las ciudades, se adhieren los mosaicos, que permiten, por su naturaleza, “disimular la estructura inexorablemente bidimensional de la pared desnuda, recubriéndola mediante un material brillante”¹⁶⁷.

Fig. 7.36 Mapa mundial de la localización de las piezas.



Fig. 7.37 Mapa con las ciudades “invadidas” en Europa.



¹⁶⁷ Panofsky, *La perspectiva como «forma simbólica»*, 32.

El proyecto está liderado por un artista francés que se hace llamar Invader (invasor) cuyo nombre e identidad personal permanece en secreto, pero que sí reconoce en su web ser egresado de la Universidad como Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de la Sorbona y con un Máster en Multimedia e Hipermedia de la Escuela Superior de Artes de París.¹⁶⁸ Su idea consiste en invadir el mundo con personajes inspirados en esos primeros juegos de video de impacto mundial, cuya imagen es construida con teselas, a manera de pixeles. Con una clara identificación con el juego japonés, la acción emula su imagen y la forma de proceder.

Con inicios en 1998, la experiencia permanece activa para el año 2017, y a partir del avance de las herramientas digitales, presenta una evolución en las formas de presentación e interacción de las personas con las piezas, ajustándose a los nuevos requerimientos que aparecen.

Diseminadas mundialmente en ciudades, que denota como “invasiones”, se colocan las piezas sin consenso de las autoridades, entre un número de 20 y 50 piezas por invasión y por ciudad. Los lugares son estudiados con anticipación en una suerte de lo que el artista señala como acupuntura urbana¹⁶⁹. La ubicación de cada pieza está definida por el artista, al igual que el registro gráfico de la acción, durante la instalación y después de efectuada la invasión.

En España ha producido tres invasiones, en Barcelona con 17 piezas instaladas en el año 2002, en Bilbao, en el año 2007, con cuarenta piezas dispuestas, y en Menorca con cinco piezas. En Barcelona, la invasión fue espontánea, mientras en Bilbao formó parte de una propuesta de arte colectivo organizado por Bilbaoarte, del 25 de enero al 29 de febrero de 2008, siendo Invader uno de los artistas invitados. El estar incluido en la muestra le brindo proyección a su trabajo a nivel local, aunque ya para la fecha, paralelas a sus invasiones al margen de la ley, acumulaba exposiciones de su trabajo en galerías y museo a nivel internacional. El participar en la exposición le sumo facilidad desde su forma de trabajar.

Una vez más como se ha observado en los casos anteriores un evento de carácter internacional, en este caso artístico, logra reunir en España diversas formas creativas para experimentar desde su propio espacio urbano ideas foráneas que contemplan el espacio urbano. La acción formó parte de la exposición “Percepción Stencible”, que según la comisaria de la muestra, Alba Lucía Romero: “Es la propia concepción de su trabajo la que le lleva a mantener su identidad al margen de la dimensión pública de su trabajo” apoyado en la iconografía de uno de los fenómenos fundadores de la cultura globalizada¹⁷⁰. El Museo de la Fundación Bilbao Arte coordinó la exposición, el artista ubicó las piezas en el contexto urbano, pero en ningún momento en ese proceso participaron los habitantes, quedando con la labor de descubrir la ubicación y seguir la huella del artista en la ciudad.

¹⁶⁸ «Invader - About».

¹⁶⁹ Ibid.

¹⁷⁰ Larrauri, «Una misteriosa visita marciana».



Fig. 7.38 Exposición Percepción Stencible. Bilbao. 2008



Fig. 7.39 Imagen de invasión Bilbao en el catálogo de la exposición. 2008

En el catálogo de la exposición relatan, que en “la Exposición Percepción (S)tencible, el artista francés, propone una serie de intervenciones en la ciudad de Bilbao y la elaboración de un mapa de correspondencias para la sala, de tal manera que el visitante tenga la posibilidad de apreciar dentro del espacio expositivo las imágenes de intervenciones en otras ciudades y fuera de ésta, las intervenciones reales en la ciudad”¹⁷¹.

Bilbao particularmente ha supuesto desde su renovación urbanística, y su conocido museo, un destino turístico importante a nivel mundial. Se trazan sobre ella rutas turísticas, enfocadas en la imagen, y desde esas dinámicas se concentra el tiempo de estancia turística, en recorrer lugares donde se puede emular una mirada, reconocida internacionalmente. Desde esa realidad, la propuesta de Invader pretendía hacer mirar un poco más dentro de esos entornos que parecen ya reconocidos, para detenerse en el detalle, donde pareciera no existir nada por resaltar.

El logo de Space Invaders es literal, al contener su propio significado, que se activa desde su presencia visual en el paisaje urbano. Evoca directamente el tema del virus invadiendo todo indiscriminadamente. Generalmente, las piezas son instaladas en la noche, para tomar posición en el espacio urbano, en paredes o estructuras cuidadosamente seleccionadas para asegurar su visibilidad¹⁷²

La concentración de las piezas en Bilbao se dio en el centro histórico de la ciudad, y desde los límites espaciales con diferentes materialidades en la ciudad, en las orillas del río, en los bordes del tren, desde espacios intersticiales, invisibles, opacos, otra vez de terrain vague. Nogué señala que el resultado de esos espacios y los flujos que en ellos se contienen, son espacios que generan paisajes caracterizados por la movilidad, la fluidez, la falta de estabilidad y el imperio de lo efímero, en sintonía, con los sistemas de producción y las formas de consumo que remiten a lo efímero, lo temporal lo no duradero.¹⁷³ Desde esa expresión, la propuesta de Invader se ubica desde lo efímero para detener la mirada y construir el paisaje.

7.4.3.1 CONDICIONES PREVIAS:

a.- Lúdico:

El videojuego de los Space Invaders de Toshihiro Nishikado, originalmente planteaba el reto de destruir invasores, con armas y lanzar proyectiles desde diferentes retos que hacen superar niveles, más complejos en acciones bélicas y más rápidas, generando reacciones que exigen atención completa para lograr el éxito, siempre a la sombra de la destrucción y del “*game over*”. Con la misma estrategia de guerra, desde lo incógnito y con un vocabulario que también evoca la acción bélica, el artista plantea su propuesta en las fachadas de edificaciones

¹⁷¹ Romero, «Percepción (S)tencible».

¹⁷² Ardenne, «Refiguring Paris».

¹⁷³ Nogué, «Intervención en imaginarios paisajísticos y creación de identidades territoriales», 132.

como si de pantallas se trataran. El juego evoca además la conquista de las ciudades desde la estrategia, éste es el objetivo del artista conquistar con su acción mayor cantidad de ciudades.

Invader plantea su propuesta como un juego concediendo a cada mosaico que instala una puntuación en función del tamaño, lo complicada de la ubicación, y el riesgo existente, pues son colocados desde la clandestinidad. Los puntos que acumula, van de 10 a 50, establecidos por él mismo, donde su idea es lograr la máxima puntuación en cada invasión, como un juego en que aumenta el riesgo y complejidad de cada acción.

La ubicación de las piezas por lo general está sobre las superficies exteriores entre edificaciones, muros, paredes, columnas, a algunos metros del nivel de la calle que le confieren mayor protección de ser removidas. La colocación de los mosaicos, no contempla permisos de los lugares¹⁷⁴, el hecho de superar la colocación ilegal, supone un mayor reto.

Desde la dinámica cultural que invade con imágenes excesivas el paisaje urbano, parece cercar en vez de incitar al mundo de la imaginación, y que no quedara espacio para incitar la imaginación de las personas, pero en la reinterpretación de elementos globalmente conocidos, el descontextualizarlos, como en este caso pueden dar un nuevo sentido a la imagen, y estimular nuevas conexiones. La idea del artista permite a otros seguir la pista a sus invasiones, y dar continuidad al juego, permitiendo la participación, al ubicar las piezas, siguiendo el mapa de la invasión en versión oficial o realizados por las mismas personas, que hacen posible redescubrir los lugares y referenciar luego la experiencia en la red.

b.- Colectivo:

En la experiencia no participa un colectivo en su diseño, ubicación de los lugares, e implementación, ni lograr congregarse en un espacio público a una multitud. La experiencia del diseño y puesta en escena es un proceso individual donde participa el artista y algunos colaboradores. El precio de que todos los elementos lleven su firma, ha sido también una estrategia que ha sabido aprovechar como artista al mercadear los productos con la imagen original de sus creaciones, detrás de su enigmática identidad, en libros, kits de invaders, camisetas, reproducciones de sus piezas, mapas oficiales con las invasiones. Estas operaciones paralelas a las ideas de invadir la ciudad y reconstruir desde el detalle y la mirada, cuestionan la estrategia al utilizar la misma como producto.

El querer impactar con una imagen, esos espacios transparentes, el paisaje oculto y conectar lugares en la misma ciudad, y paisajes a nivel global, puede parecer una imposición subliminal sobre los ciudadanos si al final de la acción de seguir el rastro a las piezas, de su impacto visual y su rastreo desde la red, acabe con la compra de un recuerdo desde la página oficial de Invader para celebrar el juego.

¹⁷⁴ En la mayor parte de las invasiones no existe un permiso para su colocación, salvo en solicitudes concertadas por Museos, instituciones privadas.



Fig. 7.40 Vistas de la exposición Percepción Stencil. Bilbao. 2008



Fig. 7.41 Foto de Space Invaders en Calle Santa María, Bilbao.

Es un alto precio a pagar, pues pese a estar expuestas en lugares públicos, sus piezas han entrado también en el mercado mayor del arte, con altos precios. Lo que ha supuesto que sean removidas en casos, más que por las autoridades, por aquellos que ven la posibilidad de revender, como ha sido el caso de piezas en Bilbao¹⁷⁵.

Por otra parte, la colectividad es llamada a manifestarse y a participar desde el entorno digital, a través de su propia página web, o en repositorios de imágenes y videos, donde se congregan comunidades con el mismo sentido de rastrear las invasiones y conseguir capturar a los invasores.

La colectividad se configura en torno a la imagen de las piezas, y la necesidad en lograr ubicar las piezas compartiendo direcciones, consejos, estados actuales de las piezas, desde comunidades digitales. La colectividad que se genera tanto en la red como en las calles, son los que conocen la estrategia y que desean rastrearla. De forma que para poder participar se debe estar al tanto del significado de las piezas, de lo contrario queda como alguna particularidad, una rareza en las superficies de las calles. Aunque al fijar la atención en la imagen aun desconociendo su significado, puede llegar a interrogar a quien la ve y suscitar la revisión del contexto más próximo como si de una parte de un rompecabezas se tratara, para sorprender al ciudadano que se descubre capaz de observar con detenimiento y redescubrir detalles en su ciudad.

Bien desde el llamado colectivo a participar, o desde la mirada incauta individual, logra en diferentes formas su objetivo, ante la realidad de la imaginería visual en la ciudad, que Pallasmaa señala se produce industrialmente y en serie, que “tiende a alejar la visión de la participación e identificación emocional y a convertir la imaginería en un flujo fascinante sin centro ni participación”¹⁷⁶.

c.- Tecnología:

La estética denominada como micromedia¹⁷⁷ según Martín Prada, derivada de la escasa resolución y calidad de la imagen en las pantallas, en los primeros móviles, y ordenadores, y de la resolución gráfica de los primeros videojuegos, es la estética de esta propuesta.

Hall señala acerca del uso del mosaico en la historia del arte: “De sus mosaicos deduciría uno que los bizantinos estaban acostumbrados a vivir y trabajar muy de cerca. Incluso cuando representan animales, edificios o poblaciones, el efecto visual del arte bizantino es de extraordinario acercamiento”¹⁷⁸. Con esa misma cercanía que

¹⁷⁵ Europa Press, «Detenido en Granada por robar en París obras del artista “Invader” y luego venderlas».

¹⁷⁶ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*. p.22

¹⁷⁷ Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 44.

¹⁷⁸ Hall, *La dimensión oculta*, 108.

parecía provocar históricamente el trabajo con el mosaico, la creación de los diseños, la escogencia de la ubicación, el proceso de colocación y el registro fotográfico, los realiza el mismo artista.

En un trabajo que evoca la imagen icónica de los primeros videojuegos que sugerían la dirección que impondría la tecnología a la cultura global, el proceso creativo de los Invaders es totalmente artesanal. La organización de las teselas de colores, el armado, empaquetado, la preparación del pegamento, la disposición sobre la superficie escogida, todo es realizado manualmente. Hay un fuerte contraste entre la materialidad con que se construye el elemento, y después la imagen que evoca.

La utilización de la tecnología la utiliza como estrategia de comunicación y de participación en la actividad, es posible seguir el rastro a las invasiones solo desde internet, desde la interacción con otros usuarios, en ver las fotografías, los videos, los mapas para con la información suministrada poder actuar en el espacio urbano, y después incorporar información personal del resultado de la experiencia.

La estrategia comunicativa desde internet, entre móviles y ordenadores, terminan siendo las armas para cazar cada una de las piezas. Internet completa el juego que establece el artista, estableciendo en el flujo de información, imágenes, espacios que terminan por conectar con el espacio urbano y con las personas. Es por ello que la utilización de las herramientas digitales, como extensoras de los sentidos y su poder de difusión, potencian desde esta acción el redescubrir la ciudad.

d.- Nómada:

Para que la acción se genere es necesario el movimiento, y el andar en la calle, que comienza desde la prefiguración de la actividad cuando el artista escoge los lugares, luego en su instalación, y después de realizada la invasión. Se incita al movimiento para descubrir la ciudad según sus pautas, que termina por conectar lugares, ciudades y países desde lo digital.

Los lugares escogidos son los que al artista identifica como puntos neurálgicos en la ciudad¹⁷⁹, lugares que coinciden en quedar al margen de la vorágine que globaliza los espacios, con el objetivo de que sean vistos con nuevos ojos, de ser redimensionados a la escala de sus ciudadanos, de redescubrir sus cualidades para dar un valor, más allá del agregado turístico o banal, que ha pasado a ser global.



Fig. 7.42 Imagen de invasión Bilbao. 2008

¹⁷⁹ «Invader - About».

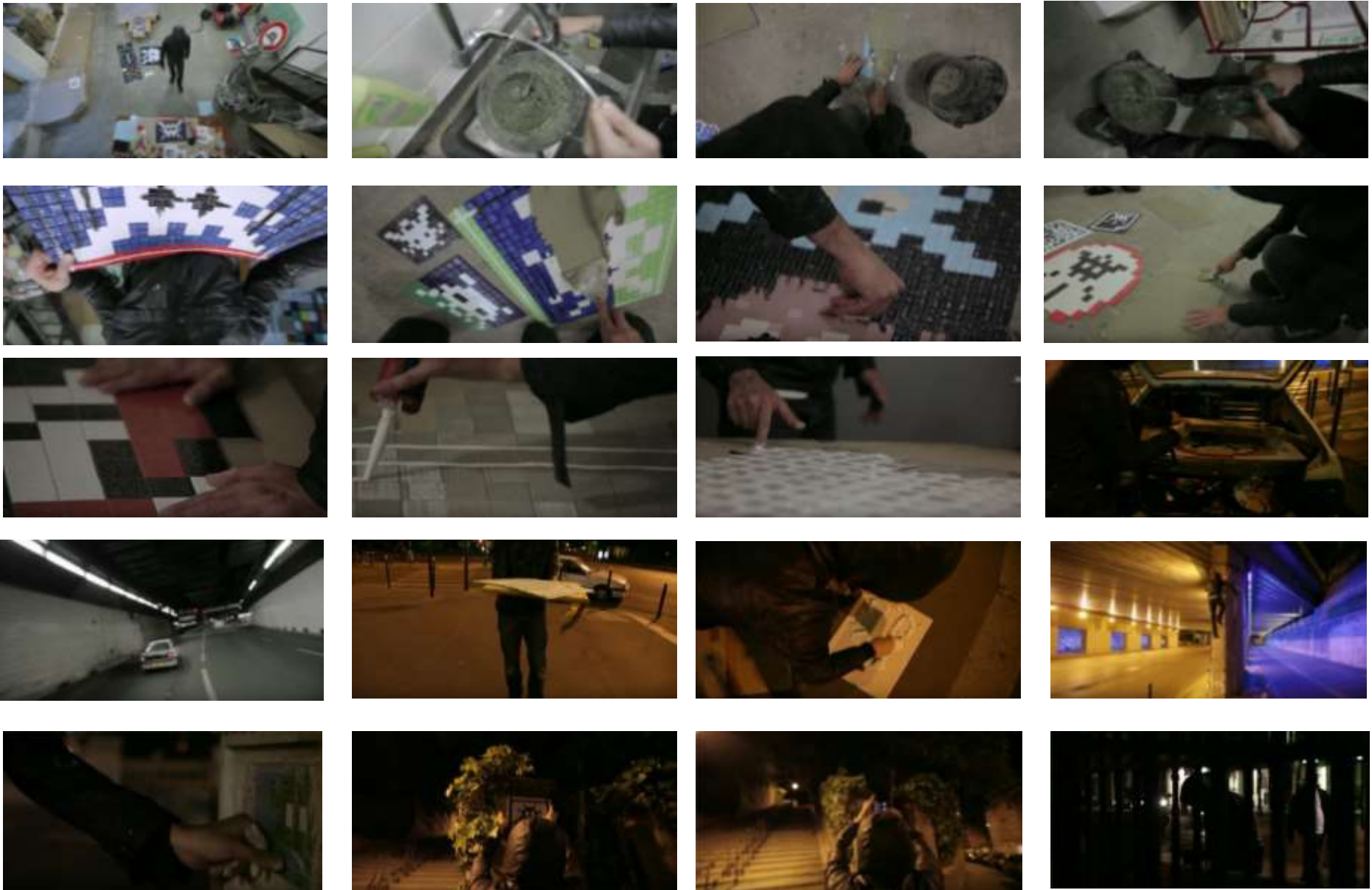


Fig. 7.43 Proceso creativo e instalación de los Space Invaders, por el artista.

7.4.3.1 MATRIZ DE ANÁLISIS:

1.- NECESIDAD:

a.- Exploración:

Las representaciones literarias o iconográficas de las ciudades pueden ser sostenidas, por un objetivo cognitivo, de experimentación y anticipación, que las convierta en verdaderos laboratorios del imaginario del urbanismo.¹⁸⁰ El riesgo real que asume Invader, en su conquista de la ciudad desde la imaginación, lo proyecta luego como juego a los ciudadanos en el andar, que termina por aludir a la necesidad real de explorar antes de conquistar, donde la imaginación y la actividad lúdica son estrategias factibles de trazarse como laboratorio del imaginario.

La percepción, la memoria y la imaginación están en constante interacción, para construir una inmensa ciudad de evocación y remembranza, todas las ciudades que se han visitado son recintos en la metrópolis de la mente,¹⁸¹ indica Pallasmaa. Los Invaders, amplían esa construcción de la metrópolis de la mente que refiere Pallasmaa, utilizando una imagen conocida, que está presente en la memoria de muchas personas desde los comienzos de la era del videojuego, rescatando una imagen que pasó a ser parte de una memoria común, que luego tergiversa al colocar en la ciudad, actualizando la imagen y vinculándola a los lugares.

Para Ardenne, el Invader no es sólo una inscripción, es también un símbolo de la conquista del espacio, conquistado por el artista, siguiendo su deseo, sin pedir autorización¹⁸². Desde la exploración como estrategia lúdica se abre el paso a la conquista, o invasión para utilizar el mismo término bélico. La dinámica del videojuego hace referencia a ese léxico, pero remite también al imaginario de Constant, lacerado por la guerra y las invasiones.

b.- Creación:

Mientras más imágenes de diversifican, proliferan y compiten en la ciudad, al menos una de ellas podría tener éxito en capturar la atención, en cuanto establezca sintonía con la persona. Según Ardenne, hay una palabra que resume la estrategia visual del Space Invader: el etiquetado. En su forma más elemental, revelan su firma en el espacio público, de forma tan individual como sea posible, sin dejar lugar a confusión por parte del espectador en cuanto a su identidad¹⁸³. Este hecho revela por una lado la sintonía con la generación que utilizó los primeros videojuegos, y por otro busca a las generaciones siguientes que han seguido versiones actualizadas, y han estado más inmersos en el dominio cultural del videojuego interconectado.



Fig. 7.44 Estación Indalecio Prieto, Bilbao.

¹⁸⁰ Azara y Museo de Bellas Artes, *La ciudad que nunca existió*, 45.

¹⁸¹ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 68.

¹⁸² Ardenne, «Refiguring Paris». Fig 7.27 Vistas de la exposición *Percepción Stencible*. Bilbao. 2008

¹⁸³ Ibid.



Fig. 7.45 Calle Cinturera, Bilbao.

En la dinámica de establecer nuevos vínculos, la parte creativa que les confiere a los ciudadanos, se estructura desde la utilización de la tecnología, en la interacción desde internet se puede conocer el avance de las invasiones, ubicación y características, para desde la información que vacía el artista en la red, seguir su rastro. Como sucede en el juego original Space Invaders, se restringe la acción del jugador a una forma en gran parte abstracta y relativamente invariable de juego¹⁸⁴, pero en el que se pueden ampliar creativamente la gama de respuestas que pudieran parecer fijas e inmediatas.

La propuesta al año 2017 continua activa con nuevas invasiones, esto ha permitido conciliar las piezas colocadas en la década pasada, con los avances tecnológicos. Es el caso del desarrollo de una aplicación móvil, llamada Flashinvaders, creada especialmente por el artista, para cazar a los invasores con el móvil. Se registra la fotografía y la app valida la información que otorga al participante una puntuación, que se hace pública para incitar a la competición.

2.- CONTEXTO:

a.- Límites perceptuales:

En un mosaico, cada una de las teselas puede valorarse como una unidad de información, y la información total la da la suma de las unidades individuales¹⁸⁵. Cada tesela separada no tiene significado, lo suscita la unión entre las piezas, formando como conjunto una imagen conocida, más fácil de percibir, al conocer algo por anticipado, “se recrea lo que se ve como algo íntimo y comprensible”¹⁸⁶.

Las reacciones que suscita ante las personas que ven esos mosaicos pero desconocen las conexiones que se esconden detrás van desde el extrañamiento o ignorarle. Los Invaders aunque se exponen en fachadas, se ubican a una altura que les protege de su remoción y con diferentes estrategias según el contexto, las piezas pueden sobresalir por sus dimensiones y colores, y en otras ocasiones parecer camuflarse o mimetizarse en el contexto.

¹⁸⁴ King y Krzywinska, *Tomb Raiders and Space Invaders*, 2.

¹⁸⁵ Eco, *Obra Abierta*.

¹⁸⁶ Rasmussen, *La experiencia de la arquitectura*, 34.

La observación del constante flujo de vistas inestables, junto con el solapamiento de imágenes simultáneas de diferentes espacios descontextualizados y la fragilidad de tomas fotográficas discontinuas, indiscriminadas y arbitrarias, son muestra de la crisis en la mirada del territorio postindustrial, donde cualquier imagen silenciosa refleja un espacio transparente.¹⁸⁷ Las imágenes tienden a fundirse, y el hecho que exista una imagen que sorprenda que destaque, reconocible fuera del rango de imágenes turísticas, parece acusar una revisión desde esa crisis de la imagen, situación que aprovecha Invader para la promoción de sus invasiones.

La experiencia entonces es fundamentalmente visual, pero, incluso el ojo toca señala Pallasmaa, la mirada implica un tacto inconsciente, una mimesis y una identificación corporal.¹⁸⁸ En esa experiencia perceptual, la ejecución artesanal del mosaico, la textura del azulejo, la geometría del cuadrado de las teselas, los colores llamativos y los lugares donde se ubican construyen un entorno sensorial distinto.

Para poder participar activamente en la construcción del paisaje, deben existir estructuras en la que el individuo puede reconocerse para intervenir de forma creativa, que incite el contacto entre la calle y las personas, desde este enfoque se orienta hacia los paisajes como realidades inmediatas pues “enmarcan nuestras vidas y mantienen con nosotros un efecto de correspondencia”¹⁸⁹.

b.- Nueva mirada:

Para la cultura tecnológica del comienzo del siglo XXI, el conocimiento existencial más importante de la vida cotidiana señala una vez más Pallasmaa, reside en un conocimiento silencioso que va más allá del umbral de la conciencia y que se funde con entornos cotidianos y conductas.¹⁹⁰ En esta propuesta, la imagen del Invader, coincide en interrogar a la conciencia sobre su origen y su verdadero fin, desde ese conocimiento silencioso, que termina por hacerse eco en las posibilidades comunicativas de la red.

La persona promedio reconoce un objeto de arte como algo impresionante y costoso, pero que generalmente en la experiencia no deja rastro permanente en la conciencia, según Csikszentmihalyi¹⁹¹. Diferente es el caso que puede representar un viejo objeto, una joya o una fotografía familiar cuyo poder simbólico, produce una sensación de orden en la mente. Esto sucede cuando al ver el objeto, se siente que sus deseos están en armonía; que pueden alcanzar metas; donde el pasado y el futuro están relacionados de una manera sensible. Los objetos personales son símbolos concretos que transmitan estos mensajes, y el significado de la vida privada está construido con ellos.

¹⁸⁷ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 61.

¹⁸⁸ Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 43.

¹⁸⁹ Martínez de Pisón, *Miradas sobre el paisaje*, 48.

¹⁹⁰ Pallasmaa, *La mano que piensa*, 17.

¹⁹¹ Csikszentmihalyi, «Design and Order in Everyday Life», 34.



Fig. 7.47 Puente del Ayuntamiento, Bilbao.



Fig. 7.47 Palau de la Música, Barcelona.

La posibilidad que se abre desde las calles, y el paisaje urbano, pueden permitir la construcción de elementos que pasen a tener una mayor conexión con las personas, que el límite que puede imponer una obra de arte, donde ese pasado y futuro pueden encontrarse como señala Csikszentmihalyi, para relacionarlo de una manera sensible con la dinámica de las ciudades, que las personas puedan otorgar un significado personal.

3.- FORMA:

a.-Interrumpir:

Los edificios ante la seguridad se refuerzan y aíslan, sobre una política de la ciudad en la que las calles tienen que ser convertidas en meros lugares de tránsito, controladas constantemente. El mismo diseño del mobiliario urbano juega un papel importante en impedir que la calle se convierta en un lugar de reunión, traducidos en falta de bancos o por lo contrario incómodos, aspersores de agua en plazas y jardines para evitar ser lugares de concentración, paradas de autobús aptas solo para una corta espera, ausencia de lavabos y de fuentes públicas.¹⁹²

El conseguir un Invader en la ciudad, interroga a quien lo ve acerca de su significado, marca un elemento de extrañeza en la calle, cuando el entorno cambia pero la percepción se aferra en ver solamente lo que es reconocido como identidad cultural, sin dar valor a los nuevos parámetros de cambio, es entonces cuando se deja de ver la realidad de un lugar.¹⁹³

El tamaño de las piezas y su ubicación, pueden interrumpir la vista pero no necesariamente el andar. La pausa surge al interrogar y querer entender su procedencia, o por el contrario participar en su juego.

b.- Cambiar:

El andar y la acción con los Invaders, buscan la interrelación de lo digital con lo real, como forma de disminuir el riesgo de hacer que la vida pública y privada desde la red, se distancie de los espacios públicos. El cambio que induce la experiencia es hacia agudizar el sentido de la vista en la ciudad para encontrar en los detalles, experiencias nuevas de comunicación.

Al colocar las teselas en las calles, las piezas están expuestas a las condiciones variantes de la intemperie, pero también a la remoción, a la degradación, hasta la destrucción. Pero todavía existen piezas activas, y en otros casos han sido reactivadas. El pegamento utilizado le da una proyección de vida superior a las propuestas analizadas anteriormente, de incluso años, que permanecen adheridas a las fachadas. Esto por una parte le otorga un carácter

¹⁹² Cortés, *La ciudad cautiva*, 72.

¹⁹³ Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 67.

dinámico a su significado, desde el avance cultural y tecnológico al poder someterse a nuevas formas que relacionan el espacio urbano y la tecnología, en pro de la creación lúdica y libre.

Pero por otro lado desde la perpetuidad del elemento, pasa a ser un elemento que en el tiempo se reviste ante la relevancia de su artista creador, en objetos de culto que trasciende a las expectativas que los incitaron en sus orígenes. Como en el juego original de Space Invaders la velocidad en que los enemigos aparecen y la amenaza que representan para el jugador aumenta, constantemente; como progresión de una etapa a la siguiente, las piezas que después de años permanecen activas, parecen superar etapas, y estar dispuestas a conquistar la siguiente.

La relación efímera de las propuestas que terminan por ser expuestas por la misma ciudad, se altera en la acción del tiempo haciéndolo permanente, pasa a ser una expresión alterna de la actividad artística constante en las ciudades.

c.- Intensificar:

La intensificación en este caso, parece concentrarse en el grado de adrenalina que segrega el artista en su instalación, por lo complicado de la colocación del mosaico, sin permiso por parte de la autoridad, y por el reto que supone conquistar una ciudad incorporando diferentes Space Invaders en el contexto, creando un paisaje invadido por sus piezas, que luego puede ser seguido, en el acelerado flujo digital, articulado por distintas formas de comunicación con las tecnologías digitales, rediseñando estrategias, que marcan la dinámica de las personas.

Pero la intensificación que pueda ser lograda desde una experiencia sensorial, íntima, que incluya lo lúdico, lo colectivo, lo nómada y la tecnología no la alcanza. Puede suponer una experiencia tal, para aquellos que forman comunidades virtuales, y que tienen por retos conquistar las experiencias que acumula el artista, pero más que por las ciudades y sus lugares, el interés radica en la imagen de las teselas.

El concepto de globalidad que encierra el urbanismo unitario es el del entendimiento de las ciudades como un sistema complejo donde lo que les conecta es la acción libre de las personas, en función a ello, la intensificación desde Space Invaders queda entendida de forma distinta a la planteada por Constant.



Fig. 7.48 Space-Invaders(removidos) en Abandoibarra Etorb, Bilbao.

PARTE 4:

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

“El tiempo eterno/efímero de la nueva cultura concuerda con la lógica del capitalismo flexible y con la dinámica de la sociedad red, pero añade su propia impronta, instalando los sueños individuales y las representaciones colectivas en un paisaje mental atemporal”¹.

1.- Sobre las experiencias.

Con la matriz de Laseau, para la evaluación de la necesidad, el contexto, y la forma de cada experiencia, se logró verificar la correspondencia con las ideas que estructuraron el urbanismo unitario desde su dimensión lúdica, colectiva, tecnológica y nómada. La forma de análisis revela una manera sintética de expresar ideas contenidas en las dinámicas, para la puesta en común de los valores del urbanismo unitario y a la vez permitir precisar características para entender y promocionar maneras alternas de construir el paisaje acorde a la cultura del nuevo siglo. En el caso del urbanismo unitario se consolida la fusión de lo artístico y la tecnología en función de buscar nuevas formas de comportamiento en el espacio urbano, a través de la construcción de situaciones colectivas para la redefinición del paisaje.

En todos los casos presentados, se disponen de recursos antes conocidos para reincorporarlos a la dinámica de la ciudad pero con otro sentido. La misma estrategia que se empleaba desde el *détournement*, desviando la atención con el significado de imágenes conocidas para suscitar nuevas reacciones. Como movidos dentro de un laberinto, las experiencias buscan desde la desorientación de la ciudad, señales que motiven la introspección del espacio como estímulo de nuevas experiencias.

Los casos presentados desde España, se aproximan a la configuración del urbanismo unitario, aunque desde otra dimensión. Primero desde la acción, pues las ideas de Constant quedaron plasmadas en multitud de representaciones gráficas, maquetas y textos, de tal manera han logrado permanecer en el tiempo. Mientras las tres experiencias, realizan aproximaciones reales ante diferentes contextos, lo que incluye un factor de riesgo en asumir las múltiples variables que se manejan desde la ciudad y sobre todo en la incitación real a la acción de las personas. Este elemento acusa a su vez el apoyo desde las capacidades de comunicación de las herramientas digitales, que incitan a la interacción, cuestión que en el tiempo de Constant era una idea futura.

Si bien los casos presentados, fueron contemplados hasta el año 2010 en España, dos de ellos siguen activos, Space Invaders y Play me; abarcando otras latitudes dentro de una expansión global, que se transforma desde la

¹ Castells, *La era de la información*, 498.

renovación de la tecnología. La supervivencia de las estrategias radica en mutar ante los cambios digitales, entendiendo la necesidad que existe a nivel mundial de estas experiencias reales.

La estrategia utilizada en los tres casos, si bien existe la posibilidad desde internet de crear un mapa personal, cuando complementan su acción desde instituciones utilizan un mapa oficial, como los Space Invaders en Bilbao o los pianos en Barcelona, para no perder detalle de sus acciones. En rutas que se construyen paralelas a la estructura de la ciudad pero con una visión sesgada de un trazado previo realizado por instituciones.

El valor gráfico de las propuestas, son atractivos para captar la atención, desde el color, el brillo, las texturas, pero con imágenes y objetos reconocibles, donde el impacto que produce desde contexto ajenos a los comprendidos culturalmente, recalcan el valor de las propiedades de la imagen. La acción del détournement por tanto permanece vigente, descontextualizando elementos en los tres casos, bien de lugar, de uso o de imagen, para con ello manifestar un deseo de hacerse sentir en la ciudad, desde lo conocido.

El juego en los tres casos está presente siempre, en diferentes formatos la acción lúdica conlleva a la búsqueda desde los diferentes lugares de la ciudad, de interconectar mentalmente los espacios, y se logra la experimentación multisensorial que se conquista de una forma lúdica, y libre. La posibilidad de interactuar desde el espacio real y el entorno digital de forma alterna, hace vivir la experiencia, como un juego.

Los diferentes planos desde donde se plantean las experiencias, acusan también diferentes relaciones fenomenológicas, bien desde la estabilidad del suelo horizontal, desde lo alto de las fachadas y estructuras para mirar hacia arriba por encima, o desde cualquier superficie para ser tocada. La acción efímera entonces trasciende en el pensamiento, y de allí se traspa al tiempo como imagen que marca el imaginario para incitar formas creativas de comunicar y relacionar las personas en el espacio.

La condición ecológica, metabólica de consumirse dentro de la misma ciudad al terminar la experiencia es también común pero de diferentes contextos, a excepción de los mosaicos que pretenden ser un elemento más dentro de las obras de una ciudad. El elemento que ha dado pie a la actividad termina por ser consumido por la ciudad. Desde su efímera vida, la destrucción bien por la intemperie o la limpieza en el caso de Yellow Arrow, por el uso renovado del elemento desde una condición espacial distinta como el caso de los pianos, y en las teselas pasan a ser consumido como un producto artístico.

El dejar huella en el espacio de una forma anónima, queda entonces como parte de la estrategia para conferir poder de transformación a las personas. Todas las representaciones terminan siendo el legado de experiencias personales que permanecen vivas desde internet, pero en el sitio físico donde se ejecutó, desaparece, se mantiene en la memoria de aquellos que disfrutaron de la experiencia, vinculándoles al espacio público. Esta conexión aún después de realizada la ejecución permitiría extender aún más la vigencia de la experiencia y actualizar la manifestación desde el cambio en la percepción del espacio. La disposición de las distintas expresiones entre

fotografías, videos y textos de los ciudadanos que libres participan, construyen la experiencia con su acción y expresan su visión que termina por enriquecer el imaginario que construye el paisaje urbano.

Sin embargo, las acciones aún vigentes, evalúan aquellas expresiones que se ajustan más a su visión particular, que expresen los valores que ellos consideran representan la experiencia. Las expresiones particulares logradas con móviles, ordenadores pueden también difundirse desde otras páginas web para compartir fotos, videos o experiencia, pero en las páginas “oficiales” deben superar el filtro de sus desarrolladores. Esta situación por otra parte reafirma la posibilidad desde la red de presentar contenidos alternos que puedan desde otras redes servir para la difusión más que del proyecto per se, de la experiencia personal y lo que ello ha significado.

Las propuestas analizadas bien, han desencadenado nuevos proyectos o aún permanecen activos aprovechando el incremento del despliegue tecnológico y mediático. Han pasado a utilizar las experiencias como promoción de sus ideas artística, con la intervención de diferentes organizaciones gubernamentales, museísticas, o patrocinadores para poder aumentar la proyección internacional, a escala global que tal esfuerzo supone.

Permanecen activos porque han sabido recurrir desde la originalidad y el impacto que provocan, a ser empleados como estrategias de mercadeo y de producción de la idea como producto. Las experiencias que cuentan con apoyo de instituciones tienen mayor proyección, y posibilidad de mantenerse, que cuando son promovidas por las mismas personas, con un menor impacto, una tendencia que existía en la primera década del siglo XXI, cuando aún se exploraban los alcances de los medios digitales, esta acción rompe con el planteamiento de urbanismo unitario, aunque es una estrategia también válida.

CONCLUSIONES:

Una vez contemplado los factores sociales, intelectuales, figurativos y técnicos plasmados en el urbanismo unitario desde el proyecto de New Babylon, y actualizados desde la dinámica que conlleva el uso digital en las personas desde el entorno urbano para la construcción del paisaje, sumado al análisis del urbanismo unitario como propuesta alterna en la dinámica de España en la primera década del siglo XXI, se han llegado a las siguientes conclusiones:

Desde el calificativo de utopía que se le ha dado en el pasado, se redescubre como referente para canalizar situaciones imprevisibles que plantea la dinámica mundial, desde una realidad distópica. El trabajo de sus ideas expresadas con el código gráfico arquitectónico, reitera su importancia como referente de manifestación cultural de la humanidad.

El fin último del urbanismo unitario es el desorientar, desde la creación lúdica, no pretende imponer orden, el urbanismo unitario, busca explorar y descubrir a la persona desde la desorientación. La necesidad de plasmar el paisaje y los acontecimientos que lo contienen, revisten de actualidad los referentes de la psicogeografía, la deriva, utilizadas para entender las fuerzas que conllevan al descubrimiento de la misma persona en su entorno.

El papel decisivo de la acción de la deriva, y del détournement en la ciudad como acciones que expresan vitalidad y están envueltas en el proceso de evolución del ser humano, se renueva en la acción de la tecnología.

La trascendencia del urbanismo unitario y el trabajo de Constant en New Babylon, comprenden diferentes niveles expresados a lo largo de esta tesis, para terminar condensándose como el mismo proyecto, no de una forma lineal y ordenada, sino yuxtapuesta. La desorientación como el estado más anhelado desde el urbanismo unitario, refuerza la noción de búsqueda y de conexión desde el interior de la persona, y como interfaz para el encuentro se utiliza tecnología, logrando un paisaje mental atemporal, cambiante.

El proyecto del urbanismo unitario solo puede entenderse como el encuentro de cuatro condiciones básicas, lo colectivo, nómada, lúdico y la tecnología, para que de su confluencia pudiera habitar el mundo un nuevo ciudadano. Las formas de interrelacionar estos elementos conllevan a la expresión creativa y libre como factor de cohesión entre sus ciudadanos.

El urbanismo unitario desde el planteamiento de los sectores de New Babylon, cuando se elevaban por encima del horizonte, paralelos, no pretenden imponerse a lo existente pero si mantenerse paralelo a la realidad como crítica, aportando respuestas. Por tanto desde su naturaleza paralela puede ser promovida desde las realidades particulares de cada lugar, pues en su esencia radica la exploración de las necesidades inherentes a la condición humana, la libertad, la creación, lo lúdico.

La promoción de este paralelismo se apoya en el cambio de la dinámica mundial donde el avance digital, ha estructurado nuevas formas de riqueza y crecimiento desde acciones creativas con base en el desarrollo digital,

con necesidad de promoción de capital humano, atento a las diferencias y las necesidades que se renuevan en la sociedad.

La necesidad creciente de manifestaciones que involucren el espacio urbano como el lugar para la expresión libre, lúdica y creativa, suponen una necesidad que han visto los artistas antes reseñados para difundir su trabajo a nivel global, desde estrategias precisas, adaptables y reproducibles, desde cualquier ubicación y contexto cultural, pues trabajan desde necesidades y carencias humanas más que espaciales.

La tecnología evoluciona con tal rapidez, que parecen que antes que adaptarse a las personas es contraria la situación, son las personas las que deben adaptarse a lo que dicta la tecnología, modificando los códigos de comunicación, la relación entre las personas, y en lo que se refiere al paisaje urbano, filtrando las miradas desde las pantallas. Una situación que al consolidarse progresivamente requieren de formas diferentes de conexión.

La posición de Constant desde el horror que vivió fue utilizar la dinámica de su supervivencia en la guerra pero cambiando el objetivo, utilizando los recursos que tenía a la mano y que conocía bien que formaban su imaginario. El proyecto de New Babylon, recrea la visión futurista de un mundo libre, que refleja su necesidad de crear entornos donde no exista la guerra, que sin embargo, refleja las huellas de esa supervivencia. Su proyecto se enfocó en hacer imaginar, y en construir elementos que incitaran nuevas ideas, que se reviste de actualidad en los elementos que parecen describir el actual mundo digital.

Bajo la conmoción de lo vivido, fue la capacidad de imaginar la que funcionó como válvula de escape de la catástrofe, e hizo nacer en Constant la necesidad de exponer y recomponer su imaginario, para soñar y hacer soñar a otros. Su imaginario compuesto de guerra, gitanos, arte, música, viajes logran amalgamarse a través de su proyecto y sobre todo seguir cuestionando y excitando la imaginación.

Su proyecto nace del horror y proyecta esperanza, más que de formas y acabados, es un llamado a crear una ciudad donde el ciudadano libre sea el protagonista. Un imaginario que se cuela hasta nuestros días en el paisaje digital que se construye en internet y en sus consecuencias en el espacio físico, en una deriva en constante búsqueda, con la interacción todo tipo de colectivos, en dispositivos digitales nómadas, que trazan mapas de todas las actividades. Es el panorama del siglo XXI con las mismas estrategias de la guerra. El imaginario de Constant parece hacerse realidad.

El détournement es un proceso que ha sido vinculado siempre al paisaje, desde Claudio de Lorena, las representaciones de los situacionistas, expresan una necesidad de alterar el paisaje para dar cuenta de lo que se esconde tras él, alterarlo en una mínima expresión pero con una contundencia que perdure en la memoria. Más que en la imagen, en la vivencia del paisaje.

La imagen cambiante alterada y mutable, es la condición del mundo digital, como lo expresaba Constant, y que se observa en los casos presentados. El recuperar una imagen pública perdida, implica dignificar el espacio urbano y rearmar con nuevas imágenes las calles y plazas, de forma democrática, con responsabilidad entre los ciudadanos.

El factor tiempo transformado desde su comprensión y utilización en tiempo real, pautado por la tecnología digital, expresan una manera distinta de enfrentarlo, desde un presente constante, desde la ubicuidad, instantaneidad e inmediatez. Como estrategia a este acelerado paso, queda la ralentización de aquellas vivencias que intensifiquen el encontrar desde el flujo, el detalle. A Constant le tomó cerca de veinte años completar el proyecto de New Babylon, un proyecto que no es definitivo sino que nació como una propuesta más. Como la construcción misma del paisaje, no fue de un día para otro. Existe una rectificación en el tiempo de volver a lo anterior, de retomar con lo aprendido

El avance de la tecnología y del tiempo no puede ser impedimento para reinterpretar el pasado y hacerlo presente de forma diferente, como los tres casos presentados que si bien se dieron al comienzo del siglo XXI, como expresión de una necesidad para la época, pero que en el caso de los pianos y de los mosaicos, han sabido transformar a los requerimientos de la tecnología pero su esencia es la misma, y es lo que les ha garantizado el éxito de su proyección mundial.

El urbanismo unitario fue una crítica, presentada no como dogma o doctrina, sino como alternativa aplicable como estrategia cuando de la ciudad se afianzan situaciones de desconexión entre las personas y el espacio público, y con fuerza en momentos de crisis, cuando la ciudad se vende, y el paisaje ya no se construye, pero siguen presentes las personas que le habitan. El urbanismo unitario nació como una crítica, y se materializó como una propuesta más de arquitectura, no la definitiva. Los dos procesos se confrontan y se alían para convertirse en una crítica que propone, que no se dilata en señalar sino que refuerza desde propuestas. Al final fue este matiz el que separó a Constant del grupo, y que si bien requiere de estrategia, agudeza e inteligencia la crítica, su esfuerzo queda en vano sin una propuesta. Fue el cambio que permitió la evolución de New Babylon, sin desechar la crítica, concentró sus esfuerzos para idear una propuesta.

La búsqueda de Constant se concentró en idear un nuevo espacio social, que pudiera generar y permitir encuentros, construido por un nuevo ciudadano, en función de los diferentes niveles de conexión generados a partir de sus ideas: conexión con la ciudad, con las personas y con la tecnología, que reafirman la noción de la ciudad como receptáculo de las actividades de las personas y conector de sus manifestaciones en el tiempo, en espacios urbanos que puedan transformarse vinculando la tecnología y las conexiones socio digitales.

La arquitectura se presenta entonces como el eslabón de conexión entre ciudadanos y la ciudad con el uso de los medios digitales. El poner en primer lugar al usuario y sus necesidades prestando atención a las nuevas manifestaciones sociales, entre mallas y redes digitales, que establecen relaciones multidireccionales entre los elementos de tecnología con la ciudad y el ciudadano que se asemejan a las ideas de la estructura que Constant

proyectó como ciudad global ideal, donde el modelo espacial se fundamenta en un urbanismo sensible, de entrelazar en la calle las nuevas expectativas del individuo ante los constantes cambios de la tecnología y la necesidad de ser constructor del espacio, como lo ideó Constant.

El mundo parece encaminarse a ser una gran ciudad donde la población requiere de una nueva dimensión entre espacio físico y digital. Lo perdido en espacio físico se traspassa al digital. El ciudadano del siglo XXI con acceso al mundo desde internet, posee características similares al neobabilonio, pero la libertad plena parece aún materia por resolver. Las ideas de Constant han trascendido hasta nuestros días porque en ellas están implícitas la libertad y humanidad condiciones inherentes a las personas. Su insistencia en concebir un ciudadano libre, hace interrogar sobre el destino de las ciudades actuales y el potencial de creación que estimulan con las herramientas digitales, que por un lado muestran ciudades abiertas a la creatividad pero por el otro, numerosos sistemas de seguridad y normas restringen y excluyen a sus ciudadanos.

Existe un gran potencial en redescubrir entonces la ciudad para entenderla en su dimensión actual real y digital, y aportar soluciones reales que vinculen y hagan del suelo urbano parte de la vida de las personas, estimulando los sentidos, tejiendo con el andar los lugares y la construcción colectiva sobre el suelo urbano.

El espacio urbano debe seducir, tentar, para activar una acción, y no solo la contemplación. Con el andar de la mano de las tecnologías digitales, la excitación del espacio implica una acción para llenar con ella de significado el espacio, significado que reclamaban los situacionistas con la deriva, y del que Constant se apropió para construir un nuevo mundo elevado del suelo, que parecen materializarse en las redes digitales que se solapan por encima del suelo.

La reivindicación del andar como necesidad humana debe ser reforzada como acción integradora de nuevas experiencias sensoriales y la conexión de experiencias paralelas en espacios de la ciudad, que inciten a redescubrirla, a participar desde formas no lineales, ni concentradas en el intercambio comercial, sumando el contenido que generan las personas en su deriva digital. Estamos en la posición de crear estructuras nómadas para una sociedad nómada, con la responsabilidad del arquitecto como creador de vínculos, de situaciones y experiencias entre las personas y el espacio.

Las exigencias de clausura y de encierro, de control y de aislamiento de los espacios, han trascendido la materialidad física, para hacer de la ciudad un contenedor, que maximiza todas estas características. Por otra parte la vinculación entre distintas estrategias y alianzas desde las estructuras e instituciones reconocibles de la ciudad, pueden dar un nuevo dinamismo, aprovechando el impacto del turismo y la movilidad dentro del territorio.

La necesidad por referentes expresado en la importancia que ha develado el trabajo de Constant, en el siglo XXI, y el éxito de las acciones presentadas acusan la voluntad de combinar la fórmula lúdica, colectiva y nómada en la ciudad, con el uso de la tecnología, que requieren de más que artefactos o amplias estructuras, de ciudadanos conectados.

El contacto entre las personas y la trascendencia de este acto en el espacio público, se traslada desde la soledad física, a la multitud digital, a pesar de que no todas las personas utilizan un teléfono inteligente o tienen acceso a internet. Existen aún comunidades que son marginadas por desconocimiento o no tener acceso a estas tecnologías.

Las herramientas digitales han coincidido en la ampliación de los campos de percepción y manifestación del hombre. No solo se concentran en la representación de la imagen, en fotos y videos, más bien parecen tener su éxito en la posibilidad de las pantallas de ser extensiones de los sentidos y así brindar a las personas la facultad de ser constructor, de contribuir y manifestar la visión personal, de tener una participación activa desde cualquier lugar del mundo. Esa disposición de poner al alcance de otros los pensamientos y los sentimientos que suscitan la experiencia perceptiva del espacio se implementa como estrategia para el avance de las herramientas digitales. Constituyen distintas experiencias perceptivas que pueden dotar de significado, presencia y memoria al espacio urbano. Las ventanas de la arquitectura continúan en evolución, pero los sentidos que van aislando disponen de pantallas para continuar la interacción y representación del paisaje.

El protagonismo de compartir todo en línea, aun no parece traspasado a procesos más expeditos para compartir el espacio urbano y colectivo, pues la presencia del cuerpo interfiere desde el valor que se le otorga a la forma de usar la tecnología y el abanico de posibilidades que se despliegan, en contraste con las escasas que se presentan en la realidad de la calle. Es por ello que el trabajo introspectivo del arquitecto en su labor como proyectista del espacio, debe hacer reflejo del uso del espacio para el desarrollo social del hombre, que no significa la búsqueda de nuevos usos para las tecnologías per se.

Por otra parte, las pantallas digitales fomentan la vivencia de las personas, dentro de un escenario real y espectadores anónimos con alcance mediático. La evolución de la tecnología, revela desde la confluencia de las smartcities, una visión concentrada en dinámicas de la vida en relación a datos que analizar. El recurso de la imagen acrecentado desde el uso de pantallas, señalan la renovación y cambio de la forma de ser espectador, que requiere de formas de fomentar el ser constructor.

En sus comienzos Constant pretendió hacer arquitectura sin dibujar, enfocado en los modelos, en su habilidad de artistas, y su posición de rechazo a la pintura, creyó que un solo medio sería suficiente para la creación del espacio, terminando por decantarse por la utilización de esquemas, que pasaron a dibujos más complejos, que le darían el estatus al proyecto de New Babylon de propuesta arquitectónica. Una necesidad que se actualiza desde la construcción de los modelos digitales y la generación de infinitas vistas a voluntad del diseñador. Su experiencia revaloriza no solo el uso de la maqueta, sino la esencia de la arquitectura que nace y se hace desde el dibujo.

Los dibujos que planteó Constant son más esquemas, un recurso gráfico que ha terminado por condensar en la actualidad los diversos procesos en que confluyen la definición de los espacios desde relaciones más que de funciones específicas, como expresión gráfica y materialización de lo variable, de lo mutable.

El trabajo de Constant revela entonces la trascendencia del dibujo, desde su alcance de trazar New Babylon como interconexión espacial global, como sucede en el siglo XXI a nivel digital. Fue el diseño de una cultura materializada en maquetas, como formas de explorar e innovar ante el problema de la ciudad. Las coincidencias con el modelo digital y sobre todo las diferencias, reivindican la importancia de la maqueta, como recurso de estímulo para la imaginación y la participación.

New Babylon, no es una ciudad, es el diseño de una nueva cultura y Constant no limitó las formas de expresar dibujos, fotos, films, collages, que giran en torno a maquetas para materializar y difundir sus ideas. Hizo énfasis en explorar e innovar con los recursos disponibles, para plantear nuevas maneras de aproximarse al problema arquitectónico. Su recurso de la representación del proyecto después de modelada la idea, se verifica en lo que supone la nueva representación de la arquitectura a partir de los modelos digitales.

Por otra lado, la importancia que reviste las exposiciones como expresión de ideas alternas, su difusión e intercambio con la sociedad ha estructurado las experiencias presentadas desde el urbanismo unitario, pero también expresan la dinámica cultural de España desde el turismo que han permitido realizar una lectura del avance de la arquitectura desde exposiciones, para revelar su importancia como lugar de intercambio cultural de personas y de ideas, pero que además de intercambio comercial pueden ser vínculo para la creación paralela de nuevas redes que asocien espacios y personas.

En España como la etiqueta de Yellow Arrow, aparecen marcadas en su territorio, las conchas que señalan el camino de Santiago, un recorrido no desde la deriva, pero que nace de la deriva espiritual, buscando asilo. Ante un mundo que proclama ser global, pero que acrecienta en todas las dimensiones las divisiones y los rechazos a lo ajeno a lo diferente, parece haber un clamor por la necesidad de trazar puentes de conexión.

Las expresiones que materializan New Babylon cuestionan a la vez, la capacidad del arquitecto, pues la amplía como creador de vínculos entre las personas y el espacio, que se ven reforzados con la experimentación perceptual del proyecto. Su búsqueda de la construcción de un mundo en libertad, tecnológico y lúdico y activado con la participación, no quedó en ideas, buscó la manera de hacer partícipes a los usuarios, desde diferentes formas sensoriales a partir de sus modelos. Visión que al trasladarla al tiempo presente parece quedar en contemplación de imágenes, cuando pudiera ser una experiencia multisensorial y participativa.

Las personas regresan como lo expresaba Platón en el mito de la caverna, al encierro para conformarse con las sombras, nítidas que se ven desde las pantallas. Se evade la mirada para concentrarse en su imagen en el reflejo. Al poner en paralelo a la lectura del urbanismo unitario, la transformación de la ventana desde la arquitectura que señala con la vista pero que aísla al resto de los sentidos, su importancia sobre el paisaje, y los espacios que en ella se desarrollan. Se establece un acercamiento a un paisaje artificial expresado desde una interfaz tecnológica.

La estrategia de ocultarse en los hogares, desde la concentración de todas las pantallas digitales, y de todos las formas de control de condiciones climáticas y confort como ideal a alcanzar, donde la arquitectura le ha dado

forma, por un lado parecen fomentar el aislamiento, y la vivencia desde un laberinto estático. Representa entonces el volver a la caverna, como la alegoría de Platón. La condición de salir de la caverna y poder entender el paisaje, y el lugar de donde vienen las cosas, tiene como final el volver a la caverna, aunque después de ver la luz no es posible solo la contemplación es necesario volcar y plasmar ese sentido. Eso en cuanto a la percepción, y en cuanto a la noción de lugar el regreso a la caverna, hace alegoría también a regresar al lugar de origen. En New Babylon, Constant planteó los sectores, como cavernas, entornos donde fuese posible crear y controlar las sombras, que en la actualidad la vuelta a las habitaciones desde el hogar-hotel, donde se concentran todas las formas de interconexión y funciones desde el mismo lugar nos remiten irremediamente a la vuelta a la caverna.

En New Babylon, no existe el objetivo de salir del laberinto, si no la intensificación del espacio que lo contiene. Como metáfora, parece señalar que no es posible escapar de la realidad ante elementos que se escapan su configuración, pero si es posible intensificar las vivencias dentro del espacio colectivo.

Desde esa búsqueda, el elemento que parece decisivo para la construcción del paisaje urbano del siglo XXI, radica en encontrarse a la misma persona y su imagen en el otro. Desde la sensibilidad, la estimulación sensorial, se logra el objetivo de la desorientación. Pues se ve lo que antes no se veía, se detallan los elementos, se persigue la particularidad, para poder tener una orientación y orden en el espacio, encontrando familiaridades. La condición de desarraigo desde el urbanismo unitario se vive desde la desorientación, y como en la guerra se utiliza la misma estrategia como forma de supervivencia. El hecho de procurar la desorientación en la ciudad, puede llevar a descubrir desde el laberinto personal una manera diferente de entender la ciudad, y de asumir la vivencia del paisaje.

La desorientación se presenta como estrategia que apunta hacia el desarraigo, para hacer la vivencia en el espacio más intensa, pero fragmentada, como sucede desde lo digital. Desde la desorientación solo se puede confiar en los instintos lo que revela una mayor confianza en sí mismo, y la búsqueda de oportunidades para la expresión creativa.

La construcción de New Babylon en el siglo XXI, parece hallar su expresión desde lo digital, donde las personas pueden utilizar el tiempo de manera lúdica, y construir colectivamente, pero con otra dimensión y talante. La diferencia radica en la evasión de la realidad se ha hecho estrategia para el consumo y generación de información.

La experimentación de un proceso de transferencia de valores, del urbanismo unitario materializado en New Babylon al entendimiento del paisaje del siglos XXI, es bidireccional, pues la lectura de New Babylon ha absorbido el dominio de la tecnología basada en internet, y desde el material producido por Constant como piezas exquisitas de arte que han entrado en la dinámica museística del arte, desvinculado de su naturaleza inicial, rebelde, transgresora.

El proceso de museificación de muchas ciudades, ha llegado a inocular al mismo legado de New Babylon, como pieza de museo, cuando pudiese actualizar la transformación del material contenido en sus modelos y dibujos al

ser transformado por la tecnología utilizada por las personas. Las ideas de libertad del urbanismo unitario plasmadas en sus maquetas, dibujos, pinturas, en el siglo XXI, donde sigue pendiente el estimular la creatividad y la libertad de las personas, desde la interacción para la que fueron diseñadas en la confluencia de diferentes estímulos para crear una experiencia multisensorial, parecen cercados desde su posición de piezas de museo. El trabajo de Constant, fue hecho para la interacción de las personas y estimular la creatividad, su ubicación como exquisitas piezas de museos, choca con la naturaleza que le es inherente.

La visión de extranjero remarcada por la misma cultura del neobabilonio, sin duda confiere una visión distinta, pero que en este caso termina por señalar la importancia de una nación, destino y hogar de millones de historias, que se repone de sus crisis. La deriva ha estado presente en su historia, pero con ella ha marcado su huella, el aprendizaje de analizar desde su realidad, nuevos paisajes. Sobre todo el hecho de que en su territorio sobreviven culturas que fueron referencia para trazar el urbanismo unitario, revelando conexiones con las transformaciones culturales que generan la tecnología.

Como estrategia para el entendimiento de los diferentes actores que componen el paisaje urbano, es posible utilizar las ideas del urbanismo unitario, desde su posición crítica, que conlleva al aporte de soluciones. La importancia del trabajo de New Babylon reclama así mismo la esencia de la arquitectura contenida en el dibujo, y la importancia de las maquetas y los valores que revelan desde el manejo concentrado de todas las estrategias expresivas desde el modelo digital. El urbanismo unitario, revela además que las necesidades básicas de las personas, de entendimiento consigo misma y con los demás queda aún como materia pendiente a evolucionar.

La nueva mirada que se plantea sobre el paisaje, desde diferentes formas de expresión desde diferentes tecnologías, desde distintos formatos de abordar antes que la captura de imágenes, enmarcan la mirada para la percepción. Si bien la tecnología se presenta como extensora de las capacidades perceptuales de las personas, requieren de la estimulación para no quedar en lo banal o en lo superficial que convive también desde la imagen.

La inversión que puede hacerse a la realización de experiencias como las aquí presentadas, resulta mínima en comparación a la que puede derivar de dinámicas inmobiliarias que forzaron la burbuja inmobiliaria, pero con el riesgo de exponer los rasgos más vulnerables de la naturaleza humana, fuera del orden.

La estructura propuesta para la evaluación de las experiencias con valores cercanos al urbanismo unitario, revelan una matriz capaz de precisar las acciones que se asocian desde la necesidad, el contexto y la forma, entendida desde el planteamiento de Constant, que evoca el mundo digital del siglo XXI. El concentrar los parámetros desde la condición de acentuar los procesos creativos y perceptuales de las personas más allá de las particularidades de un lugar, acusan por una parte la tolerancia a la actividad nómada, y por otra la vivencia desde la misma pauta que expresa la tecnología desde la ubicuidad. El enlace entonces entre la experiencia, el paisaje y la persona es la pantalla digital, que expone una nueva mirada, un nuevo canal para agudizar los sentidos. Desde la forma de acción en la interrupción y el cambio que conllevan a la intensificación de la experiencia del espacio.

El trabajo de Constant, revela y hace presente la necesidad de que las ideas estén contenidas en las expresiones que se manejen, sean dibujos o maquetas, ante la efervescencia digital que dota de infinitas formas de acondicionamiento de la imagen y en ese particular concentran su esfuerzo. Constant completo sus maquetas, sus dibujos, su proyecto con la palabra, bien escrita o declamada, la articulación del discurso donde pudiera dar continuidad a lo fragmentado, a lo efímero, y que permanece vigente y termina siendo el recurso más accesible.

El entendimiento y documentación de las experiencias evaluadas, al ser experiencias pasadas, desde un medio digital cambiante y efímero, ha sido el material gráfico y vivencial de sus participantes el que ha formado parte importante en la comprensión de la necesidad, el contexto y la forma de cada uno, cargando más que con datos con la intensidad de cada experiencia personal. En material, y expresiones que han cambiado de formato en ocasiones o que ya han desaparecido, desde la misma volatilidad y cambio. Pero que señala la importancia de hacer presente material revelado por los ciudadanos que desde su participación y exposición terminan siendo el referente construyendo la memoria, de una experiencia de las cuales tomar valores, para su readaptación, crítica o entendimiento de lo cambiante y mutable de la ciudad.

La estructuración del espacio colectivo como la unión de acciones lúdicas, colectivas y libres es para el año 2017, materia pendiente y con distintas formas que emergen con el apoyo de la tecnología para intentar dar respuesta a una necesidad inherente del ser humano. Se puede abordar el planteamiento de análisis para ser utilizado en experiencias que consideran las condiciones previas del urbanismo unitario.

Al intentar dar forma visual al urbanismo unitario, Constant explicaba que New Babylon no era ni un proyecto de urbanismo, ni un ejemplo de estructura arquitectónica, la respuesta parece está en la de darle forma al paisaje, que termina por construirse como otrora hacían los surrealistas, jugando con el cadáver exquisito, en un juego que ensamblaje de imágenes de autores diferentes, que se ensamblan para al final darle existencia. Para mostrar el resultado, producto de una acción lúdica, y colectiva, con el objeto de causar ruptura en la conciencia mental por el orden total.²

Por tanto de la hipótesis planteada, confirma la posibilidad de revalorizar el paisaje urbano con el uso de herramientas digitales, siguiendo los valores del urbanismo unitario, desde la posibilidad de interconexión de experiencias, de lugares y de personas. Por tanto las ideas de Constant contienen valores que pueden ser actualizadas desde la acción lúdica, colectiva, nómada con el uso de la tecnología. Esta confirmación ha sido posible desde el cumplimiento del objetivo de la investigación.

² «MoMA | Cadavre Exquis (Exquisite Corpse) with Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, and Man Ray. Nude. 1926–27».

APORTACIÓN DE LA TESIS:

La pretensión del urbanismo unitario por tanto no es cambiar la ciudad, es coexistir desde la ciudad, para la construcción de otro paisaje urbano, creativo y realizado por todas las personas, con el uso de la tecnología, sin pretensiones dogmáticas.

El aporte de la tesis radica en el análisis desde la visión del urbanismo unitario como estrategia de construcción paralela al paisaje urbano, que conlleva a la reivindicación del concepto de condiciones previas que planteaba Constant al reunir valores lúdicos, colectivos, nómadas con el uso de la tecnología, como respuesta ante situaciones de inconexión entre la construcción de las ciudades, las personas y las dinámicas cambiantes que impone la tecnología.

Los casos presentados al incluir la globalidad, la deriva, la tecnología, la ciudad, el paisaje urbano, lo lúdico, lo transgresor, lo efímero, condensan valores que deben ser analizados y planteados desde su naturaleza, el planteamiento desde la necesidad, el contexto y la forma, desde la visión desde el urbanismo unitario se presenta como opción de conformación de estrategias para su promoción y evaluación, en el reto de edificar nuevos comportamientos.

Esta tesis fomenta la revisión de estrategias que se apliquen al espacio urbano en función de la estimulación libre y creativa, desde una comprensión cabal, académica, que pueden fomentar acciones para desarrollar el imaginario urbano, a través de diferentes experiencias multisensoriales.

Esta tesis reivindica la importancia de la expresión gráfica arquitectónica, como el medio que permitió arquitecturizar el planteamiento de Constant, y su relevancia como expresión generadora de ideas y dinámicas en la construcción del paisaje.

Esta tesis al ser escrita en español, y ante la escasa profundización del tema del urbanismo unitario y el trabajo de Constant en este idioma, procura la estimulación de nuevas visiones e investigaciones desde el uso del castellano para su divulgación.

LÍNEAS FUTURAS DE LA INVESTIGACIÓN:

La visión de Constant en sus ideas, maquetas, dibujos, plantea el complejo proceso de recomponer el imaginario, para construir nuevas ideas y poder evocar otras. Esta relación con el imaginario y el paisaje, junto al uso de la tecnología conlleva la necesidad de construir y fomentar nuevas conexiones y maneras de abordarlo.

Por tanto, la necesidad de recuperar imaginarios, y de estimular nuevos desde la expresión gráfica arquitectónica, es potencialmente un recurso a explorar como futura línea de investigación. El abordar el imaginario y sus expresiones pueden plantearse desde distintas dimensiones entre ellas:

- 1.- El paisaje oculto: del placer a lo lúdico en el siglo XXI.
- 2.- El paisaje como metáfora para la acogida de frustraciones y revelación de sueños, a propósito de la globalización y la tecnología.
- 3.- Exploración y representación de los laberintos desde la ciudad del siglo XXI.
- 4.-La necesidad de la utopía en la evolución de la expresión gráfica arquitectónica.

ÍNDICE DE SIGLAS UTILIZADAS:

I.S. Internacional Situacionista.

ICA: Institute of Contemporary Arts, de Londres.

MACBA: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.

MoMA: The Museum of Modern Art.

FRAC: Centre: Fonds Régional d'Art Contemporain dans chaque région de France.

ONU: Organización de la Naciones Unidas

INE: Instituto Nacional de Estadística de España.

IET: Instituto de Estudios Turísticos de España.

REFERENCIA DE IMÁGENES

Capítulo 1

Fig. 1.1 FRAC Centre. Foto de François Lauginie

Fig. 1.2 FRAC Centre. Foto de Philippe Magnon

Fig. 1.3 Foto en *International Situationniste* N.4 (junio 1960): p.7

Fig. 1.4 Foto en *International Situationniste* N.3 (dic. 1959): p.39

Fig. 1.5 Foto en *International Situationniste* N. 3(dic. 1959): p. 6

Fig. 1.6 Foto Centre Pompidou, Paris Musée national d'art moderne / Centre de création industrielle Don de l'architecte, 1992 © Adapp, Paris 2011 / Collection Centre Pompidou, Dist. RMN / Philippe Migeat

Fig. 1.7 Foto en notbored.org

Fig. 1.8 Foto en *International Situationniste* N.1 (junio 1958)

Fig. 1.9 Jorn, Asger; Debord, Guy. Fin de Copenhague. Edición Bauhaus Imaginiste. 1957

Fig. 1.10 Imagen de GoogleArts &culture. Colección Dulwich Picture Gallery.

Fig. 1.11 Foto en *International Situationniste* N.12 (sept. 1969): p.86

Fig. 1.12 Foto en *International Situationniste* N.10(mar. 1966): p.32

Fig. 1.13 Foto en *International Situationniste* N.10 (mar. 1966): p.31

Fig. 1.14 Foto en *International Situationniste* N.09(ago. 1964): p.21

Fig. 1.15 Foto de AxlFerrari en commons.wikimedia.org

Fig. 1.16 Foto en commons.wikimedia.org

Fig. 1.17 Foto en *International Situationniste* N.3 (dic. 1959): p.22

Fig. 1.18 Foto en McDonough, Tom, ed. *Guy Debord and the situationist international: texts and documents*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002. p.190

Fig. 1.19 Foto en .artofcolour.com/painting-profile/profiles-no6-files/lhooq.jpg

Fig. 1.20 Foto en notbored.org

Fig. 1.21 Foto de Kimon Berlín En: flickr.com/photos/kimon/3253978179

Fig. 1.22 Foto del doctorando.

Fig. 1.23 Foto en *International Situationniste* N.4 (junio 1960): p.12

Fig. 1.24 Foto en McDonough, Tom, ed. *Guy Debord and the situationist international: texts and documents*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002. p.322

Capítulo 2

Fig. 2.1 Foto en International Situationniste N. 4(junio 1960): p. 25

Fig. 2.2 Foto en International Situationniste N. 3(dic. 1959): p. 7

Fig. 2.3 Foto en artsandarchitecture.com/case.houses/

Fig. 2.4 Foto en independentgroup.org.uk/contributors/smithson/

Fig. 2.5 Foto de Peter Hans, National Collection Netherlands, Anefo.

<http://www.gahetna.nl/en/collectie/afbeeldingen/fotocollectie/zoeken/start/48/weergave/detail/tstart/0/q/zoekterm/constant>

Fig. 2.6 Foto de 306-NT-3163V. National Archives Identifier: 541920. Reino Unido.

Fig. 2.7 Foto de 208-EX-249A-27. National Archives Identifier: 535712. Reino Unido

Fig. 2.8 Fotografía de François Lauginie. Collection FRAC Centre-Val de Loire.

Fig. 2.9 Foto en Andreotti, Libero, y Xavier Costa, eds. *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*. Barcelona: MACBA/Actar, 1996.

Fig. 2.10 Foto de folleto de exposición “Constant. La nueva Babilonia”. Museo Nacional Centro de arte Reina Sofía. 2015

Fig. 2.11 Foto de Parisenimages. Imagen N. 3329-8 Foto de Roger Violette.

Fig. 2.12 Foto de britainfromabove.org.uk Imagen EAWO18384

Fig. 2.13 Foto Centre Pompidou, MNAM-CCI. Dist RMN-Grand Palais/ Georges Meguerdifchian. Foto de Lucien Hervé

Fig. 2.14 Foto del doctorando.

Fig. 2.15 Foto en [flickr.com/photos/archivesnz/13975514774](https://www.flickr.com/photos/archivesnz/13975514774)

Fig. 2.16 Foto de Collectmoments, en [flickr.com/photos/collectmoments/7488556870](https://www.flickr.com/photos/collectmoments/7488556870)

Fig. 2.17 Foto dominio público en Google Art Project

Fig. 2.18 Foto dominio público en wellcomeimages.org

Fig. 2.19 Foto de dominio público en commons.wikimedia.org

Fig. 2.20 Foto de dominio público en commons.wikimedia.org

Fig. 2.21 Foto en International Situationniste N.03 (dic. 1959): p.39

Fig. 2.22 Foto de Collection Gemeentemuseum Den Haag, Photo Tom Haartsen para the Fondation Constant.

Fig. 2.23 Foto de Daniel Mennerich en [flickr.com/photos/danielmennerich](https://www.flickr.com/photos/danielmennerich)

Fig. 2.24 Foto de dominio público en commons.wikimedia.org

Fig. 2.25 Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección Fundación Repsol

COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016 FOTÓGRAFO Tony Coll

Fig. 2.26 Foto del doctorando.

Fig. 2.27 Foto de Leonieke Aalders en flickr.com/photos/mokblog/5476379049

Fig. 2.28 Foto de dominio público en commons.wikimedia.org

Fig. 2.29 Foto de dominio público en BnF, Département des Estampes et de la photographie, ENT QB-(1968) /W3945

Capítulo 3

Fig. 3.1. Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Photo Tom Haartsen para the Fondation Constant.

Fig. 3.2 Foto de dominio público de Étienne Carjat, en commons.wikimedia.org

Fig. 3.3 Foto de Craig Sunter, en flickr.com/photos/16210667@N02/15421637985

Fig. 3.4 Foto de dominio público, en Fondo Antiguo de Universidad de Sevilla.

fama.us.es/record=b2470394~S5*spl

Fig. 3.5 Foto del doctorando.

Fig. 3.6 Foto de Revista Provo N. 4, (28.10.65), publicada en Provos in New Babylon, Alan Smart, 2011

Fig. 3.7 Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Photo Tom Haartsen para the Fondation Constant.

Fig. 3.8 Foto de Esther Vargas, en flickr.com/photos/esthervargasc.

Fig. 3.9 Foto de Shahab, en flickr.com/photos/shahiran83

Fig. 3.10 Captura de imagen del sitio de playablecity.com

Fig. 3.11 Gráfico del Instituto de Estudios Turísticos IET. «Informe anual 2010. Movimientos Turísticos en fronteras (Frontur). Encuesta de Gasto Turístico (Egatur).» España: Instituto de Estudios Turísticos, mayo de 2011. <http://estadisticas.tourspain.es/es-ES/estadisticas/frontur/Anuales>. p.15

Fig.3.12 Gráfico del INEbase. «Proyección de la población de España 2014-2064». España: Instituto Nacional de Estadística, 28 de octubre de 2014. <http://www.ine.es/prensa/np870.pdf>. p.01

Capítulo 4

Fig. 4.1 Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

Fig. 4.2 Foto en International Situationniste N. 11(oct. 1967): p.33

Fig. 4.3 Foto de dominio público en commons.wikimedia.org

Fig. 4.4 Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección Fundación Repsol

COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016 FOTÓGRAFO Tony Coll

Fig. 4.5 foto de Leonieke Aalders, en flickr.com/photos/mokblog/5476981136

Fig. 4.6 Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

Fig. 4.7 Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant

Fig. 4.8 Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección Fundación Repsol

© Constant, VEGAP, 2016. FOTÓGRAFO Tony Coll

Fig. 4.9 Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección Fundación Repsol
© Constant, VEGAP, 2016. FOTÓGRAFO Tony Coll

Fig. 4.10 Foto de Leonieke Alders, en flickr.com/photos/mokblog/27651850266/

Fig. 4.11 Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección Fundación Repsol
COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016 FOTÓGRAFO Tony Coll

Fig. 4.12 Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección Fundación Repsol
COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016 FOTÓGRAFO Tony Coll

Fig. 4.13 Foto en International Situationniste N. 3(dic. 1959): p.38

Fig. 4.14 Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

Fig. 4.15 Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

Fig. 4.16 Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

Fig. 4.17 Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

Fig. 4.18 Fuente Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

Fig. 4.19 Fuente Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

Fig. 4.20 Dibujo del autor.

Fig. 4.21 Foto en International Situationniste N. 4 (jun. 1960): p.6.

Fig. 4.22 Foto de Leonieke Alders, en: flickr.com/photos/mokblog

Fig. 4.23 Foto de dominio público en commons.wikimedia.org

Fig. 4.24 Foto de dominio público en commons.wikimedia.org

Capítulo 5

Fig. 5.1 Foto de Leonieke Alders, en: flickr.com/photos/mokblog

Fig. 5.2 Foto Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen en «La Nueva Babilonia de Constant». En *Constant Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015. p.132

Fig. 5.3 Cómic en International Situationniste N.6 (ago. 1961): p.37

Fig. 5.4 Foto en International Situationniste N.8 (ene. 1963): p.6

Fig. 5.5 Foto del doctorando.

Fig. 5.6 Foto de dominio público commons.wikimedia.org

Fig. 5.7 Foto del doctorando.

Fig. 5.8 Foto del doctorando.

Fig. 5.9 Foto del doctorando

Fig. 5.10 Foto de Thomas Szykiewicz, en flickr.com/photos/dasfotoimaginarium

Fig. 5.11 Foto del doctorando

Fig. 5.12 Foto del doctorando

Fig. 5.13 Foto del doctorando

Capítulo 6

Fig. 6.1 Fuente Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

Fig. 6.2. Foto del doctorando.

Fig. 6.3. Foto de cubierta del libro Maas, Winy, y MVRDV, eds. *Costa Iberica: [hacia la ciudad del ocio]*. Barcelona: Actar, 2000.

Fig. 6.4 Foto de catálogo de exposición, Locher, J.L. *New Babylon: uitgegeven bij een expositie in het Haags Gemeentemuseum 15 juni- 1 september 1974*. Amsterdam: Haags Gemeentemuseum, 1974.

Fig. 6.5 Foto de DC PAPERS, revista de crítica y teoría de arquitectura. Solà-Morales i Rubio, Ignasi de. «Arquitectura líquida». *DC Papers, revista de crítica y teoría de la arquitectura* 5-6 (2001): 24-33.

Fig. 6.6 Foto de cubierta del libro. Riley, Terence. *On-site: new architecture in Spain*. New York: Museum of Modern Art : D.A.P./Distributed Art Publishers, 2006.

Fig. 6.7 Foto del doctorando.

Fig. 6.8 Foto de www.bie-paris.org

Fig. 6.9 Foto del doctorando.

Fig. 6.10 Foto del doctorando.

Fig. 6.11 Foto en wwb.cc/proyecto

Fig. 6.12 Foto en recetasurbanas.net

Fig. 6.13 Foto del doctorando

Fig. 6.14 Foto en flickr.com/photos/basel-action-network guiyu china 2006

Fig. 6.15 Foto de Daniel Canogar en Danielcanogar.com

Fig. 6.16 Foto en flickr.com/photos/flashstef/2677270550

Fig. 6.17 Foto de Daniel Lobo. flickr.com/photos/daquellamanera/4193620439

Fig. 6.18 Foto de Erick Pickersgill en ericpickersgill.com/removed

Capítulo 7

Fig. 7.1 Foto de Leonieke Aalders, en flickr.com/photos/mokblog

Fig. 7.2 Foto de Duncan Rawlinson, en flickr.com/photos/thelastminute/33261351211

Fig. 7.3 Foto de Leonleke Aalders, en flickr.com/photos/mokblog

Fig. 7.4 Colección MACBA. Fundación MACBA. Colección Fundación Repsol

COPYRIGHT © Constant, VEGAP, 2016, FOTÓGRAFO Tony Coll.

Fig. 7.5 Captura de página web moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/#

Fig. 7.6 Esquema por el doctorando.

Fig. 7.7 Foto del doctorando.
Fig. 7.8 Foto del doctorando.
Fig. 7.9 Foto del doctorando.
Fig. 7.10 Foto de yellowarrow.net con acceso el 17-06-2014
Fig. 7.11 Foto de yellowarrow.net con acceso el 17-06-2014
Fig. 7.12 Foto de yellowarrow.net con acceso el 17-06-2014
Fig. 7.13 Foto de Kenn, en flickr.com/photos/yellowarrow
Fig. 7.14 Foto de Trinidad, en flickr.com/photos/yellowarrow
Fig. 7.15 Foto de Rosaura, en flickr.com/photos/yellowarrow
Fig. 7.16 Foto de Florin, en flickr.com/photos/yellowarrow
Fig. 7.17 Foto de Bza5, en flickr.com/photos/yellowarrow
Fig. 7.18 Foto de Mema, en flickr.com/photos/yellowarrow
Fig. 7.19 Foto de j4pt5, en flickr.com/photos/yellowarrow
Fig. 7.20 Foto de 08s3, en flickr.com/photos/yellowarrow
Fig. 7.21 Mapa del Concurso de piano María Canals, 2010.
Fig. 7.22 Mapa de streetpianos.com/barcelona2010
Fig. 7.23 Mapa en streetpianos.com/map/
Fig. 7.24 Mapa en streetpianos.com/map/
Fig. 7.25 Foto de Ideacat, en streetpianos.com/barcelona2010/
Fig. 7.26 Foto de Xavier, en streetpianos.com/barcelona2010/
Fig. 7.27 Foto de Dennis Wasink, en streetpianos.com/barcelona2010/
Fig. 7.28 Foto de Flydime, en streetpianos.com/barcelona2010/
Fig. 7.29 Foto de Crew, en streetpianos.com/barcelona2010/
Fig. 7.30 Foto de Mark Attard, en streetpianos.com/barcelona2010/
Fig. 7.31 Foto de Marti-Marc-Aleix, en streetpianos.com/barcelona2010/
Fig. 7.32 Foto de Amarynth Sichel, en streetpianos.com
Fig. 7.33 Montaje de Luke Jerram, en streetpianos.com
Fig. 7.34 Foto de Pianoman, en streetpianos.com/barcelona2010/
Fig. 7.35 Foto del doctorando.
Fig. 7.36 Mapa en space-invaders.com
Fig. 7.37 Mapa en space-invaders.com
Fig. 7.38 Foto de Bilbaoarte.
Fig. 7.39 Foto de Catálogo de Exposición “Percepción Extensible”. Bilbao Arte. 2008
Fig. 7.40 Foto de Bilbaoarte.
Fig. 7.41 Foto superior de Joselu Blanco, en flickr.com/photos/silverman68/ Foto inferior de Google Streetview.

Fig. 7.42 Foto de Bilbaoarte.

Fig. 7.43 Fotograma del cortometraje “In bed with Invader”. Dirección Raphael Haddad. 2011 En: [youtube.com/watch?v=gBXjpfX576w&t=371s](https://www.youtube.com/watch?v=gBXjpfX576w&t=371s)

Fig. 7.44 Foto de Nicolas Vigler, en [flickr.com/photos/boklm](https://www.flickr.com/photos/boklm)

Fig. 7.45 Foto de Kat Sommers, en [.flickr.com/photos/katsommers](https://www.flickr.com/photos/katsommers)

Fig. 7.46 Foto de Daniel Lobo, en [flickr.com/photos/daquellamanera](https://www.flickr.com/photos/daquellamanera)

Fig. 7.47 Foto superior de [space-invaders.com/](https://www.space-invaders.com/) foto inferior vista de [google.maps](https://www.google.com/maps)

Fig. 7.48 Foto de Roberto Latxaga, en [.flickr.com/photos/kurtxio](https://www.flickr.com/photos/kurtxio)

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA:

- Abeledo, Raül, Pau Rausell, Ramón Marrades, y Chema Segovia. *Espacios: para la innovación, la creatividad y la cultura*. Valencia: Publicacions de la Universitat de València, 2015.
- Algora, Montxo, y José Luis De Vicente. *Máquinas & almas: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía del 26 de junio al 13 de octubre de 2008 ; [arte digital y nuevos medios: Antonio Abad ...]*. Editado por Centro de Arte Reina Sofía. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2008.
- Amorós, Miguel. *Los situacionistas y la anarquía*. Bilbao: Muturreko Burutazioak, 2010.
- Andreotti, Libero. «Architecture and play». En *Guy Debord and the situationist international: texts and documents*, editado por Tom McDonough. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002.
- . «Introducción: La Política Urbana de La Internacional Situacionista (1957-1972)». En *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani [u.a.], 1996.
- . *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*. Barcelona: MACBA/Actar, 1996.
- Andreotti, Libero, y Xavier Costa, eds. *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Actar, 1996.
- Aparicio Mourelo, Alberto, y Simón Marchán Fiz. *Construir una pequeña situación sin futuro la Internacional Situacionista. De la liquidación del arte a la crítica revolucionaria de la vida cotidiana*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones, 1999. <http://site.ebrary.com/id/10080709>.
- Ardenne, Paul. *Un Arte contextual: creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia: Cendeac, 2006.
- Arendt, Hannah. *La condición humana*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1993.
- Ariño Villarroya, Antonio. *Prácticas culturales en España: desde los años sesenta hasta la actualidad*. 1a ed. Ciencias sociales. Barcelona: Editorial Ariel, 2010.
- Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador: nueva versión*. Madrid: Alianza, 1979.
- Ascher, François. *Los nuevos principios del urbanismo: el fin de las ciudades no está a la orden del día*. Traducido por María Hernández Díaz. Madrid: Alianza Editorial, 2004.
- Ascott, Roy. *Telematic embrace: visionary theories of art, technology, and consciousness*. Berkeley: University of California Press, 2003.
- Augé, Marc. *Los «no Lugares»: Espacios Del Anonimato: Una Antropología de La Sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 2001.
- Aurigi, Alessandro, y Fiorella De Cindio. *Augmented Urban Spaces Articulating the Physical and Electronic City*. Aldershot, Hampshire, England; Burlington, VT: Ashgate, 2008.
<http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=438383>.
- Azara, Pedro. *Castillos en el aire: mito y arquitectura en Occidente*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2005.
<http://site.ebrary.com/id/10732121>.

- . *Cuando los arquitectos eran dioses*. Madrid: Catarata, 2015.
- Azara, Pedro, y Museo de Bellas Artes, eds. *La ciudad que nunca existió: arquitecturas fantásticas en el arte occidental ; Sala BBK 23 de febrero - 30 de mayo de 2004, exposición*. Bilbao: Museo de Bellas Artes, 2004.
- Bachelard, Gaston. *La poética del Espacio*. Tercera. España: Fondo de Cultura Económica, 2000.
- Ballard, James Graham. *La isla de cemento*. Barcelona: Minotauro, 2002.
- Ballesteros, Pepe. «Sobre la acción del situacionismo en el contexto contemporáneo». En *Reactivate!!: espacios remodelados e intervenciones mínimas / espais remodelats i intervencions mínimes*, editado por Espai d'Art Contemporani de Castelló. València, Castelló: Consorci de Museus de la Generalitat Valenciana ; Espai d'Art Contemporani de Castelló, 2008.
- Balmori, Diana. *Drawing and Reinventing Landscape*. AD Primers. Chichester: Wiley, 2014.
- Banham, Reyner. *Megaestructuras: futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
- Barber, Stephen. *Ciudades Projectadas: Cine Y Espacio Urbano*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- Barrot, Jean. *Crítica de la Internacional Situacionista*. Madrid: Klinamen Comunización, 2009.
- Baudelaire, Charles. *Las flores del mal (Les fleurs du mal- 1857)*. e-artnow, 2015.
- . *Poemas en prosa*. Argentina: El Cid Editor, 2003.
- Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI, 1979.
- Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2004.
- Benjamin, Walter. *Discursos interrumpidos I: filosofía del arte y de la historia*. Traducido por Jesús Aguirre. [Buenos Aires]: Taurus, 1989.
- . *Libro de los pasajes*. Editado por Rolf Tiedemann. Madrid: Akal Ediciones, 2005.
- Berger, John. *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.
- Berque, Agustín. *El Pensamiento paisajero*. Editado por Javier Maderuelo. Madrid: Biblioteca Nueva, 2009.
- Beuys, Joseph. «I Am Searching for Field Character (Publicado Originalmente En Carin Kuoni, Ed., Energy Plan for the Western Man: Joseph Beuys in America. New York, 1990)». En *Utopias*, editado por Richard Noble. Documents of Contemporary Art. London: Whitechapel Gallery, 2009.
- Bishop, Claire, ed. *Participation*. Documents of contemporary art. London : Cambridge, Mass: Whitechapel ; MIT Press, 2006.
- Bloch, Ernst. «The Principle of Hope(Extracto de Das Prinzip Hoffnung. Frankfurt Am Main: Suhrkamp Verlag, 1954-59)». En *Utopias*, editado por Richard Noble. Documents of Contemporary Art. London: Whitechapel Gallery, 2009.
- Bordes, Juan. *La infancia de las vanguardias: sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus*. Madrid: Cátedra, 2007.
- Borges, Jorge Luis. *El Aleph*. Madrid: Alianza Editorial, 1972.
- Boyer, M. Christine. *CyberCities: visual perception in the age of electronic communication*. 1st ed. New York: Princeton Architectural Press, 1996.
- Breton, André. *Nadja*. 16. Evergreen ed. An Evergreen Book 580. New York: Grove Press, 1985.

- Cairns, Graham, François Penz, y Holly Rose. *The Architecture of the Screen: Essays in Cinematographic Space*, 2013.
<http://site.ebrary.com/lib/iyte/Doc?id=10825865>.
- Calatrava, Juan. *Las Carceri de Giovanni Battista Piranesi: entre clasicismo y romanticismo*. Biblioteca de ensayo 8. Granada: Diputación Provincial de Granada, 1985.
- Calvino, Italo. *Las ciudades invisibles*. Editado por César Palma. Traducido por Aurora Bernárdez. 22a. ed. Biblioteca Calvino 3. Madrid: Siruela, 2012.
- . *Seis propuestas para el próximo milenio*. 6. ed. Madrid: Siruela, 2005.
- Canogar, Daniel. *Ciudades efímeras: exposiciones universales, espectáculo y tecnología*. Imaginario 3. Madrid: J. Ollero, 1992.
- Careri, Francesco. *Constant: New Babylon, una città nomade*. 1. ed. Universale di architettura ; Gli architetti 88. Torino: Testo & immagine, 2001.
- . *Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice = El Andar Como Practica Estetica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.
- Careri, Francesco, Gilles A Tiberghien, y Maurici Pla. *Walkscapes: el andar como práctica estética*, 2013.
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=855381>.
- Carpo, Mario. *La arquitectura en la era de la imprenta*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2003.
- Castells, Manuel. *La era de la información : economía, sociedad y cultura*. Traducido por Carmen Martínez Gimeno. Madrid: Alianza Editorial, 1997.
- Cecilia, Fernando Márquez, y Richard Levene, eds. *Rafael Moneo 1967 2004: [imperative anthology]*. El Croquis, 2004,20 + 64 + 98. Madrid: Croquis Ed, 2004.
- Certeau, Michel de. *La Invención de lo cotidiano*. Editado por Luce Giard. México, D.F.; [Guadalajara]: Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia : Centro Francés de Estudios Mexicanos y Centroamericanos ; Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 1996.
- Chermayeff, Serge, y Christopher Alexander. *Comunidad y privacidad*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Nueva Visión, 1973.
- Choay, Françoise. *El urbanismo utopía y realidades*. Traducido por Luis Del Castillo. Barcelona: Editorial Lumen, 1970.
- Colafranceschi, Daniela. *Landscape + 100 palabras para habitarlo*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- Colombo Ruiz, Sergio Alexander. «Entre lo real y lo virtual. Las herramientas digitales y su acción en la transformación del paisaje urbano en la primera década del siglo XXI. A propósito del urbanismo “unitario”», 8:267-74. Granada: Universidad de Granada, Editorial Universidad de Granada, 2016.
- Colomina, Beatriz. «Guerra y juego». En *Playgrounds: reinventar la plaza*. Madrid: Edición a cargo del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía : Ediciones Siruela, 2014.
- Cook, Peter. *Drawing: the motive force of architecture*. AD primers. Chichester [England]: Wiley, 2008.
- Corner, James, y Alison Bick Hirsch. *The landscape imagination: collected essays of James Corner, 1990-2010*. First edition. New York: Princeton Architectural Press, 2014.
- Cortés, José Miguel. *Espacios diferenciales: experiencias urbanas entre el arte y la arquitectura*. Paterna: Laimprenta CG, 2007.

- . *La ciudad cautiva: control y vigilancia en el espacio urbano*. Ediciones Akal. Madrid, 2010.
- Cosgrove, Denis. *Geography and Vision Seeing, Imagining and Representing the World*. London: I.B. Tauris & Co., 2010.
<http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=676675>.
- Costa, Xavier. «El arquitecto como etnógrafo». En *Otra mirada: posiciones contra crónicas: la acción crítica como reactivo en la arquitectura española reciente*, editado por Manuel Gausa y Ricardo Devesa. Barcelona: G. Gili, 2010.
- . «Le gran jeu à venir: ciudad de situaciones». En *Metropolis: ciudades, redes, paisajes*, editado por Xavier Costa y Ignasi de Solà-Morales. Barcelona: Gili, 2005.
- . «Sub Specie Ludii». En *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*, editado por Libero Andreotti. Barcelona: MACBA/Actar, 1996.
- Crary, Jonathan. *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: CENDEAC, 2008.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Aprender a fluir*. Traducido por Alfonso Colodrón. Barcelona, España: Editorial Kairós, 2003.
- Cuadra, Álvaro. *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*. España: Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), 2003.
- Darley, Andrew. *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2002.
- Davis, Mike. *Ciudad de cuarzo: arqueología del futuro en los Ángeles*. Traducido por Rafael Reig. Madrid: Lengua de Trapo Ediciones, 2003.
- De Biase, Alessia. «De la necesidad de la incertidumbre, la lentitud y la gratuidad.» En *El espacio público en la ciudad contemporánea: perspectivas críticas sobre su gestión, su patrimonialización y su proyecto*, editado por Mireia Viladevall i Guasch y María A. Castrillo Romón, 1. ed. Puebla, México: Univ. Iberoamericana Puebla, 2012.
- De la Llata González, Silvano. «Resistencia urbana: interpretaciones alternativas del espacio público.» En *El espacio público en la ciudad contemporánea: perspectivas críticas sobre su gestión, su patrimonialización y su proyecto*, editado por Mireia Viladevall i Guasch y María A. Castrillo Romón, 1. ed. Puebla, México: Univ. Iberoamericana Puebla, 2012.
- De la Rivas Sanz, Juan Luis. «El espacio público y lo urbano cotidiano: Ideas para un proyecto renovado.» En *El espacio público en la ciudad contemporánea: perspectivas críticas sobre su gestión, su patrimonialización y su proyecto*, editado por Mireia Viladevall i Guasch y María A. Castrillo Romón, 1. ed. Puebla, México: Univ. Iberoamericana Puebla, 2012.
- Debord, Guy. «Editorial Notes: Critique of Urbanism. Internationale Situationniste 6 (August 1961), 3–11.» En *Guy Debord and the situationist international: texts and documents*. Cambridge, Mass: The MIT Press, 2002.
- . *La sociedad del espectáculo*. Madrid: Castellote, 1976.
- . «Report on the Construction of Situations and on the Terms of Organization and Action of the International Situationist Tendency.1957». En *Guy Debord and the situationist international: texts and documents*, editado por Tom McDonough. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002.
- . «Sur le passage (en Oeuvres cinématographiques, 26, Publicado originalmente en Knabb, ed., Anthology, 31)». En *Guy Debord and the situationist international: texts and documents*, editado por Tom McDonough. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002.
- . «The Situationists and the New Forms of Action in Politics or Art». En *Guy Debord and the situationist international: texts and documents*, editado por Tom McDonough. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002.

- Deleuze, Gilles. *El pliegue*. Paidós studio Básica 48. Barcelona: Ed. Paidós, 1989.
- Deleuze, Gilles, y Félix Guattari. *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Traducido por José Vázquez Pérez. 5. ed. Pre-Textos Ensayo 94. Valencia: Pre-Textos, 2002.
- Deleuze, Gilles, y Claire Parnet. *Diálogos*. 2°. Valencia: Pre-Textos, 1997.
- Delfante, Charles. *Gran historia de la ciudad: de Mesopotamia a Estados Unidos*. Madrid: Abada, 2006.
- Delgado, Manuel. *El espacio público como ideología*. Madrid: Libros de La Catarata, 2011.
- . *Memoria y lugar: el espacio público como crisis de significado*. Memorias cultural. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción, 2001.
- Dellar, Hugh. *Outcomes: advanced*. Andover: Heinle, Cengage Learning, 2012.
- Denaci, Mark. «Amsterdam And/As New Babylon: Urban Modernity's Contested Trajectories». En *Imagining Global Amsterdam: History, Culture, and Geography in a World City*, editado por Marco de Waard, 2012. <http://www.doabooks.org/doab?func=fulltext&rid=15171>.
- Derrida, Jacques. *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos, 1989.
- Didi-Huberman, Georges. *Supervivencia de las luciérnagas*. Madrid: Abada, 2012.
- Didi-Huberman, Georges, Clément Chéroux, y Javier Arnaldo. *Cuando las imágenes tocan lo real*. Arte y estética. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2013.
- Dollens, Dennis. *De lo digital a lo analógico*. [Barcelona]: Editorial Gustavo Gili, 2002.
- Dong, Wei, y Kathleen Gibson. *Arquitectura y diseño por computadora*. McGraw-Hill, 2000.
- Dudareva, Liva. «El potencial de los medios locativos en la práctica de la arquitectura del paisaje (2005-2008)». Madrid, España: Media Lab Prado, 2008.
- Dunster, David. *Alison+Peter Smithson, The Shift*. Academy Editions. Architectural Monographs 7. London, 1982.
- Durand, Gilbert. *Lo imaginario*. Traducido por Montserrat Prat. Barcelona: Ediciones del Bronce, 2000.
- Eaton, Ruth. *Cité Idéales: L'utopisme et L'environnement (Non) Bâti*. Anvers: Mercator, 2001.
- Eckardt, Frank. *Mediacity Situations, Practices and Encounters*. Berlin: Frank & Timme, 2008. <http://oclc-marc.ebrary.com/id/10655476>.
- Eco, Umberto. *Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. México, D.F.: Gedisa Editorial, 2004.
- . *Obra Abierta*. Barcelona: Planeta-Agostini, 1992.
- Epicuro, y Carmen Fernández-Daza. *Máximas para una vida feliz*. Madrid: Temas de Hoy, 1994.
- Espai d'Art Contemporani de Castelló, y Swiss Architecture Museum. *Reactivate!!: espacios remodelados e intervenciones mínimas / espais remodelats i intervencions mínimes*. València, Castelló: Consorci de Museus de la Generalitat Valenciana ; Espai d'Art Contemporani de Castelló, 2008.
- Evans, Robin, Moisés Puente, Rafael Moneo, y Mohsen Mostafavi. *Traducciones*. Valencia: Editorial Pre-Textos, 2005.

- Expósito, Marcelo. «Todo mi cuerpo recuerda: desorden festivo, mutación subjetiva y devenir revolucionario». En *Playgrounds: reinventar la plaza*. Madrid: Edición a cargo del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía : Ediciones Siruela, 2014.
- Eyck, Aldo van. «Sobre el diseño del equipamiento lúdico y la disposición de los espacios de juego. 1962». En *Playgrounds: reinventar la plaza*. Madrid: Edición a cargo del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía : Ediciones Siruela, 2014.
- Fariña Tojo, José. *La ciudad y el medio natural*. Madrid: Akal, 2009.
- Fernández, Blanca, y Jesus Pedro Lorente, eds. *Arte en el espacio público: barrios artísticos y revitalización urbana*. 1a ed. Colección Modos de ver, no. 3. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2009.
- Fernández Pérez, Joaquín. «El paisaje, entre la naturaleza, el arte y la ciencia». En *Retorno al paisaje el saber filosófico, cultural y científico del paisaje en España*, editado por Joan F Mateu Bellés y Manuel Nieto Salvatierra, 117-68. Valencia: EVREN, 2008.
- Florida, Richard. *Las ciudades creativas por qué donde vives puede ser la decisión más importante de tu vida*. Barcelona: Paidós, 2009.
- Fontana i Làzaro, Josep. *El futuro es un país extraño: una reflexión sobre la crisis social de comienzos del siglo XXI*. Primera edición. Barcelona: Pasado y Presente, 2013.
- Ford, Simon. *The Situationist International: A User's Guide*. London: Black Dog Publ, 2005.
- Foth, Marcus. *From Social Butterfly to Engaged Citizen Urban Informatics, Social Media, Ubiquitous Computing, and Mobile Technology to Support Citizen Engagement*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011.
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=411191>.
- Foucault, Mitchel. «Los espacios otros(Des espaces autres. Conferencia en el Cercle d'études architecturale. 14 marzo 1967. Publicado en Architecture/Mouvement/Continuité, N.5. octubre 1984)». traducido por Marie Lourdes. Círculo de estudios arquitectónicos París, s. f.
- Fraser, Angus M. *The gypsies*. 2nd ed. The Peoples of Europe. Oxford, UK ; Cambridge, USA: Blackwell, 1995.
- Freund, Gisèle, 1908-. *La Fotografía Como Documento Social / Gisèle Freund ; Versión Castellana de Josep Elías*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- Frisby, David. *Paisajes urbanos de la modernidad: exploraciones críticas*. 1. ed. Las ciudades y las ideas. Buenos Aires: Prometeo, 2007.
- Galofaro, Luca. *Artscapes El arte como aproximación al paisaje contemporáneo*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
- García Bueno, Antonio. *Una aproximación a la obra de José Jiménez Jimena, arquitecto*. Granada: Universidad de Granada, Departamento de Expresión Gráfica, arquitectónica y en la Ingeniería, 2005.
- García Codoñer, Ángela, Jorge Llopis Verdú, José Vicenta Masiá León, Ana Torres Barchino, y Ramón Guillén Villaplana. *El color del centro histórico: arquitectura histórica y color en el Barrio del Carmen de Valencia*. Valencia Ajuntament de València, 1995.
- García Doménech, Sergio. *Reflexiones urbanas sobre el espacio público de Alicante: una interpretación de la ciudad y sus escenarios*. Arquitectura. San Vicente del Raspeig (Alicante): Universidad de Alicante, 2013.

- García Farrero, Jordi. *Caminar: experiencias y prácticas formativas*, 2014. <http://alltitles.ebrary.com/Doc?id=10914456>.
- García Vázquez, Carlos. *Teorías e historia de la ciudad contemporánea*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2016. <http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=4507814>.
- Gardiner, Hazel, y Charlie Gere, eds. *Art practice in a digital culture*. Digital research in the arts and humanities. Farnham, Surrey, England ; Burlington, VT: Ashgate Pub, 2010.
- Gausa, Manuel, y Ricardo Devesa, eds. *Otra mirada: posiciones contra crónicas: la acción crítica como reactivo en la arquitectura española reciente*. Barcelona: G. Gili, 2010.
- Geddes, Patrick, y Miguel Moro Vallina. *Ciudades en evolución*. Pensamiento; 18. Oviedo: KrK Ed, 2009.
- Gehl, Jan. *La humanización del espacio urbano: la vida social entre los edificios*. Traducido por María Teresa Valcarce. Barcelona: Editorial Reverté, 2006.
- Gelting, Anne Katrine. «Changes of Paradigms in the Basic Understanding of Architectural Research : Architectural Research and the Digital World : EAAE/ARCC Conference, Copenhagen 2008». Copenhagen: The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture, 2008.
- Gere, Charlie. *Digital Culture*. Expanded 2. ed. London: Reaktion Books, 2008.
- Gibson, William. *Neuromante*. Barcelona: Minotauro, 1996.
- Gielen, Pascal. «El desbarajuste de la arquitectura utópica. Rem Koolhaas y Pascal Gielen conversan sobre Constant Nieuwenhuys». En *Constant Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- . «La representación de la ciudad de común». En *Constant Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- Gilles, Ivain. «Formulario para un nuevo urbanismo. 1958(“Formulaire pour un urbanisme nouveau”, publicado originalmente en Internationale Situationniste, 1, junio 1958, 15-20)». En *Urbanismo situacionista*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- Goffman, Erving, Hildegard B Torres Perren, y Flora Setaro. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu, 1997.
- Gómez Alzate, Adriana, y Felipe César Londoño López. *Paisajes y nuevos territorios (en red): cartografías e interacciones en entornos visuales y virtuales*. 1. ed. Cuadernos A Serie Nuevos territorios 34. Rubí: Anthropos [u.a.], 2011.
- Gordin, Michael D, Gyan Prakash, y Helen Tilley. *Utopia / Conditions of Historical Possibility*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 2010.
- Gorelik, Adrián. *Correspondencias Arquitectura, Ciudad, Cultura*. Buenos Aires: Editorial Nobuko, 2011. <http://public.ebib.com/choice/PublicFullRecord.aspx?p=3197039>.
- Gracia Soria, Francisco de. *Entre el paisaje y la arquitectura: apuntes sobre la razón constructiva*. San Sebastián: Ed. Nerea, 2009.
- Gutiérrez Solís, Salvador. *El escalador congelado*. 1. ed. Colección Áncora y delfín, v. 1247. Barcelona: Destino, 2012.
- Gutiérrez-Rubí, Antoni. *La política vigilada la comunicación política en la era de Wikileaks*. Barcelona: Editorial UOC, 2011. <http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3201485>.

- Haaren, H van. *Constant*. Traducido por Max Schuchart. J. M. Meulenhoff. Art and architecture in the Netherlands. Amsterdam, 1966.
- Hall, Edward T. *La dimensión oculta*. Traducido por Félix Blanco. 13ª Edición. México: Siglo XXI, 1989.
- Hardt, Michael, y Antonio Negri. *Commonwealth*. Cambridge, Mass: Belknap Press of Harvard University Press, 2009.
- Harvey, David. *Ciudades rebeldes: del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Tres Cantos: Akal, 2013.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. *Lecciones de estética 1. 1*. Barcelona: Ediciones península, 1989.
- . *Lecciones sobre la estética*. Madrid, España: Akal, 1989.
- Heidegger, Martin. *El ser y el tiempo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1974.
- Heintz, John. «New Babylon: A persistent provocation». En *Exit utopia: architectural provocations 1956-76*, editado por Martin van Schaik y Otakar Mácel. New York, NY: Prestel Pub, 2005.
- Heynen, Hilde. *Architecture and modernity: a critique*. Cambridge, Mass: MIT Press, 1999.
- Home, Steward. *El asalto a la cultura: movimientos utópicos desde el Letrismo a la Class War*. 1. ed. en castellano. Barcelona: Virus Ed, 2002.
- Horst, Trudy van der. «Constant (Ámsterdam 1920- Utrecht 2005)». En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- Howes, David. *Sensual Relations Engaging the Senses in Culture and Social Theory*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2003. <http://site.ebrary.com/id/10373094>.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Traducido por Eugenio Imaz. Madrid: Alianza Editorial, 2000.
- Hussey, Andrew. «Mapping Utopia: Debord and Constant between Amsterdam and Paris». En *Paris-Amsterdam Underground Essays on Cultural Resistance, Subversion, and Diversion.*, editado por Christoph Lindner. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013. <http://www.doabooks.org/doab?func=fulltext&rid=15256>.
- Huxley, Aldous. *Un mundo feliz*. Traducido por Ramón Hernández. Madrid: Bibliotex, 1999.
- Iribas, José Miguel. «Benidorm, manual de uso». En *Costa Iberica: [hacia la ciudad del ocio]*, editado por Winy Maas y MVRDV. Barcelona: Actar, 2000.
- Jacobs, Jane. *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Madrid: Capitán Swing Libros, 2011.
- Jellicoe, Geoffrey, y Susan Jellicoe. *El paisaje del hombre: la conformación del entorno desde la prehistoria hasta nuestros días*. Barcelona: Gustavo Gili, 1995.
- Jones, Caroline A., y Bill Arning, eds. *Sensorium: embodied experience, technology, and contemporary art*. 1st MIT Press ed. Cambridge, Mass: MIT Press : The MIT List Visual Arts Center, 2006.
- Jorn, Asger, y Guy Debord. «Fin de Copenhague». Bauhaus Imaginiste, 1957.
- Jornadas Ciudad para la Sociedad del Siglo XXI Valencia y su Futuro, Jordi Borja, y ICARO, eds. *Ciudad XXI para la sociedad del siglo*. Valencia: ICARO, 2001.
- Juliana, Enric. *La deriva de España: geografía de un país vigoroso y desorientado*. 1. ed. Temas de actualidad. Barcelona: RBA Libros, 2009.

- . *Modesta España: paisaje después de la austeridad*. 1. ed. Temas de actualidad Política y sociedad. Barcelona: RBA, 2012.
- Kapp, Paul Hardin, Paul J Armstrong, y Richard Florida. *SynergiCity: Reinventing the Postindustrial City*, 2012. <http://site.ebrary.com/id/10617493>.
- Kearney, Richard. *The Wake of Imagination Ideas of Creativity in Western Culture*. London: Hutchinson, 1988. <http://site.ebrary.com/id/10060808>.
- Kempton, Richard. *Provo: la revuelta anarquista de Amsterdam*. Madrid: Enclave de Libros, 2015.
- King, Geoff, y Tanya Krzywinska. *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. London; New York: I.B. Tauri, 2006. <http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=676488>.
- Knabb, Ken, ed. *Situationist International Anthology*. Rev. and expanded ed. Berkeley, CA: Bureau of Public Secrets, 2006.
- Kofman, Elenonore, y Elizabeth Lebas. «Recovery and Reappropriation in Lefebvre and Constant». En *Non-Plan: Essays on Freedom Participation and Change in Modern Architecture and Urbanism*, editado por Jonathan Hughes y Simon Sadler, Reprint. Oxford: Architectural Press, 2007.
- Koolhaas, Rem. *La ciudad genérica*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- Koolhaas, Rem, y Brendan McGetrick, eds. *Content: triumph of realization*. Köln: Taschen, 2004.
- Koolhaas, Rem. *Acerca de la ciudad*, 2014. <http://alltitles.ebrary.com/Doc?id=11028588>.
- . *Acerca de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- Kotanyi, Attila, y Raoul Vaneigem. «Programa elemental de la oficina de urbanismo unitario. 1961». En *Urbanismo situacionista*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- Krygier, John, y Denis Wood. *Making maps: a visual guide to map design for GIS*. New York: Guilford Press, 2005.
- Kumar, Krishan. *From post-industrial to post-modern society: new theories of the contemporary world*. Cambridge, Mass: Blackwell Publishers, 1995.
- Lacy, Suzanne, ed. *Mapping the terrain: new genre public art*. Seattle, Wash: Bay Press, 1995.
- Lambert, Jean-Clarence. *Constant: New Babylon: art et utopie: textes situationnistes*. Cercle d'art contemporain. Paris: Cercle d'art, 1997.
- . «Constant Y El Laberinto». En *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*, editado por Libero Andreotti. Barcelona: MACBA/Actar, 1996.
- Larsen, Lars Bang. «Círculos dibujados en el agua: el agua en tonalidad mayor». En *Playgrounds: reinventar la plaza*. Madrid: Edición a cargo del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía : Ediciones Siruela, 2014.
- Laseau, Paul. *La Expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*. México, DF: Gustavo Gili, 1982.
- Laurie, Michael. *Introducción a la arquitectura del paisaje*. Arquitectura / Gustavo Gili. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.
- Lauwaert, Maaïke. *The place of play: toys and digital cultures*. MediaMatters. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.
- Leblon, Bernard. *Los gitanos de España: el precio y el valor de la diferencia*. Primera. Temas de historia, antropología y etnografía. Barcelona: Gedisa, 1987.

- Lees, Loretta. *The Emancipatory City? Paradoxes and Possibilities*. London; Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications, 2004.
<http://site.ebrary.com/id/10080946>.
- Lefebvre, Henri. *Critique of Everyday Life*. London ; New York: Verso, 1991.
- . *El derecho a la ciudad*. Traducido por J González Pueyo. Barcelona: Ediciones Península, 1978.
- . *La producción del espacio*. Traducido por Emilio Martínez Gutiérrez. Madrid: Capitán Swing, 2013.
- . *La revolución urbana*. Madrid: Alianza Editorial, 1972.
- Levin, Thomas. «Geopolítica de La Hibernación: La Deriva Del Urbanismo Situacionista». En *Situacionistas - Arte, Política, Urbanismo*, editado por Libero Andreotti. Barcelona: MACBA/Actar, 1996.
- Lévy, Pierre. *Cibercultura: informe al Consejo de Europa*. 1. ed. Ciencia, tecnología y sociedad 16. Rubí (Barcelona): Anthropos, 2007.
- Lindón Villoria, Alicia, y Daniel Hiernaux Nicolas. *Geografías de lo imaginario*. Barcelona; Mexico City, Mexico: Anthropos Editorial ; Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa, División de Ciencias Sociales y Humanidades, 2012. <http://www.digitaliapublishing.com/a/19778>.
- Lipovetsky, Gilles. *La felicidad paradójica: ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo*. Traducido por Antonio-Prometeo Moya. Compactos 52. Barcelona: Anagrama, 2010.
- . *Los tiempos hipermodernos*. Traducido por Antonio-Prometeo Moya. Barcelona: Editorial Anagrama, 2006.
- Lleó, Blanca, y Francisco Jarauta Marión. *Sueño de habitar*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2005.
- Locher, J.L. *New Babylon: uitgegeven bij een expositie in het Haags Gemeentemuseum 15 juni- 1 september 1974*. Amsterdam: Haags Gemeentemuseum, 1974. <https://books.google.es/books?id=nfuLDAEACAAJ>.
- Locher, J.L., y W.F. Veldhuysen. *The Magic of M.C. Escher*. Thames & Hudson, 2013.
<https://books.google.es/books?id=siHEMgEACAAJ>.
- Lootsma, Bart. «Disco 1». En *Koolhaas, Constant und die Niederländische Kultur der 60er Jahre*, traducido por Constant Foundation. Nürnberg: A42.org/AdbK, 2006. <http://stichtingconstant.nl/essay>.
- López Silvestre, Federico. *Los pájaros y el fantasma: una historia del artista en el paisaje*. Salamanca, España: Ediciones Universidad de Salamanca, 2013.
- Lukács, Georg. *Estética I la peculiaridad de lo estético*. Traducido por Manuel Sacristán. Barcelona- Mexico: Ediciones Grijalbo, 1967.
- Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- Maas, Winy, y MVRDV, eds. *Costa Iberica: [hacia la ciudad del ocio]*. Barcelona: Actar, 2000.
- Maderuelo, Javier. *Arte público*. Madrid: Diputación de Huesca, 1992.
- . *El paisaje: génesis de un concepto*. Madrid: Abada, 2005.
- . *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989*. Madrid: Akal, 2008.
- Maderuelo, Javier, y Centro de Cultura Castillo de Maya. «Siete días que cambiaron mi vida». En *Los Encuentros de Pamplona, 25 años después: 26 mayo-29 junio 1997, Centro de Cultura Castillo de Maya*. Pamplona: Caja de Ahorros de Navarra, 1997.

- Maldonado, Tomás. *Ambiente humano e ideología*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1972.
- Marchán Fiz, Simón. *Contaminaciones figurativas: imágenes de la arquitectura y la ciudad como figuras de lo moderno*. Madrid: Alianza Editorial, 1986.
- . *La metáfora del cristal en las artes y en la arquitectura*. La biblioteca azul Serie mínima 19. Madrid: Ed. Siruela, 2008.
- Martel, Richard. *Arte acción*. Valencia: Generalitat Valenciana, 2004.
- Martín Prada, Juan. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 2012.
<http://www.digitaliapublishing.com/a/27848/>.
- Martin van Schaik. *Exit utopia: architectural provocations 1956-76*. New York, NY: Prestel Pub, 2005.
- Martínez de Pisón, Eduardo. *Miradas sobre el paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2009.
- Martínez Ruiz, José (Azorín). *El paisaje de España visto por los españoles*. Novena. Madrid, España: Espasa-Calpe, S.A., 1981.
- McCarter, Robert, y Herman Hertzberger. *Aldo van Eyck*. New Haven ; London: Yale University Press, 2015.
- McCullough, Malcolm. *Ambient Commons Attention in the Age of Embodied Information*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013.
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=557462>.
- McDonough, Tom, ed. *Guy Debord and the situationist international: texts and documents*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002.
- , ed. *The Situationists and the City*. London: Verso, 2009.
- McKenzie, Wark. *Fifty Years of Recuperation: The Situationist International 1957-2007*. Princeton, New York: Forum Project Publications, 2008.
- McLuhan, Marshall, y B. R Powers. *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. Traducido por Claudia Ferrari. Barcelona: Gedisa, 1996.
- McQuire, Scott. *The Media City Media, Architecture and Urban Space*. London, UK: Sage Publications, 2008.
- Méndez de Andrés, Ana, ed. *Urbanación 07/09*. Madrid: La Casa Encendida, 2010.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Traducido por Jem Cabanes. Barcelona: Planeta-Agostini, 1993.
- Merrifield, Andy. *The New Urban Question*. London: PlutoPress, 2014.
- Mitchell, William J. *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*. 7. print. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000.
- Mitchell, William J. *E-topía : vida urbana, Jim, pero no la que nosotros conocemos*. Traducido por Fernando Valderrama. Barcelona: Editorial G. Gili, 2001.
- Moneo, Rafael. «Contra la indiferencia como norma». En *Rafael Moneo 1967 2004: [imperative anthology]*, editado por Fernando Márquez Cecilia y Richard Levene. El Croquis, 2004,20 + 64 + 98. Madrid: Croquis Ed, 2004.
- . «Paradigmas fin de siglo». En *Rafael Moneo 1967 2004: [imperative anthology]*, editado por Fernando Márquez Cecilia y Richard Levene. El Croquis, 2004,20 + 64 + 98. Madrid: Croquis Ed, 2004.
- Montaner, Josep María. *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, 2014.
- Montaner, Josep Maria. *La modernidad superada ensayos sobre arquitectura contemporánea*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2011.

- Montaner, Josep María. *Sistemas arquitectónicos contemporáneos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2008.
- Morales, José. «Adiós a la metáfora. Manipulaciones de la realidad». En *Otra mirada: posiciones contra crónicas: la acción crítica como reactivo en la arquitectura española reciente*, editado por Manuel Gausa y Ricardo Devesa. Barcelona: G. Gili, 2010.
- Moreno Vargas, Francisco. *Elementos para el diseño del paisaje: propuestas de rehabilitación de canteras*. Granada: Universidad de Granada, Grupo de Investigación HUM 637, 2003.
- . *Elementos para el proyecto en interiorismo*. Valencia (Avda. Blasco Ibáñez, 21, 46010 Valencia): Serrano Villalba, 2003.
- Morris, Desmond. *El Mono desnudo*. Barcelona: Plaza & Janés, 2000.
- Morris, William. *Noticias de ninguna parte*. Traducido por Juan José Morato. Madrid: Capitán Swing Libros, 2011.
- Moya Pellitero, Ana María. *La percepción del paisaje urbano*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2011.
- Mumford, Lewis. *Lewis Mumford Textos Escogidos*. Ediciones Godot, 2000.
<http://public.ebib.com/choice/PublicFullRecord.aspx?p=3180398>.
- Muntañola, Josep, y Marcelo Zárate. *Hacia un urbanismo alternativo Towards an alternative planning*. Barcelona: Edicions UPC, 2010. <http://ebooks.upc.edu/product/hacia-un-urbanismo-alternativo>.
- Muñoz, Francesc. *Urbanización: paisajes comunes, lugares globales*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.
- Muñoz Gutiérrez, Carlos. *El paisaje habitado*. 1. ed. Cuadernos de horizonte 6. Madrid: La Línea del Horizonte, 2015.
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- Musset, Alain. «Entre “Fantasía social ” y “Paisajes simulados”: espacios públicos, ciudades privadas y ciudadanía*». En *El espacio público en la ciudad contemporánea: perspectivas críticas sobre su gestión, su patrimonialización y su proyecto*, editado por Mireia Viladevall i Guasch y María A. Castrillo Romón, 1. ed. Puebla, México: Univ. Iberoamericana Puebla, 2012.
- Negroponte, Nicholas. *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B, 1995.
- Neve, Eduardo. «Tararear el espacio: evocación, expresión musical e imaginarios.» En *Geografías de lo imaginario*, editado por Alicia Lindón Villoria y Daniel Hiernaux Nicolas. Barcelona; Mexico City, Mexico: Anthropos Editorial ; Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa, División de Ciencias Sociales y Humanidades, 2012.
<http://www.digitaliapublishing.com/a/19778>.
- Nieuwenhuys, Constant. «Autoentrevistas a propósito de Nueva Babilonia (Publicado originalmente en Opus International, 27, 1971)». En *La Nueva Babilonia*, traducido por Maurici Pla. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- . «Conferencia en el ICA (1963)». En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- . *Constant: [catalogue of the exposition held at] Stedelijk Museum*. Stedelijk Museum. Ámsterdam, 1978.
- . «Contribution to Forum Special Issue on Fusion of the Arts and Integregation?... of What? (Publicado En Forum N. 6, 1959)». En *The Situationists and the City*, editado por Tom McDonough. London: Verso, 2009.
- . «Descripción de la zona amarilla (“Description de la zone jaune” publicado originalmente en Internationale Situationniste, 4, junio 1960)». En *La Nueva Babilonia*, traducido por Maurici Pla. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

- . «El principio de desorientación (The Principle of Disorientation Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)». En *La Nueva Babilonia*, traducido por Maurici Pla. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- . «Extracts from Letters to the Situationist International. (Publicada en sept. 1958 en Constant. París; Bibliotheque d’ Alexandrie, 1959).» En *Guy Debord and the situationist international: texts and documents*, editado por Tom McDonough. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002.
- . «Inaugural Report to the Munich Conference (Publicado En Internationale Situationniste N. 3. Dic 1959: 25-27)». En *The Situationists and the City*, editado por Tom McDonough. London: Verso, 2009.
- . «La Nueva Babilonia (New Babylon. Publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)». En *La Nueva Babilonia*, traducido por Maurici Pla. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- . *La Nueva Babilonia (publicado en New Babylon, The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)*. Traducido por Maurici Pla. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- . «Manifiesto(“Manifest van de experimentale groep”.Publicado en Reflex N° 1. 1948)». En *Drawing Papers 3. Another city for another life: Constant’s New Babylon (cat. exp.)*, traducido por Leonard Bright. New York: The Drawing Center, 1999.
- . «New Babylon: Outline of a Culture [Original in Dutch, ‘New Babylon, Een Schets Voor Een Kultuur.’ Rewrite O F a Chapter from an Unpublished Bookmanuscript, Written in German between 1960 and Published in New Babylon-The Hague: Haags Gemeentemuseum, 1974, Pp. 49-62)». En *Constant’s New Babylon : The Hyper-Architecture of Desire*, editado por Mark Wigley. Rotterdam: Witte de With, Center for Contemporary Art /010 Publishers, 1998.
- . «New Babylon (Publicado en Provo, n°4, Ámsterdam, 28 de octubre de 1965, pp. 1-11,36)». En *Playgrounds: reinventar la plaza*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía : Ediciones Siruela, 2014.
- . «Nueva Babilonia. Diez años después (1980)». En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- . «Nueva Babilonia. Diez años después (Original en holandés “New Babylon-Na tien jaren”, presentado en la Facultad de Arquitectura, Universidad de Delf, 23 Mayo, 1980)». En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- . «Otra ciudad para otra vida(1959). Original en francés, “Une autre ville pour une autre vie”. en Internationale Situationniste, n°3, diciembre de 1959, pp37-40». En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- . «Our Own Desires Build the Revolution. (Publicado En Cobra. N.4 Ámsterdam, 1949)». En *Utopias*, editado por Richard Noble. Documents of Contemporary Art. London: Whitechapel Gallery, 2009.
- . «The principle of disorientation (Original en holandés, ‘Het principe van de desoriëntatie,’ escrito en 1973, publicado en: New Babylon (The Hague: Haags Gemeente Museum, 1974)». En *Constant’s New Babylon The Hyper-*

- Architecture of Desire*, editado por Mark Wigley. Rotterdam: Witte de With, Center for Contemporary Art /010 Publishers, 1998.
- . «Unitary Urbanism (Original en Holandés “Unitair Urbanisme”, manuscrito de conferencia en Stedelijk Museum, Ámsterdam 20 Dic. 1960)». En *Constant's New Babylon The Hyper-Architecture of Desire*, editado por Mark Wigley. Rotterdam: Witte de With, Center for Contemporary Art /010 Publishers, 1998.
- Noble, Richard, ed. *Utopias*. Documents of Contemporary Art. London: Whitechapel Gallery, 2009.
- Nogué, Joan. «Intervención en imaginarios paisajísticos y creación de identidades territoriales». En *Geografías de lo imaginario*, editado por Alicia Lindón Villoria y Daniel Hiernaux Nicolas. Barcelona; Mexico City, Mexico: Anthropos Editorial ; Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa, División de Ciencias Sociales y Humanidades, 2012. <http://www.digitaliapublishing.com/a/19778>.
- . *La construcción social del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2007.
- . «Paisaje, territorio y sociedad civil». En *Retorno al paisaje el saber filosófico, cultural y científico del paisaje en España*, editado por Joan F Mateu Bellés y Manuel Nieto Salvatierra, 117-68. Valencia: EVREN, 2008.
- Núñez Florencio, Rafael. «Historia y filosofía del paisaje». En *Retorno al paisaje el saber filosófico, cultural y científico del paisaje en España*, editado por Joan F Mateu Bellés y Manuel Nieto Salvatierra, 71-116. Valencia: EVREN, 2008.
- Observatorio Metropolitano de Madrid, ed. *Paisajes devastados: después del ciclo inmobiliario: impactos regionales y urbanos de la crisis*. Primera edición. Útiles 14. Madrid: Traficantes de Sueños, 2013.
- Ockman, Joan. *The Pragmatist Imagination*. New York: Princeton Architectural Press, 2001. <http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3387293>.
- Oropesa, Marisa, Rafael Ruiz Pablos, y Centro Cultural de Puerta Real, eds. *El paso: arte y compromiso ; [Exposición, Granada, Centro Cultural Caja Granada, June, 2007]*. Granada: Caja Granada, 2007.
- Ortega, Lluís. *La digitalización toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- Ortega y Gasset, José. *Obras completas. Tomo I (1902-1916)*. 7°. Madrid: Revista de Occidente, 1966.
- Orwell, George. *1984*. Tercera. Madrid: Espasa, 2008.
- Pallasmaa, Juhani. *La imagen corpórea imaginación e imaginario en la arquitectura*. Editorial Gustavo Gili, 2000.
- . *La mano que piensa : sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Traducido por Moisés Puente. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.
- . *Los ojos de la piel : la arquitectura y los sentidos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2008.
- Panofsky, Erwin. *La perspectiva como «forma simbólica»*. [Barcelona]: Tusquets Editores, 1999.
- Paquot, Thierry, Yvette Masson-Zanussi, y Marco Stathopoulos, eds. *Alterarchitectures manifesto: Observatory of innovative architectural and urban processes in Europe, 2012*. Gollion: Infolio [u.a.], 2012.
- Paslariu-Lambert, Irina, y VVAA. «Constant, notes pour una biographie». En *Nomades et vagabonds*, Vol. 10/18. Cause commune. Paris: Union générale d'éditions, 1975.
- Pellegrino, Pierre. *Arquitectura e informática*. Barcelona: Editorial G. Gili, 1999.
- Perec, Georges. *Tentativa de agotamiento de un lugar parisino*. Traducido por Maurici Pla. [Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

- Pérez de Lama, José, Sergio Moreno Páez, y Laura H Andrade. *Wikiplaza: Request for Comments*. Barcelona: DPR-Barcelona, 2011.
- Pérez Gómez, Alberto, y Stephen Parcell. *CHORA: Intervals in the Philosophy of Architecture*. Editado por McGill University y History and Theory of Architecture Graduate Program. Montreal: Published for the History and Theory of Architecture Graduate Program, McGill University by McGill-Queen's University Press, 1994.
<http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3330749>.
- Perniola, Mario. *Los Situacionistas: historia crítica de la última vanguardia del siglo XX*. Traducido por Álvaro García Ormaechea. Madrid: Acuarela Libros y Antonio Machado, 2007.
- Picon, Antoine. *Digital Culture in Architecture: An Introduction for the Design Professions*. Basel: Birkhäuser : [Springer Verlag], 2010.
- Pieper, Josef. *El ocio y la vida intelectual*. Cuarta edición. Madrid: Ediciones Rialp, 1979.
- Pinder, David. *Visions of the City: Utopianism, Power and Politics in Twentieth-Century Urbanism*. Edinburgh: Edinburgh Univ. Press, 2005.
- Pink, Daniel H. *A Whole New Mind Why Right-Brainers Will Rule the Future*. New York: Riverhead Books, 2014.
- Pipes, Alan. *Dibujo para diseñadores: técnicas, bocetos de concepto, sistemas informáticos, ilustración, medios, presentaciones, diseño por ordenador*. Barcelona: Blume, 2008.
- Pla, Maurici. *La arquitectura a través del lenguaje: escritos 1989-2002*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2005.
- Plant, Sadie. *El gesto más radical: la Internacional Situacionista en una época postmoderna*. 1. ed. La muchacha de dos cabezas. Madrid: Errata Naturae, 2008.
- Playgrounds: reinventar la plaza*. Madrid: Edición a cargo del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía : Ediciones Siruela, 2014.
- Pollock, Griselda. *Vision and difference. Femininity, feminism and histories of art*. London; New York: Routledge, 1998.
- Porras-Ysla, Fernando de. «Interrogatorio a la disciplina». En *Otra mirada: posiciones contra crónicas: la acción crítica como reactivo en la arquitectura española reciente*, editado por Manuel Gausa y Ricardo Devesa. Barcelona: G. Gili, 2010.
- Prieto, Eduardo. *La arquitectura de la ciudad global: redes, no-lugares, naturaleza*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2011.
- Ramírez, Juan Antonio. *El objeto y el aura: (des)orden visual del arte moderno*. Madrid: Akal, 2009.
- Ramos Carranza, Amadeo, Rosa María Añón Abajas, y Universidad Internacional de Andalucía. *Arquitectura y construcción: el paisaje como argumento*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía, 2009.
- Rapoport, Amos. *Cultura, arquitectura y diseño*. Architectonics : mind,land & society 5. Barcelona: Ediciones UPC, 2003.
- Rasmussen, Steen Eiler. *La experiencia de la arquitectura: sobre la percepción de nuestro entorno*. Barcelona: Reverté, 2004.
- Read, Alan. *Architecturally Speaking Practices of Art, Architecture, and the Everyday*. London; New York: Routledge, 2000.
<http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=166185>.
- Real Academia de Bellas Artes de la Purísima Concepción de Valladolid. *Intercambios: seminarios de investigación de arquitectura*. [Valladolid: Real Academia de Bellas Artes de la Purísima Concepción de Valladolid, 2011.

- Reis, José Eduardo, y Jorge Bastos Da Silva, eds. *Nowhere Somewhere Writing, Space and the Construction of Utopia*. Perspective Series. Portugal: Editora da Universidade do Porto, 2006.
- Rendell, Jane, Barbara Penner, y Iain Borden. *Gender Space Architecture an Interdisciplinary Introduction*. London; New York: Routledge, 2000. <http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=169967>.
- Riley, Terence. *On-site: new architecture in Spain*. New York: Museum of Modern Art : Distributed in the United States and Canada by D.A.P./Distributed Art Publishers, 2006.
- Rimbaud, Arthur. *Una temporada en el infierno*. Buenos Aires, Argentina: Eudeba, 2011. <http://site.ebrary.com/id/10522794>.
- . *Una temporada en el infierno*. e-artnow, 2014.
- Rodríguez Llera, Ramón. *Paisajes arquitectónicos: lo regular como norma, lo irregular como sistema*. Arquitectura y urbanismo. - Valladolid: Universidad de Valladolid, s. f.
- Roger, Alain, y Javier Maderuelo. *Breve tratado del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2007.
- Romero, Alba Lucía. «Percepción (S)tencible». Fundación Bilbao Arte FUNDAZIOA, febrero de 2008.
- Romero González, Juan. *Geopolítica y gobierno del territorio en España*. Valencia: Tirant lo Blanch, 2009.
- Romero, Pedro. «Los nuevos babilonios». En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- Ross, Kristin. «Lefebvre on the Situationists: An Interview». En *Guy Debord and the situationist international: texts and documents*, editado por Tom McDonough. Cambridge, Mass: MIT Press, 2002.
- Rowe, Colin, y Fred Koetter. *Ciudad collage*. Traducido por Esteve Rimbau i Sauri. Barcelona: Gustavo Gili, 1998.
- Rudofsky, Bernard. *Arquitectura sin arquitectos*. Argentina: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1973.
- Ruiz de la Puerta, Félix. *Arquitecturas de la memoria*. Madrid: Akal, 2009.
- Ruskin, John. *El sueño imperativo: fragmentos sobre arte, naturaleza y sociedad*. Editado por Jordi Doce. Madrid: Vaso Roto, 2014.
- Sadler, Simon. *Archigram Architecture without Architecture*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005. <http://site.ebrary.com/id/10173594>.
- . «New Babylon versus Plug-in-City». En *Exit utopia: architectural provocations 1956-76*, editado por Martin van Schaik. New York, NY: Prestel Pub, 2005.
- . *The Situationist City*. 3. print. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
- Sainz, Jorge, y Fernando Valderrama. *Infografía y arquitectura: dibujo y proyecto asistidos por ordenador*. Nerea, 1992.
- Sainz Pezonaga, Aurelio. *Rupturas situacionistas: superación del arte y revolución cultural*. Ciempozuelos (Madrid): Tierradenadie, 2011.
- Salvat Martinrey, Guiomar, y Vicente Serrano Marín. *La revolución digital y la sociedad de la información*. Manganeses de la Lampreana, Zamora: Comunicación Social, 2011.
- San Cornelio, Gemma. *Exploraciones creativas prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Editorial UOC, 2000. <http://public.eblib.com/choice/PublicFullRecord.aspx?p=3203264>.

- San Isidoro de Sevilla. *Etimologías*. Editado por Manuel-Antonio Marcos Casquero. Traducido por José Oroz Reta. B.A.C 647. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos, 2004.
- Sánchez, Joan-Eugeni. *Espacio, economía y sociedad*. 1. ed. Economía y demografía. Madrid, España: Siglo Veintiuno Editores, 1991.
- Santiago Zaragoza, Juan M, David Hidalgo García, y Fernando J Ramos Vicianá. *Morfología urbana: estructura de la ciudad y proceso histórico*. Alhendin, Granada: D. Hidalgo Clemot, 2013.
- Santos, Juan Domingo. *La tradición innovada: escritos sobre regresión y modernidad*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2013.
- Sassen, Saskia. *La ciudad global: Nueva York, Londres, Tokio*. Buenos Aires: Eudeba, 1999.
- Saunders, William S., ed. *The new architectural pragmatism: a Harvard design magazine reader*. Harvard design magazine readers 5. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- Schaik, Martin van. «Psychogeogram: An artist's Utopia». En *Exit utopia: architectural provocations 1956-76*, editado por Martin van Schaik y Otakar Mácel. New York, NY: Prestel Pub, 2005.
- Schwab, Klaus. *The Fourth industrial revolution*. Suiza: World Economic Forum, 2016.
- Sebal, Winfried Georg. *Sobre la historia natural de la destrucción*. Barcelona: Anagrama, 2003.
- Segura Munguía, Santiago. *Diccionario etimológico latino-español*. 1a ed. Madrid: Ediciones Generales Anaya, 1985.
- Sennett, Richard. *Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Traducido por César Vidal Manzanares. Madrid: Alianza, 1997.
- . *La conciencia del ojo*. Traducido por Miguel Martínez-Lage. Barcelona: Versal, 1991.
- Sheldrake, Philip. *The Spiritual City: Theology, Spirituality, and the Urban*, 2014. <http://dx.doi.org/10.1002/9781118830475>.
- Shifman, Limor. *Memes in Digital Culture*. MIT Press, 2014. <http://site.ebrary.com/id/10776345>.
- Simmel, Georg. *El conflicto de la cultura moderna*. Traducido por Carlos Astrada, 2011. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=852052>.
- . *El individuo y la libertad: ensayos de crítica de la cultura*. Traducido por Salvador Mas. Barcelona: Península, 1986.
- . *Filosofía del paisaje*. Madrid: Casimiro, 2013.
- Smith, Neil. *La nueva frontera urbana: ciudad revanchista y gentrificación*. Traducido por Verónica Hendel. Madrid: Traficantes de sueños, 2012.
- Solà-Morales, Ignasi de. «Las ciudades capitales de Walter Benjamin». En *Metropolis: ciudades, redes, paisajes*, editado por Xavier Costa y Ignasi de Solà-Morales. Barcelona: Gili, 2005.
- . *Territorios*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
- Solà-Morales, Ignasi de, y Xavier Costa, eds. *Metropolis: ciudades, redes, paisajes*. Barcelona: Gili, 2005.
- Solà-Morales Rubió, Ignasi, Xavier Costa, Colegio de Arquitectos de Cataluña, Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, y International Union of Architects, eds. *Presente Y Futuros: Arquitectura En Ciudades*. Barcelona: Col·legi d'Arquitectes de Catalunya : Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, 1996.

- Spiller, Neil. *Visionary Architecture: Blueprints of the Modern Imagination ; with over 450 Illustrations*. New York: Thames & Hudson, 2007.
- Spurr, David. *Architecture and modern literature*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2012.
- Stamps, Laura. «La Nueva Babilonia de Constant». En *Constant Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- Stokvis, Willemijn. *Cobra: movimiento artístico internacional de la segunda posguerra*. Traducido por Francisco Carrasquer. Barcelona: Polígrafa, 1987.
- . «Nueva Babilonia y De Stijl». En *Constant Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- Straw, Will, y Alexandra Boutros. *Circulation and the city essays on urban culture*. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2010. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=403949>.
- Tafuri, Manfredo. *Architecture and Utopia: Design and Capitalist Development*. Cambridge, Mass: MIT Press, 1976.
- , ed. *La esfera y el laberinto: vanguardias y arquitectura de Piranesi a los años setenta*. Traducido por Francesc Serra Cantarell. Barcelona: Gustavo Gili, 1984.
- Tanizaki, Jun 'ichirō. *El elogio de la sombra*. Madrid: Ediciones Siruela, 1994.
- Taschen, Benedikt, ed. *Arts & Architecture, 1945-49*. Köln: Taschen, 2014.
- Thomas, Maureen, y François Penz. *Architectures of Illusion from Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*. Bristol; Portland, OR: Intellect, 2003.
- <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=99918>.
- Thumim, Nancy. *Self-Representation and Digital Culture*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan, 2012. <http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=990162>.
- Trachana, Angélique. *Urbe ludens*. Artes 11. Somonte-Cenero, Gijón, Asturias, España: Ediciones Trea, 2014.
- Tremlett, Giles. *España ante sus fantasmas: un recorrido por un país en transición*. Traducido por Patricia Varona. Madrid: Siglo XXI de España, 2006.
- Trovato, Graziella. *Des-velos : autonomía de la envolvente en la arquitectura contemporánea*. Madrid: Akal, 2007.
- Ulrich, Karl T. *Design: Creation of Artifacts in Society*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania, 2011.
- Urbanismo situacionista*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- Valverde Díaz de León, Carlos Francisco. «Urbs, Civitas y Polis: ¿Cómo imaginar el mañana?» En *El espacio público en la ciudad contemporánea: perspectivas críticas sobre su gestión, su patrimonialización y su proyecto*, editado por Mireia Viladevall i Guasch y María A. Castrillo Romón, 1. ed. Puebla. México: Univ. Iberoamericana Puebla, 2012.
- Vaneigem, Raoul. *Tratado del saber vivir para uso de las jóvenes generaciones*. Barcelona: Anagrama, 1988.
- Vega, Lope de. *Rimas I*. Editado por Felipe B. Pedraza Jiménez. Colección Ediciones críticas. Ciudad Real: Universidad de Castilla-La Mancha, Servicio de Publicaciones, 1993.
- Ven, Cornelis van de. *El espacio en arquitectura : la evolución de una idea nueva en la teoría e historia de los movimientos modernos*. España: Ediciones Cátedra S.A., 1977.

- Viladevall i Guasch, Mireia, y María A. Castrillo Romón, eds. *El espacio público en la ciudad contemporánea: perspectivas críticas sobre su gestión, su patrimonialización y su proyecto*. 1. ed. Lupus inquisitor. Puebla, Pue: Univ. Iberoamericana Puebla, 2012.
- Villarejo Galende, Helena. «Privatizando las calles: El Bid Bang». En *El espacio público en la ciudad contemporánea: perspectivas críticas sobre su gestión, su patrimonialización y su proyecto*, editado por Mireia Viladevall i Guasch y María A. Castrillo Romón, 1. ed. Puebla, México: Univ. Iberoamericana Puebla, 2012.
- Virilio, Paul. *El Ciber mundo, la política de lo peor: entrevista con Philippe Petit*. Traducido por Mónica Poole. 3°. Madrid: Cátedra, 2005.
- Virilio, Paul. *Estética de la desaparición*. Traducido por Noni Benegas. Barcelona: Anagrama, 2003.
- Virilio, Paul. *La bomba informática*. Traducido por Mónica Poole. Madrid: Cátedra, 1999.
- . *La máquina de visión*. Traducido por Mariano Antolín Rato. Madrid: Cátedra, 1989.
- Virilio, Paul, y John Armitage. *Virilio live selected interviews*. London: SAGE, 2001. <http://site.ebrary.com/id/10076725>.
- VVAA. *Internacional situacionista: Conceptos, historias y experiencias*. Barcelona: Anthropos, 2010.
- . *La creación abierta y sus enemigos*. Traducido por Julio González del Río Rams. Madrid: Las ediciones de la piqueta, 1977.
- . *La Internacional Situacionista: un proyecto de autonomía y transmutación social*, 2010.
- . *Nomades et vagabonds*. Vol. 10/18. Cause commune. Paris: Union générale d'éditions, 1975.
- . *Textos completos en castellano de la Revista Internationale Situationniste [1958-1969]: La práctica de la teoría, Internationale Situationniste 11-12, más Tesis sobre la Internacional Situacionista y su tiempo*. Madrid: Literatura Gris, 2001.
- VVAA, y Centro de Cultura Castillo de Maya. *Los Encuentros de Pamplona, 25 años después: 26 mayo-29 junio 1997, Centro de Cultura Castillo de Maya*. Pamplona: Caja de Ahorros de Navarra, 1997.
- Waelder, Pau. «La próxima realidad». España, 2016.
- Webb, Lawrence. *The cinema of urban crisis: seventies film and the reinvention of the city*. Cities and Cultures. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2014.
- West-Sooby, John, ed. *Nowhere Is Perfect: French and Francophone Utopias/Dystopias*. Monash Romance Studies. Newark: University of Delaware Press, 2008.
- Whyte, William Hollingsworth. *City Rediscovering the Center*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2009. <http://moe.ic.highline.edu:2048/login?url=http://site.ebrary.com/lib/highlineibrary/Doc?id=10642125>.
- Wiener, Norbert. *The human use of human beings: cybernetics and society*. Doubleday Anchor Books. New York, 1954.
- Wigley, Mark. *Constant's New Babylon: the hyper-architecture of desire*. Rotterdam: Witte de With, Center for Contemporary Art : 010 Publishers, 1998.
- . «Hospitalidad extrema». En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
- . «Paper, scissors, blur.» En *Drawing Papers 3. Another city for another life: Constant's New Babylon (cat. exp.)*. New York: The Drawing Center, 1999.

- . «Paper, Scissors, Blur». En *The activist drawing: retracing situationist architectures from Constant's New Babylon to beyond*, editado por M. Catherine de Zegher y Mark Wigley. New York : Cambridge, Mass: Drawing Center ; MIT Press, 2001.
- . «¿Qué ha sido del diseño total?» En *Metropolis: ciudades, redes, paisajes*, editado por Xavier Costa y Ignasi de Solà-Morales. Barcelona: Gili, 2005.
- Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño bi y tri dimensional*. Barcelona: Gustavo Gili, 1991.
- Wong, Wucius, Homero Alsina Thevenet, y Eugeni Rosell i Miralles. *Fundamentos de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1995.
- Yoors, Jan. *Los gitanos*. Traducido por María José Aubet. Barcelona: Bellaterra, 2009.
- Zegher, Catherine de. «An homage to Constant». En *Drawing Papers 3. Another city for another life: Constant's New Babylon*. New York: The Drawing Center, 1999.
- Zegher, Catherine de, y Mark Wigley, eds. *The activist drawing: retracing situationist architectures from Constant's New Babylon to beyond*. New York : Cambridge, Mass: Drawing Center ; MIT Press, 2001.
- Zevi, Bruno. *Leer, escribir, hablar arquitectura*. Madrid: Apóstrofe, 1999.
- . *Saber ver la arquitectura: ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura*. Cuarta edición. Barcelona: Poseidón, 1981.
- Zumthor, Peter. *Pensar la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- Zunzunegui Díez, Santos. *Pensar la imagen*. Signo e imagen 15. Madrid: Catedra : Universidad del País Vasco, 1989.

ARTÍCULOS:

- Albright, Deron. «Tales of the City: Applying Situationist Social Practice to the Analysis of the Urban Drama.» *Criticism* 45, n.º 1 (2003): 89-108.
- Andreotti, Libero. «Play-tactics of the Internationale Situationniste(*)» *October*, n.º 91 (1 de enero de 2000).
- Araneda, Claudio Rodrigo. «Protofenómeno Arquitectónico: introduciendo la noción de fenómeno primordial en arquitectura.» *Arquitectura Revista* 6, n.º 2 (21 de diciembre de 2010): 76-89. doi:10.4013/arq.2010.62.01.
- Aridjis, Homero. «Vida y muerte de un Cobra.» *Diario Reforma-México*. 9 de septiembre de 2005.
- Atkinson, Rowland, y Paul Willis. «Transparent cities: Re-shaping the urban experience through interactive video game simulation.» *City* 13, n.º 4 (1 de diciembre de 2009): 403-17. doi:10.1080/13604810903298458.
- Batty, Michael. «Big Data, Smart Cities and City Planning.» *Dialogues in Human Geography* 3, n.º 3 (1 de noviembre de 2013): 274-79. doi:10.1177/2043820613513390.
- Baum, Kelly. «The Sex of the Situationist International.» *October* 126, n.º ArticleType: research-article / Full publication date: Fall, 2008 / Copyright © 2008 The MIT Press (1 de octubre de 2008): 23-43. doi:10.2307/40368518.
- Betsky, Aaron. «Babilonia revisitada.» *Arquitectura Viva* 88, n.º 1-2 (febrero de 2003).
- Boersma, Linda. «Constant by Linda Boersma /». Traducido por Sue Smit. *Bomb*, n.º 91 (2005): 48-53.
- Borden, Iain, y Sandy McCreery. «Critique of lines.» *Architectural Design* 71, n.º 3 (junio de 2001): 6-7.
- Bryant, Jant. «Play and transformation.» *Drain Magazine* 3:1 (2006).
<http://drainmag.com/ContentPLAY/Essay/Bryant.html>.
- Clear, Nic. «The Gold Mine: A Ludic Architecture.» *Architectural Design* 84, n.º 4 (2014): 128–133. doi:10.1002/ad.1791.
- Colombo Ruiz, Sergio. «Neobabilonios en el siglo XXI. Del proyecto de Constant a la ciudad contemporánea.» *Dearq Revista de Arquitectura / Journal of Architecture*, n.º 19 (1 de febrero de 2017): 132-39. doi:10.18389/dearq19.2016.09.
- Colombo Ruiz, Sergio Alexander. «Ciudadanos + tecnología + ciudad: el proyecto de Constant en conexión con el siglo XXI.» *BAC Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea*, n.º 6 (14 de junio de 2016): 49. doi:10.17979/bac.2016.6.0.1353.
- . «De la ventana a la pantalla: registrando el paisaje urbano.» *Revista 180*, n.º 37 (agosto de 2016): 48-53.
- . «La acción ciudadana y las herramientas digitales en el proceso de percepción y transformación del paisaje urbano.» *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación.*, n.º 8 (2015).
- Costa, José Manuel. «La continua búsqueda.» *Diario ABC*. 8 de septiembre de 2008, sec. Cultural.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. «Design and Order in Everyday Life.» *Design Issues* 8, n.º 1 (1 de octubre de 1991): 26-34. doi:10.2307/1511451.
- Cué, Elena. «Jean Nouvel, la arquitectura ha empeorado la arquitectura, falta materia gris.» *Diario ABC*. 26 de abril de 2015.
- Debord, Guy. «Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional(documento fundacional I.S. 1957)». Traducido por Nelo Vilar. *Bifurcaciones - online* núm.5 (2005). www.bifurcaciones.cl/005/reserva.htm.

- . «Introducción a una crítica de la geografía urbana.(Publicado en el # 6 de Les lèvres nues , septiembre 1955)». Traducido por Lurdes Martínez. *A Parte Rei: Revista de filosofía*, n.º N. 11 (2000).
- . «Théorie de la dérive». *Internationale Situationniste*, n.º 2 (diciembre de 1958): 19-23.
- Dur, Ali, y McKenzie Wark. «New New Babylon.» *October*, n.º 138 (2011): 37-56.
- EFEverde. «España encabeza lista de países europeos con mayor fraude en reciclaje RAEE». *EFE*. 28 de septiembre de 2016. <http://www.efeverde.com/noticias/espana-europa-fraude-reciclaje-raee/>.
- Europa Press. «Detenido en Granada por robar en París obras del artista “Invader” y luego venderlas». *Ideal*. 18 de noviembre de 2015.
- Fernández-Galiano, Luis. «Laberintos de papel». *Arquitectura Viva* 88, n.º 1-2 (febrero de 2003).
- Ganjavie, Amir. «Role of Utopia for Design of Future Cities: Utopia in Urban Planning Literature». *Studies in Literature and Language*, n.º 3 (2012): 10.
- García Codoñer, Ángela. «Editorial: Aproximación histórica al dibujo de arquitectura en España en el siglo XX». *E.G.A. Revista de expresión gráfica arquitectónica* 21, n.º 28 (29 de septiembre de 2016): 30. doi:10.4995/ega.2016.6667.
- Heynen, Hilde. «New Babylon: The Antinomies of Utopia». *Assemblage*, n.º 29 (1996): 24-39.
- Jarauta Marión, Francisco. «Construir La Ciudad Genérica». *DC Papers* 1, n.º 23 (junio de 2012): 69-76.
- Jerram, Luke. Play Me, I'm Yours Media/Press Frequently Asked Questions. Press FAQ by Sally Reay International Play Me, I'm Yours Project Manager for Luke Jerram, 30 de noviembre de 2016.
- Keaney, Gerald. «Free play and the foreclosure of New Babylon». *Environment and Planning D: Society and Space* 30, n.º 3 (2012): 418-33.
- Kwinter, Sanford. «New Babylons: Urbanism at the End of the Millennium». *Assemblage*, n.º 25 (1 de diciembre de 1994): 80-81. doi:10.2307/3171388.
- Lange, Eckart. «99 volumes later: We can visualise. Now what?» *Landscape and Urban Planning* 100, n.º 4 (abril de 2011): 403-6. doi:10.1016/j.landurbplan.2011.02.016.
- Larrauri, Eva. «Una misteriosa visita marciana». *El País*. 1 de abril de 2008, sec. Reportaje. http://elpais.com/diario/2008/01/04/paisvasco/1199479206_850215.html.
- Mackenzie, Andrew. «BLANK ACCOUNT». *The Architectural Review* 235, n.º 1405 (marzo de 2014): 28-37,4.
- Malaby, Thomas M. «These great urbanist games: New Babylon and secon life.» *Artifact: Journal of Visual Design* 2, n.º 2 (2008/2009 de 2009): 116-22.
- Marelli, Gianfranco. «A new living architecture: the Situationists, the urban space, the revolution /». *with A mini dictionary of Situationist terminology concerning architecture and urbanism* 39, n.º 1/2 (Fall2000/Winter2001 de 2000): 47-70.
- Mayoral Campa, Esther. «Pensamientos compartidos, Aldo van Eyck, el grupo Cobra y el arte.» *SHARED THOUGHTS. ALDO VAN EYCK, THE COBRA GROUP, AND ART. (English)*, n.º 11 (noviembre de 2014): 64.
- McDonough, Tom. «El espacio situacionista». *La Internacional Situacionista: un proyecto de autonomía y transmutación social*, *Anthropos*, n.º 229 (2010): 99-113.

- . «Metastructure: Experimental Utopia and Traumatic Memory in Constant's New Babylon». *Grey Room*, n.º 33 (1 de octubre de 2008): 84-95. doi:10.2307/20442809.
- Merrifield, Andy. «Books Reviews». *Harvard Design Magazine* 12 (2000).
- Morgades, Lourdes. «Barcelona se llena de pianos». *El País*. 3 de diciembre de 2010, sec. Cultura. cultura.elpais.com/cultura/2010/03/12/actualidad/1268348413_850215.html.
- Navarro, Luis. «Aquellos tiempos de los situacionistas». *La Vanguardia*. 3 de noviembre de 2000, sec. Ideas. «New Babylon.» *Daidalos -- Berlin Architectural Journal*, n.º 69/70 (12 de enero de 1998): 162.
- Nichols, Julie. «Nomadic Urbanities: Constant's New Babylon and the Contemporary City.» *Graduate Journal of Asia-Pacific Studies* 4, n.º 2 (diciembre de 2006): 29-52.
- Nicoletti, Manfredi G. «The End of Utopia». *Perspecta* 13/14, n.º ArticleType: research-article / Full publication date: 1971 / Copyright © 1971 Yale University, School of Architecture (1 de enero de 1971): 269-79. doi:10.2307/1566986.
- Nieuwenhuys, Constant. «Le grand jeu à venir». Traducido por notbored.org. *Potlacht: Bulletin of the Lettrist International* 30 (1959): 3-5.
- . «Notre ambition est dans l'ambiance», 1958. Netherlands Institute for Art History (RKD).
- Nieuwenhuys, Constant, y Guy Debord. «La déclaration d'Amsterdam». *Internationale Situationniste* 2 (11 de octubre de 1958): 31-32.
- Novak, Marcos. «Next Babylon, Soft Babylon». *Architectural Design* 68, n.º 11/12 (diciembre de 1998): 21-27.
- . «Transarchitectures and hypersurfaces». *Architectural Design* 68, n.º 11/12 (diciembre de 1998): 85-89.
- Okoye, Ikem Stanley. «Rending the 'nomad': Film and Architecture Reading Fulani». *Interventions* 6, n.º 2 (junio de 2004): 180-200. doi:10.1080/1369801042000238328.
- Ontañón, Antonio. «Constant. Nueva Babilonia». *Situaciones. Revista de historia y crítica de las artes* Situaciones web (febrero de 2016). <http://situaciones.info/revista/constant-nueva-babilonia/>.
- . «El retorno de la Columna Durruti: 1, La visión de España de la Internacional Situacionista y de Guy Debord.» *Situaciones. Revista de historia y crítica de las artes* Situaciones web (Abril de 2016). <http://situaciones.info/revista/el-retorno-de-la-columna-durruti-1-%C2%B7-la-vision-de-espana-de-la-internacional-situacionista-y-de-guy-debord/>.
- . «New Babylon: la última utopía del Arte europeo. Entrevista a Bartomeu Marí. Director del Macba». *Situaciones. Revista de historia y crítica de las artes* 2 (2013). <http://situaciones.info/revista/el-retorno-de-la-columna-durruti-1-%C2%B7-la-vision-de-espana-de-la-internacional-situacionista-y-de-guy-debord/>.
- Perniola, Mario. «Apunte para una historia del urbanismo laberíntico. (Original en italiano: "Appunti per una storia dell'urbanistica labirintica." En Rivista di Estetica, 2 (2), 233-251». Traducido por Montserrat Solano Rojo. *URBS. Revista de Estudios Urbano y Ciencias Sociales* 4, n.º 1 (2014): 179-97.
- Pinder, David. «Arts of Urban Exploration». *Cultural Geographies* 12, n.º 4 (1 de octubre de 2005): 383-411. doi:10.1191/1474474005eu347oa.

- Pousada, Pedro. «A Nova Babilónia ou a rua como um happening non-stop de comprido. (Portuguese)». *New Babylon or the Street as Non-stop Happening. (English)*, n.º 99 (diciembre de 2012): 167-83.
- Ramírez, Juan Antonio. «Ideales urbanos». *Arquitectura Viva* 88, n.º 1-2 (febrero de 2003).
- Raposo Grau, Javier Francisco. «Dibujar, procesar, comunicar: el proyectar arquitectónico como origen de un proceso grafico-plástico. Implicaciones docentes.» *EGA. Revista de expresión gráfica arquitectónica* 19, n.º 24 (15 de julio de 2014): 92. doi:10.4995/ega.2014.3091.
- Rappolt, Mark. «Constant craving.» *Modern Painters*, febrero de 2006, 38-40.
- Rodríguez, Delfín. «El Paso cincuenta años después». *Diario ABC*. 8 de febrero de 2007, sec. cuarentagradados.
- Rykwert, Joseph. «El cielo en la tierra». *Arquitectura Viva* 88, n.º 1-2 (febrero de 2003).
- Sadler, Simon. «The indeterminate utopia». *Architectural Design* 71, n.º 3 (junio de 2001): 89-92.
- . «The Living City Survival Kit: A Portrait of the Architect as a Young Man.» *Art History* 26, n.º 4 (septiembre de 2003): 556-75.
- Schrijver, Lara. «Utopia and/or Spectacle? Rethinking Urban Interventions Through the Legacy of Modernism and the Situationist City.» *Architectural Theory Review* 16, n.º 3 (diciembre de 2011): 245-58.
- Sennett, Richard, y Carlo Ratti. «El drama de compartir». Traducido por María Luisa Rodríguez Tapia. *El País*. 28 de agosto de 2016, sec. Opinión.
- Serrera Contreras, Ramón María. «Lope de Vega y “El arenal de Sevilla”». *Boletín de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras: Minervae Baeticae* 35 (2007): 149-68.
- Sert, Josep Lluís, Fernand Léger, y Giedion Sigfried. «Nueve puntos sobre monumentalidad. (Traducción de José María Coco Ferraris y comentario de Emilio Cachorro Fernández. Publicada originalmente en Giedion, Sigfried, *Arquitectura y comunidad*. Buenos Aires, Nueva Visión, 1963, pp. 50-53)». *URBS. Revista de Estudios Urbano y Ciencias Sociales* 5, n.º 2 (2015): 197-206.
- Simmel, Georg. «La metrópolis y la vida mental». *Bifurcaciones -online* 4 (2005). www.bifurcaciones.cl/004/reserva.htm.
- Solà-Morales i Rubio, Ignasi de. «Arquitectura líquida». *DC Papers, revista de crítica y teoría de la arquitectura* 5-6 (2001): 24-33.
- Tato, Belinda, y Vallejo, José Luis. «Urbanismo instantáneo: de la ciudad a la naturaleza». *Arquitectura Viva* 141 (2011): 24-27.
- Torres, Ana, y Miguel Cabanes. «Conversando con... BENEDETTA TAGLIABUE». *EGA. Revista de expresión gráfica arquitectónica* 16, n.º 17 (2011). doi:10.4995/ega.2011.880.
- Usselman, Rainer. «The Dilemma of Media Art: Cybernetic Serendipity at the ICA London». *Leonardo*, n.º 5 (2003): 389.
- Vaneigem, Raoul. «La Internacional Situacionista hoy». *La Internacional Situacionista: un proyecto de autonomía y transmutación social*, Anthropos, n.º 229 (2001): 31-32.
- VVAA. «Définitions». *Internationale Situationniste* 2 (junio de 1958): 13-14.
- . «L'urbanisme Unitaire À La Fin Des Années». *Internationale Situationniste*, n.º 3 (diciembre de 1959): 11-16.
- Wigley, Mark. «Constant Appeal». *Architecture* 89, n.º 8 (agosto de 2000): 55-58.

Youkhana, Eva. «Creative Activism and Art Against Urban Renaissance and Social Exclusion - Space Sensitive Approaches to the Study of Collective Action and Belonging: Creative Acts in the Global City». *Sociology Compass* 8, n.º 2 (febrero de 2014): 172-86. doi:10.1111/soc4.12122.

TESIS CONSULTADAS:

- Abarca Sanchís, Francisco Javier, y Agustín Martín Francés. «El postgraffiti, su escenario y sus raíces graffiti, punk, skate y contrapublicidad», 2010. <http://site.ebrary.com/id/10450046>.
- Fernández Quesada, Blanca. «Nuevos lugares de intención: Intervenciones artísticas en el espacio urbano como una de las salidas a los circuitos convencionales Estados Unidos 1965-1995.» Universidad Complutense de Madrid, 1999. <http://public.ebib.com/choice/PublicFullRecord.aspx?p=3166909>.
- Haasl, Claire Mary. «Making Art Public: Mobilizing Public Art through Technology». M.A., University of Southern California, 2008. ProQuest Dissertations & Theses Global (304469684). <http://search.proquest.com/docview/304469684?accountid=14542>.
- McGowan, Jérémie Michael, Richard. Williams, y Stephen. Cairns. «Revisiting New Babylon : the making and unmaking of a nomadic myth». Bibliographies, University of Edinburgh, 2011. edsble. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsble&AN=ethos.016618145&lang=es&site=eds-live&scope=site>.
- Ortega, Lluís. «Digitalization takes command. El impacto de las revoluciones de las tecnologías de la información y la comunicación en arquitectura.» Universitat Politècnica de Catalunya, 2013.
- Richardson, John Douglas. «New Babylon: Rethinking Spatial Metaphors within the Practice of Art Education». Ph.D., The Pennsylvania State University, 2002. ProQuest Dissertations & Theses Global (305483612). <http://search.proquest.com/docview/305483612?accountid=14542>.
- Santiago Martín de Madrid, Maria Paula. «Visiones del entorno Paisaje, territorio y ciudad en las artes visuales», 2009. <http://search.proquest.com/docview/305167702?accountid=14542>.

PAGINAS WEB:

- Administrator. «El videojuego en el mundo». Accedido 29 de enero de 2016. <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo>.
- Ardenne, Paul. «Refiguring Paris», 2012. http://space-invaders.com/post/text_ardenne/.
- «Arte y Arquitectura: Building Cuts, Gordon Matta Clark gordon-matta-clark1 – Plataforma Arquitectura». Accedido 2 de septiembre de 2012. <http://www.plataformaarquitectura.cl/2011/12/18/arte-y-arquitectura-building-cuts-gordon-matta-clark/gordon-matta-clark1/>.
- «Arts & Architecture: Case Study House Locations». Accedido 1 de septiembre de 2015. <http://www.artsandarchitecture.com/case.houses/houses.html>.
- «Banco Mundial, datos y cifras». Accedido 29 de enero de 2016. <http://www.bancomundial.org/temas/cities/datos.htm>.
- «Biblia. El antiguo testamento. Libro del Génesis.» *Vaticano.va*, 22 de junio de 2015. http://www.vatican.va/archive/ESL0506/___PC.HTM.
- «Brian House | Yellow Arrow». Accedido 3 de marzo de 2017. http://brianhouse.net/works/yellow_arrow/.
- «Christo and Jeanne-Claude | Home». Accedido 7 de septiembre de 2012. <http://www.christojeanneclaude.net/>.
- Consejo de Europa. «Convenio Europeo del Paisaje», 2000. http://www.magrama.gob.es/en/desarrollo-rural/temas/desarrollo-territorial/090471228005d489_tcm11-24940.pdf.
- «Daniel Canogar». Accedido 23 de febrero de 2016. <http://www.danielcanogar.com/es/manifiesto>.
- «El videojuego en el mundo». Accedido 29 de enero de 2016. <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo>.
- «Garden Maps: Home». Accedido 17 de julio de 2012. <http://gardenmaps.org/>.
- ICT Development Index. «ITU | 2015 Global ICT Development Index». Accedido 26 de octubre de 2016. <http://www.itu.int/net4/ITU-D/idi/2015/index.html>.
- «Inclusiva-net - Medialab-Prado Madrid». Accedido 17 de julio de 2015. <http://medialab-prado.es/inclusiva-net/>.
- «Invader - About». Accedido 6 de marzo de 2016. <http://space-invaders.com/about/>.
- «Lefebvre on the Situationists: An Interview». Accedido 16 de junio de 2015. <http://www.notbored.org/lefebvre-interview.html>.
- «Los 2 casos del síndrome de Hikikomori en España | Naukas | Cuaderno de Cultura Científica». Accedido 27 de octubre de 2016. <http://culturacientifica.com/2014/02/28/sindrome-de-hikikomori-en-espana/>.
- «Más de la mitad de la población vive en áreas urbanas y seguirá creciendo | ONU DAES | Naciones Unidas Departamento de Asuntos Económicos y Sociales». Accedido 13 de enero de 2017. <http://www.un.org/es/development/desa/news/population/world-urbanization-prospects-2014.html>.

«Masdar City- Abu Dhabi». Accedido 27 de octubre de 2016. <http://masdar.ae/en/masdar-city/live-work-play>.

«MoMA | Cadavre Exquis (Exquisite Corpse) with Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, and Man Ray. Nude. 1926–27». Accedido 16 de diciembre de 2016. https://www.moma.org/learn/moma_learning/max-ernst-levade-the-fugitive.

«Our international work | Nesta». Accedido 7 de noviembre de 2016. <http://www.nesta.org.uk/about-us/international-nesta>.

«Play Me, I'm Yours | Street Pianos». Accedido 17 de julio de 2012. <http://www.streetpianos.com/>.

«Removed — Eric Pickersgill». Accedido 23 de febrero de 2016. <http://www.ericpickersgill.com/Removed>.

«situationist international online». Accedido 8 de noviembre de 2013. <http://www.cddc.vt.edu/sionline/>.

«SPACE INVADERS». Accedido 17 de julio de 2014. <http://www.space-invaders.com/som.html>.

«This is Tomorrow». Accedido 31 de agosto de 2012. <http://www.whitechapelgallery.org/exhibitions/this-is-tomorrow>.

«URSULA - Urban River Corridors and Sustainable Living Agendas». Accedido 17 de julio de 2012. <http://www.ursula.ac.uk/>.

«Welcome | Serpentine Galleries». Accedido 25 de abril de 2014. <http://www.serpentinegalleries.org/>.

«What if projects». Accedido 17 de julio de 2012. http://www.what-if.info/Vacant_Lot_allotment_programme.html.

«What is a Playable City?» Accedido 29 de enero de 2016. <http://www.watershed.co.uk/playablecity/overview>.

«Yellow Arrow - Home». Accedido 17 de julio de 2013. <http://yellowarrow.net/v3/>.

«Yellow Arrow - Projects». Accedido 24 de julio de 2013. http://yellowarrow.net/v3/projects_secretny.html.

PUBLICACIONES

Los modelos de New Babylon: del urbanismo unitario al modelo digital.

Sergio Colombo Ruiz. Universidad de Granada.

Francisco Moreno Vargas. Universidad de Granada.

sklonvo@gmail.com

Resumen:

La idea del urbanismo unitario germinó en la Internacional Situacionista, pero fueron las maquetas de New Babylon, del artista holandés Constant Nieuwenhuys las que le dieron forma como centro de variadas formas de expresión. Fue una propuesta de ciudad futura resultado de una nueva cultura, que emergería de ciudadanos constructores del espacio colectivo de forma lúdica y creativa en una deriva continua, con la tecnología a su disposición.

Sus modelos contienen ideas que parecen esbozar la realidad digital actual, y el surgir de una nueva cultura desde las pantallas. Ante esta dinámica y su acción en la representación arquitectónica, se toman como referencia para contrastar con el modelo digital que da pie a revisar el valor de la maqueta y su pertinencia como forma de expresión.

Palabras clave: maqueta, Constant, situacionista, digital.

Abstract:

The idea of unitary urbanism germinated in the Situationist International, however were New Babylon's models by Dutch artist Constant Nieuwenhuys which gave way as a center of various forms of expression. Was a proposal of city future result of a new culture, that would emerge of citizens builders of the space collective of form playful and creative in a derived continuous, with the technology to its provision.

Its models contain ideas that seem to outline the current digital reality and the emergence of a new culture since screens. Before this dynamic and its action in the representation architectural, is takes as reference for contrasting with the model digital that gives foot to review the value of the model and its relevance as form of expression.

Keywords: model, Constant, situationist, digital.

Introducción:

Constant (1920-2005), moldeó las maquetas del proyecto de ciudad futura New Babylon que expresan vívidamente los principios de urbanismo unitario, con el objetivo de “dotar de forma visual a una idea a través de una maqueta (...) que me permitiera poner a prueba continuamente esta idea y seguir desarrollándola.” (Nieuwenhuys, 2015a, p. 271), hasta llegar a ser las protagonistas del proyecto.

Constant (2015b) consideraba que para mucha gente las maquetas eran una colección de objetos estáticos o incluso técnicos, desprovistos de contenido inteligible. Sin embargo, sus maquetas plasmaban la visión del futuro, ensamblando de forma novedosa ideas y materiales, siendo referentes para Archigram,

Superstudio, Koolhaas¹.

El artículo presenta la evolución de los modelos, antes, durante y después de New Babylon. Se contrastan sus características más representativas con los modelos digitales y los avances tecnológicos, para actualizar la importancia de la maqueta como forma de expresión.

Antes:

Constant buscó maneras de incitar la creatividad de las personas a través de diferentes manifestaciones artísticas, comprometido con la construcción de un nuevo paisaje, contrario al de la Europa de posguerra. En ese proceso cofunda CoBrA² (1948) grupo de artistas en contra de la especialización del arte con obras marcadas por lo primitivo, lo infantil y los enfermos mentales (Stokvis, 2015). Al romper con ellos se hace más intensa su búsqueda de obra de arte total y pasa a rechazar la pintura como forma de expresión artística.

Entre Paris y Londres amplía su formación artística, siendo testigo del impacto de los bombardeos y la renovación de la ciudad, divorciada de la cultura y la participación colectiva. Con necesidad de encontrar expresiones que conciliasen la construcción del espacio con los ciudadanos, se enfoca en la arquitectura y al regresar a Holanda, con Aldo van Eyck como mentor, aprende de arquitectura y a construir maquetas, que se convertirían, en las visualizaciones tridimensionales de New Babylon (Lambert, 1997).

Para 1956, en el Laboratorio Experimental del Alba (Italia), Constant palpó en la vida del pueblo gitano, las consecuencias como sobrevivientes de la guerra, tomando su cultura lúdica, nómada y colectiva como referentes del neobabilonio, el habitante de New Babylon. Para ellos concibe el campamento gitano, que daría comienzo a las maquetas de New Babylon (figura 01).



Figura 01. Campamento Gitano. 1956.

En 1958 se une a la Internacional Situacionista³, grupo de intelectuales y artistas, con Guy Debord como líder, interesados en renovar la ciudad en procesos que involucrasen a las personas desde su expresión creativa y libre, a través de la deriva y la psicogeografía, en la idea del urbanismo unitario. Planteado por Constant y

Debord como crítica al urbanismo, como la teoría de la implicación del conjunto de las artes y de las técnicas en pos de la construcción de un ambiente ligado dinámicamente a las experiencias de comportamiento (Perniola, 2007).

Constant avanzó en expresiones que materializaran ese concepto, a lo que los situacionistas reaccionan para señalarle de dar prioridad a los problemas estructurales del urbanismo. Renuncia al grupo en 1960 para continuar individualmente.

Durante:

Sus modelos materializaron las ideas del urbanismo unitario, como especulaciones, pues serían los neobabilonios los responsables de darle forma a la ciudad como manifestación de una nueva cultura, que surgiría superada la necesidad de vivir para trabajar, gracias al avance tecnológico.

Dispondrían de libertad para el uso del tiempo, en un juego creativo y lúdico, en la construcción de sus propios espacios, influenciado por las ideas de Huizinga y su *Homo ludens*⁴. Constant enfatizaba que las maquetas “*son modelos de juego*”(van Schaik, 2005, p. 111), y en New Babylon el juego sería arte, como libre expresión de la creatividad, donde todo tendría un verdadero sello de humanidad (Sadler, 2001)

El alcance de New Babylon sería global, construyendo un paisaje interconectado, compuesto por sectores, elevados de la ciudad tradicional, para producir nuevas situaciones. Sus diseños de geometría compuestos por círculos y espirales, en rechazo a la geometría rectilínea de la arquitectura funcionalista, aluden a la rueda gitana. Las maquetas representaban a los sectores que en conjunto delineaban el paisaje de New Babylon (figura 02).

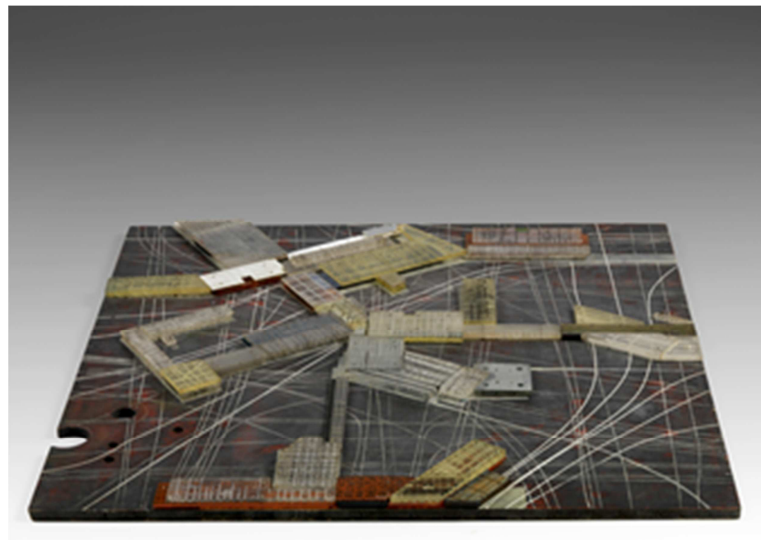


Figura 02. Modelo de grupo de sectores.

Constant procuró animar sus modelos con colores, sonidos y olores. Utilizó diaporamas de los primeros planos de maquetas con una banda sonora, para conseguir que la audiencia viviese New Babylon muy de cerca(Stamps, 2015). Así estructuraba una presentación sensorial para la exhibición de los modelos, en una

atmósfera controlada, para internar al espectador en modelos ubicados a la altura de los ojos (figura 03).



Figura 03. Modelo Sector Amarillo, detalle.

Los modelos fueron construidos con distintas clases de metales, alambres, madera, durante casi veinte años. El uso de texturas, mallas cuadrículas y circulares, multiplican la luz y sombra, potenciadas con focos de iluminación filtrados por el plexiglás. Éste último resultó ser el material más representativo, al difuminar la distinción entre modelo y plano, colapsando visualmente todos los niveles en uno (Wigley, 1998, p. 18) (Figura 04).

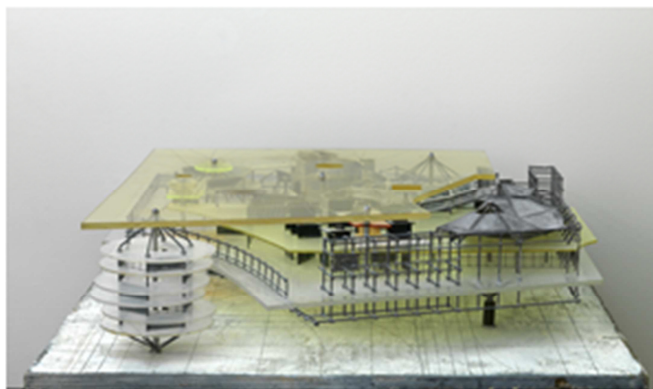


Figura 04. Modelo Sector Amarillo, 1958.

Rasmussen (2004, p. 54) señalaba que en una composición tridimensional, como los modelos “el espectador ha de percibir tanto concavidades como convexidades, requiere del espectador un decidido esfuerzo, un constante cambio de concepción (...) se puede causar una fuerte impresión utilizando formas conocidas a las que se les ha dado un enfoque extravagante, lo que tomará al espectador por sorpresa y le obligará mirar la obra más detenidamente”. Esta secuencia condensa la forma en la que los modelos buscaban estimular la percepción, los sentidos y la imaginación.

Después:

Después del mayo francés, insatisfecho por su último modelo, y por el resurgir de conflictos bélicos en el mundo, Constant decide terminar con el proyecto, al no tener nada más que agregar(Boersma, 2005). Retomó la pintura después de haberla rechazado, haciendo de New Babylon el escenario de diferentes motivos, que remiten a la guerra y el dolor.

Sus ideas trascienden en conceptos y representaciones, testigos junto a planos, pinturas, mapas, collages y escritos revestidos de vigencia, al entrar en curso la revolución digital. La concepción del mundo como un entorno global gracias al avance tecnológico, la disponibilidad de tiempo libre, el aumento de actividades lúdicas desde la misma tecnología y la consolidación de colectivos nómadas y digitales parecen hacerse eco de la cultura neobabilónica.

Para Sadler(2001), es tentador pensar el laberinto dinámico de Constant como una anticipación, a través de la arquitectura real de las posibilidades ofrecidas por el ciberespacio informático. Aprovechando esa cercanía, es posible encontrar puntos comunes y opuestos con el modelo digital, expresión cercana a la maqueta en el entorno de datos.

Los sectores no tienen escala definida, pues se ajustan a la imaginación del espectador. El modelo digital se genera a escala real, ajustable en función del material gráfico requerido. En cuanto al detalle, el modelo digital permite una construcción minuciosa, mientras Constant pasaba por alto el detalle constructivo, al concentrarse en el diseño del paisaje global, sin intención constructiva.

New Babylon fue construido sin planos previos, con esquemas de trabajo. Los dibujos son subordinados a los modelos(Wigley, 1999), donde su función real era darles a los modelos el estatus de arquitectura más que de esculturas(Wigley, 1998) (figura 05). El material gráfico producido se hacía a partir de los modelos en una conjunción de medios, que ahora son simuladas digitalmente.

Los modelos incluían el trabajo artesanal y mecánico de diferentes materiales, cuyas superficies y acabados finales dotan al modelo de cierta háptica que estimula aún más lo sensorial. Resalta el basamento que emula la diversidad de territorios y ciudades donde se posan los sectores, con materiales de distinta naturaleza. El modelo digital se construye a partir de geometrías lineales simples o volumétricas, de naturaleza digital, las texturas se adicionan, involucrando en su construcción solo el sentido de la vista.

Las maquetas de New Babylon son objetos únicos que al experimentar el paso del tiempo, muestran cicatrices, reflejos de cambios y de diferentes ideas, que otorgan una lectura paralela, de vida propia al elemento. Los modelos digitales abiertos al cambio y la transformación, están siempre actualizados y disponibles. Es posible incluir el tiempo gracias al recorrido virtual, pero como una sucesión de imágenes. No es único y original, pues es posible su copia, distribución, transformación, incluso al imprimirse en 3D.

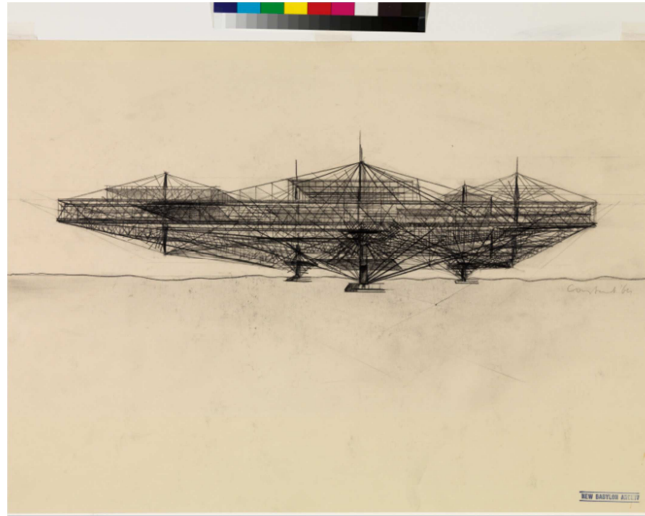


Figura 05. Boceto de construcción de sectores.

Constante continuamente fotografiaba los modelos con diferentes lentes, luces, filtros, fondos buscando ideas y sensaciones diferentes. De igual manera sucede con los modelos digitales y la generación de vistas desde infinidad de puntos con múltiples condiciones ambientales, como base de la producción del material gráfico, ajustable según sea el fin comunicativo. Sin embargo, la concentración en la definición de la imagen digital focalizada en el impacto visual sobre el usuario, anula en muchos casos el valor del objeto en sí mismo.

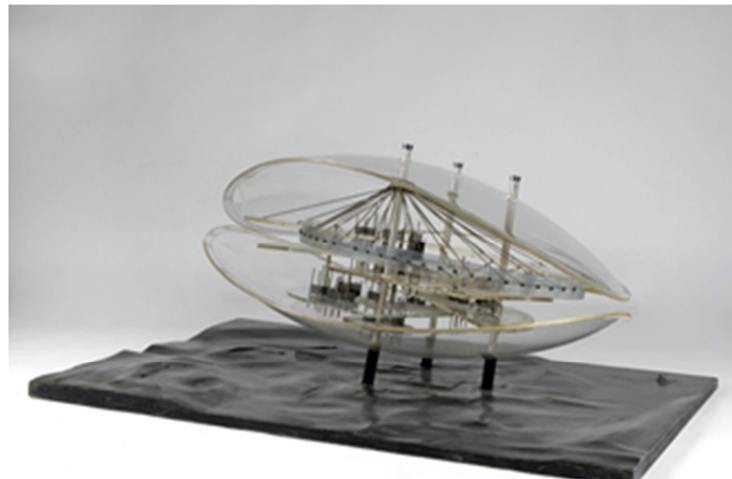


Figura 06. Modelo Spatiovore.

La transparencia en sus modelos, hace que la mirada traspase con el uso del plexiglás, en múltiples vistas, como sucede con los modelos digitales que desde las pantallas logran una transparencia y nitidez próxima a la imagen real (figura 06). Mientras en la actualidad, mucha de la representación arquitectónica digital parece

apostar por la hiperrealidad, llevando al límite los detalles, dando poca oportunidad al usuario de participar de manera creativa en su percepción y construcción.

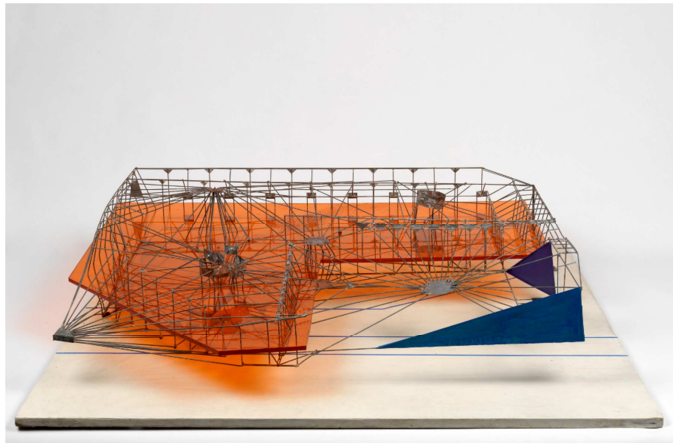


Figura 07. Construcción en naranja

Las maquetas de New Babylon, están inacabadas, abiertas a ser completadas en la imaginación, estimulando la experimentación, la percepción y el soñar un mundo mejor (figura 07). Y es allí donde trascienden y coinciden en la era digital, en las ideas que las componen, desde la construcción del espacio global, flexible, maleable que permite cualquier movimiento de ciudadanos interconectados, con el uso creativo de la tecnología. El entorno digital expresan los conceptos de New Babylon.

Los recursos digitales hacen posible comunicar lo que se percibe, proceso que va más allá del modelo, para incluir la ciudad, donde Constant denunciaba la necesidad de participación creativa. La participación de la colectividad desde entornos digitales, es una realidad que se presenta como eje movilizador en todos los niveles en el siglo XXI.

Constant (2015a, p. 198) refería que “La tarea específica de los hombres creativos en esta época real es la de preparar una realidad nueva y emocionante, en lugar de representar y expresar la realidad insatisfactoria que está a punto de desaparecer.” Reflexión que invita a revisar los valores que se endosan a los recursos expresivos desde la realidad digital.

Conclusión:

El alcance de New Babylon era la interconexión espacial global, como sucede a nivel digital. Fue el diseño de una cultura materializada en maquetas, como formas de explorar e innovar ante el problema de la ciudad. Las coincidencias con el modelo digital y sobre todo las diferencias, reivindican la importancia de la maqueta, como recurso de estímulo para la imaginación y la participación.

Para Dollens (2002, p. 11) “las maquetas son un modo primario de comunicación(...) constituyen un juego de formas, símbolos y materias comunicativos que esculpen el espacio y transmiten ideas y emociones, aprendimos de niños, a invertir en fantasía a través de maquetas y juegos, a visualizar otros mundos y a unir esos mundos mediante metáforas y fábulas con la vida moral a escala real y la vida cultural”. Son

palabras que vinculan comunicación con juegos, espacio con emoción, fantasía con realidad, conceptos que coinciden en la evolución de New Babylon. Como visión extrapolable a la actualidad, acusa la concentración del modelo digital en la imagen. Sin embargo, lo digital sobrepasa como extensión de los sentidos y por su poder comunicativo, que pueden fomentar la experiencia multisensorial y participativa. New Babylon se actualiza.

Referencias:

- Boersma, L., 2005. Constant by Linda Boersma / Bomb 48–53.
- Dollens, D., 2002. De lo digital a lo analógico. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- Lambert, J.-C., 1997. Constant: New Babylon: art et utopie: textes situationnistes, Cercle d'art contemporain. Cercle d'art, Paris.
- Nieuwenhuys, C., 2015a. Conferencia en el ICA (1963), en: Constant: Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- Nieuwenhuys, C., 2015b. Nueva Babilonia. Diez años después (Original en holandés "New Babylon-Na tien jaren", presentado en la Facultad de Arquitectura, Universidad de Delf, 23 Mayo, 1980), en: Constant: Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- Perniola, M., 2007. Los Situacionistas: historia crítica de la última vanguardia del siglo XX. Acuarela Libros y Antonio Machado, Madrid.
- Rasmussen, S.E., 2004. La experiencia de la arquitectura: sobre la percepción de nuestro entorno. Reverté, Barcelona.
- Sadler, S., 2001. The situationist city, 3. print. ed. MIT Press, Cambridge, Mass.
- Stamps, L., 2015. La Nueva Babilonia de Constant, en: Constant Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- Stokvis, W., 2015. Nueva Babilonia y De Stijl, en: Constant Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- van Schaik, M., 2005. Psychogeogram: An artist's Utopia, en: van Schaik, M., Mâcel, O. (Eds.), Exit Utopia: Architectural Provocations 1956-76. Prestel Pub, New York, NY.
- Wigley, M., 1999. Paper, scissors, blur., en: Drawing Papers 3. Another City for Another Life: Constant's New Babylon (Cat. Exp.). The Drawing Center, New York.
- Wigley, M., 1998. Constant's New Babylon: the hyper-architecture of desire. Witte de With, Center for Contemporary Art: 010 Publishers, Rotterdam.

Notas:

¹ Véase referencias del trabajo de Koolhaas a Constant en Bart Lootsma, «Disco 1», en *Koolhaas, Constant und die Niederländische Kultur der 60er Jahre*, trad. Constant Foundation.

² CoBrA: iniciales de las ciudades de sus fundadores Copenhague, Bruselas y Ámsterdam.

³ Véase *The Situationist and the city*, por Tom McDonough, Londres: Verso, 2009.

⁴ Homo ludens concepto de Johan Huizinga. Véase Johan Huizinga, *Homo ludens*, Madrid: Alianza Editorial: Emecé, 2000.

Créditos figuras: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

Figura 3. Leonleke Aalders. <https://www.flickr.com/photos/mokblog/5476981136>

DE LA VENTANA A LA PANTALLA: REGISTRANDO EL PAISAJE URBANO

[FROM THE WINDOW TO THE SCREEN: RECORDING URBAN LANDSCAPE]

SERGIO COLOMBO RUIZ*

*

Sergio Colombo Ruiz
Académico Universidad Central de Venezuela
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Caracas, Venezuela

REVISTA 180

Resumen: El momento histórico, los valores del espacio y los avances tecnológicos han condicionado la evolución de la representación del paisaje. Esta influencia se verifica en el uso de las herramientas digitales a modo de ventanas, donde se plasma y transforma el proceso de percepción, conocimiento y descripción del paisaje urbano. En el artículo se contrasta la evolución de la ventana y de la mirada en la arquitectura con el impacto que ha supuesto su transformación en pantalla digital, en su alcance como elemento arquitectónico que vincula los sentidos con el paisaje.

Palabras clave: Ciudad / digital / paisaje / pantalla / ventana

Abstract: The historical moment, the values of the space and technological advances have conditioned the evolution of the representation of the landscape, relationship that occurs with the use of digital tools like windows where captures and transforms the process of perception, knowledge and description of the urban landscape. The article contrasts the evolution window and look at the architecture with the impact that resulted in his transformation into digital display, in their scope as an architectural element that binds the senses with the landscape.

Keywords: Landscape / digital / city / window / screen

INTRODUCCIÓN

El presente artículo expone la transición de la ventana como elemento arquitectónico que enmarca la mirada hacia el paisaje, hacia las pantallas digitales existentes en ordenadores y móviles. Una evolución que ha venido acompañada de una transformación técnica que permite aislar y procurar un espacio interior totalmente controlado ante la transparencia, cerrando los otros sentidos y multiplicando desde el exterior los reflejos la imagen urbana.

Se presenta la dinámica de la transición de la ventana a la pantalla como canal para la representación del paisaje. Una evolución en la forma de percibir y representar el paisaje con consecuencias espaciales, que se verifica en la sintonía, el arraigo y la construcción del imaginario urbano de la sociedad. No es casualidad que algunas de las primeras fotografías de Daguerre sean vistas urbanas tomadas desde una ventana, como si estuviera latiendo en ellas aquella idea de la pirámide visual seccionada por una apertura rectangular transparente (Ramírez, 2009).

En el artículo, se indaga además en la propiedad de las herramientas digitales como extensiones de los sentidos y su intervención en la creación de nuevos formatos de representación desde una misma pantalla,

a través de las múltiples ventanas digitales. En contraposición, la ventana arquitectónica, otrora elemento decisivo en la construcción del espacio, busca el reflejo y la multiplicación de las vistas de la ciudad, para interiormente contrastar la amplitud visual con el aislamiento de los sentidos.

EL NACIMIENTO DEL PAISAJE: LA VENTANA

En un principio, el ser humano primitivo erraba como nómada para conocer y apoderarse del territorio; después de muchos años, la evolución lo llevó a enraizarse en un lugar y convertirse en un ser sedentario. En este proceso ha experimentado y consolidado diferentes manifestaciones para plasmar el paisaje, gracias a las ideas y a las herramientas que tenía disponibles. Pero no fue hasta la aparición de la ventana, *veduta* interior del cuadro que abre este hacia el exterior, que el paisaje como lo conocemos en Occidente nació (Roger & Maderuelo, 2007).

Durante la mayor parte de la evolución histórica, la arquitectura ha intentado integrarse a la naturaleza. Montaner (2014) asegura que en los diez libros de arquitectura de Vitruvio y durante la Ilustración, el origen de la arquitectura se remitió, míticamente, a la imitación de la naturaleza. En esta voluntad de relación con el medio, el salto cualitativo más importante se produjo cuando en el Renacimiento se empezó a usar el vidrio en

las ventanas, primero en las casas burguesas de las principales ciudades italianas (Florenia, Bolonia, Génova) en el siglo XV y luego, en el siglo XVI, en Inglaterra y otros países europeos. El uso del vidrio permitió transformar espacios interiores que habían permanecido oscuros en las estaciones frías, en lugares luminosos y confortables. Como elemento selectivo de entrada de la luz y barrera para las fugas de calor y las corrientes de aire, el vidrio potenció una transformación total de la vida doméstica y una nueva cultura del espacio interior (Montaner, 2014).

Durante el Renacimiento, dar prioridad a la experiencia visual de la naturaleza, en detrimento de las descripciones literarias y poéticas, hizo que se aumentara la importancia por la admiración y adquisición de representaciones pictóricas de entornos naturales, a la vez que se promovía el viaje para así observar con los propios ojos aquellas vistas que podían hablar al intelecto y que antes habían sido observadas en imágenes. El pintor tenía el poder en sus manos de modelar sensaciones a través de la visión, creando lugares y recomponiéndolos a su merced (Moya Pellitero, 2011), en cuadros con el valor simbólico de una ventana (Montaner, 2011).

El registro del espacio, su percepción y el cúmulo de experiencias que se grababan en la memoria del hombre en limitadas ocasiones



Las pantallas están en las manos de todos. Recuperada de <https://www.flickr.com/photos/dasfotoimaginariu/6761402235/in/faves-136688328@N02/>



se exteriorizaban o manifestaban, por lo que eran las impresiones de las percepciones del paisaje de los artistas en sus pinturas lo que aglutinaba a los seguidores según reuniera en esa visión la percepción de muchos otros. En contraposición, durante la Ilustración las ventanas por las que entraba esa luz y conducía el aire, que invitaban a mirar a través de ellas, casi nunca daban a una escena urbana y callejera. “Quienes caminaban por la ciudades se veían obligados a esquivar los excrementos de los caballos y los desperdicios arrojados desde las casas a la calle, que por lo general se hallaba sin pavimentar o muy pobremente habilitada” (Sennett, 1991, p.116).

La tecnología del vidrio pretendía garantizar un mundo sin fronteras, que no estuviera impedido por limitaciones espaciales, en el que el conocimiento y la información estarían disponibles para cualquiera. La introducción en las edificaciones de un material como el vidrio fue un paso significativo en la incorporación de la luz y de la claridad como referencia metafórica de una sociedad más abierta y sana, que quería saber y conocer todo y para la cual la visión era el sentido fundamental al que no se le podía ocultar nada (Cortés, 2010). Describían Benjamín y Aguirre (1989), “no en vano el vidrio es un material duro y liso en el que nada se mantiene firme. También es frío y sobrio. Las cosas de vidrio no tienen ‘aura’. El vidrio es el enemigo número uno del misterio” (p. 171).

Paul Virilio acota la existencia de tres ventanas. “Esta la ventana francesa (puerta) que sirve para entrar en un lugar donde vive el hombre, sea en una ciudad o en un apartamento. Existe la ventana autónoma, que es la ventana como lugar de luz y mirar. La tercera ventana es la pantalla de televisión, de otro espacio construido, el de las telecomunicaciones y las nuevas tecnologías” (Virilio & Armitage, 2001, p. 69). Esta tercera ventana, la pantalla digital parece marcar la nueva aproximación al paisaje urbano.

LA MIRADA Y SU REFLEJO EN LA VENTANA

Las obligadas movilizaciones del hombre industrializado incidieron en el proceso de la mirada y su proyección sobre la ventana para apoderarse del paisaje. A partir de la Revolución Industrial y la llegada de medios de transporte masivos y rápidos como el ferrocarril —lleno de cuerpos apretados, personas que leían o miraban en silencio por la ventana— se produjo un gran cambio social que marcó el siglo XIX: el del silencio utilizado como una protección de la intimidad individual. “En las calles, al igual que el vagón del tren, la gente comenzó a considerar un derecho personal el que los extraños no le hablaran, a ver las palabras de los extraños como una violación” (Sennett, 1997, p. 366). La mirada aislada, perdida en

el reflejo de las ventanas de los ferrocarriles, de los coches, trenes de alta velocidad ha pasado en los últimos tiempos a reflejarse en pantallas en las manos de cada uno de los usuarios. Acota Koolhaas (2014), que conceptualmente, cada monitor, cada pantalla de televisión (de ordenador y de móvil) es el sustituto de las ventanas.

En el siglo XX, el muro cortina prometía, como tecnología visual del modernismo, una visión libre frente al disciplinario cerramiento de los muros y una democratización de la mirada; sin embargo con el tiempo, se hizo evidente que la vista ilimitada del exterior implicaba la exposición a la observación desde ese mismo espacio exterior, lo cual conducía a la sobreexposición y a nuevas formas de opacidad (Cortés, 2010). La sensación física que suscitan las láminas de cristal en las ventanas es la de la visibilidad completa sin que sea preciso exponer los demás sentidos, “se trata de la sensación física sobre la cual se basa la moderna sensación de aislamiento en un edificio” (Sennett, 1991, p. 138).

En el siglo XXI los ciudadanos se han vuelto cada vez más nómadas y tienen en sus manos, gracias a las herramientas digitales, el poder de la ubicuidad. Esta evolución en sus aptitudes les ha hecho volcar sus ojos sobre las pantallas, y pasar por alto muchas veces lo que sucede a su alrededor, acostumbrándose a los espacios de los no lugares. Augé (2001) indica que “en la realidad concreta del mundo de hoy, los lugares y los espacios, los lugares y los no lugares se entrelazan, se interpenetran. La posibilidad del no lugar no está nunca ausente de cualquier lugar que sea” (p. 110), sin referencias, sin memorias, con características muy similares en diferentes latitudes. Ante esta situación, se hace común sentir más cerca a personas que están en la distancia a través de la pantalla, que aquellos que están próximos, tan solo al otro lado de la ventana.

Sin embargo, en esas pantallas gracias al avance tecnológico, los usuarios tienen una ventana particular donde plasmar y hasta transformar el paisaje. La posibilidad de manifestar la percepción del individuo, en referencia a su espacio, su entorno o su realidad estuvo limitada en el pasado a las manos de un tercero quien, al margen de la ley, se hacía notar con el uso del grafiti, el estencil, con la palabra o imagen y cargaba el paisaje con el sentimiento que refleja una acción. Una acción anónima, que carga el paisaje de significado, que se muestra anárquica y rebelde, para indicar en una frase o una imagen la proyección de un sentimiento. Esta necesidad de manifestar un sentimiento y dar significado al paisaje, puede llegar a materializarse en un objeto

tridimensional, como un candado en el Pont Des Arts en París, con el nombre de amantes que intentan eternizar su amor como parte de una acción colectiva y anónima.

DIGITALIZANDO LOS SENTIDOS

Las herramientas digitales como extensiones tecnológicas de los sentidos han reforzado la primacía de la vista. El dominio del ojo y la eliminación del resto de sentidos tienden a empujarnos hacia el distanciamiento, el aislamiento y la exterioridad (Pallasmaa, 2008) así es posible observar en las calles a personas ensimismadas en sus pantallas de móvil u ordenador, donde parece más fácil interactuar a través de ella que en la realidad. El sentido de la vista y el oído son ahora los sentidos socialmente privilegiados (Pallasmaa, 2008). Las tecnologías de la información y comunicación parecen concentrarse en la supremacía de la vista, como el más poderoso sentido que mueve al individuo. En el poder de la imagen y los mecanismos para generarlas, alimentan la idea de verse a uno mismo y, simultáneamente, sentirse parte de un colectivo, con posibilidad de crear un mundo digital paralelo con el reflejo de su imagen.

Las herramientas digitales además de permitir la captación de instantes en imágenes, sonidos, hacen posible la captura del movimiento, a través del video, que reproduce la velocidad con que suceden las acciones, por lo que termina capturando una secuencia de tiempo (Arnheim & Balseiro, 1979). La utilización de estas tecnologías para reinterpretar el paisaje urbano se hace en movimiento, y no hay un punto de vista único, es un acto totalmente libre ante el proceso de percibir. Al igual que se percibe la música como una secuencia de tonos, que en conjunto arman una melodía, el movimiento se percibe como la captura de una secuencia. La ciudad digital está ensamblada con las delicadas proyecciones visuales y emocionales de sus habitantes, y esa aparición a menudo alucinante de la ciudad viene representada y narrada predominantemente en estilo cinematográfico (Barber, 2006).

Se abren ventanas que no existían, el registro de percepciones no queda aislado en la memoria del individuo, se hace posible exponer en las pantallas y manifestar el sentimiento, compartir la experiencia, mostrar el punto de vista particular y en ocasiones llegar a transformar la realidad. El rasgo más importante de la interacción de todos los dispositivos digitales multimedia es que capturan dentro de sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en toda su diversidad. Equivale al fin de la separación entre medios audiovisuales e impresos, cultura popular y erudita, entretenimiento e información, educación y persuasión, esto

La visibilidad es completa gracias al vidrio. Biblioteca Nacional de Francia. Arq. Dominique Perrault. Fuente: archivo personal.

En el Pont Des Arts, el paisaje se carga con un sentimiento colectivo. Fuente: archivo personal.

Sergio Colombo Ruiz Arquitecto de la FAU de la Universidad Central de Venezuela (1999). Máster en Investigación en Arquitectura por la Universidad de Valladolid, España (2012). Desde 2013 se encuentra cursando un Doctorado en Ingeniería Civil y Arquitectura en la Universidad de Granada, España. Es profesor asistente en expresión gráfica arquitectónica-FAU UCV desde 2004.

Sergio Colombo Ruiz Architect from the Central University of Venezuela, UCV. Assistant professor in architectonic graphic expression at the Faculty of Architecture and Urbanism, FAU UCV. He earned his Master's degree in research in architecture at the University of Valladolid-Spain. He is a candidate for a PhD in civil engineering from the University of Granada, Spain.

construye “un nuevo entorno simbólico, que hace de la virtualidad nuestra realidad” (Castells, 1997, p. 144).

LA CIUDAD EN MÚLTIPLES PANTALLAS

La ventana se ha convertido en pantalla táctil, la tercera ventana de Virilio, la tecnología más que espiar es el telón que enmarca la imagen donde se actúa-vive y se es protagonista en la escena urbana. Pareciera que cada vez los lugares se hacen más transparentes y la vista del ciudadano se hace cada vez más inmune a los cambios, y el único espacio posible para personalizar y sentirse arraigado es el digital. Sin embargo, cualquier espacio urbano transparente puede transformarse en paisaje a través de la mirada consciente y la imagen poética, que transmitan aquellos valores sensoriales que hacen que un espacio sea significativo (Moya Pellitero, 2011).

El espacio vivido, según Pallasmaa (2012), se puede llamar espacio vivencial o existencial y se estructura sobre la base de significados y valores que sobre él reflejan un individuo o grupo, consciente o inconscientemente. El espacio existencial es una experiencia única interpretada a través de la memoria y de la experiencia del individuo. Los grupos comparten ciertas características de espacios existenciales que constituyen sus identidades colectivas y les dan un sentimiento de fraternidad. Se presenta un mundo que simula ser generalizado, con edificaciones y espacios sin arraigo que parecen pertenecer a cualquier latitud y, en contraste, se asoma la posibilidad de sumar memorias a lo general para hacerlo más íntimo y reconstruir así la memoria colectiva desde la visión particular.

Como un gigante microchip, la ciudad se proyecta como una superposición de diagramas, con componentes móviles e inmóviles, en múltiples capas con distintos niveles de conectividad y movilidad; además de la fenomenología de las ciudades efímeras, que se superponen a la ciudad real (Montaner, 2008). Los ciudadanos tienen acceso permanentemente a las redes que se solapan cada vez más en la ciudad. Esta visión recrea la superposición de estratos reales y digitales, que se suceden y cambian continuamente, y donde los individuos parecen acostumbrados a lo que acontece alrededor y revisten de cotidianidad cualquier hecho que suponga un cambio en el paisaje urbano. La imagen pública que hoy viene a suceder al antiguo espacio público donde se efectuaba la comunicación social (avenidas, plazas públicas) va siendo superada por la pantalla (Virilio, 1989).

EVOLUCIÓN DESDE LA VENTANA

Como consecuencia de la avalancha de imágenes, como ventanas que muestran el paisaje, la arquitectura que va modificando la ciudad y el paisaje aparece a menudo como simple arte retiniano del ojo. En la arquitectura, el avance de la tecnología ha supuesto además la creación de nuevas estrategias de percepción de los espacios, con el uso de iluminación y pantallas, que presentan nuevas formas de percibir a estos y al objeto arquitectónico con mayor fuerza en lo visual. En una escala mayor, desde el exterior, las fachadas de edificaciones con uso de iluminación controlada, en conjunto con nuevos tipos de pantallas electrónicas de gran formato y superficies de cristal activo son capaces de desplegar diferentes reacciones. La mezcla de iluminación, ordenadores y pantallas tecnológicas ha dado como resultado un avance acentuado en los efectos de las superficies de las edificaciones, que como superficies se han transformado en una membrana activa capaz de cambiar rápidamente de apariencia (McQuire, 2008).

El proceso de valoración de los sentidos en la construcción del espacio no debería referirse solo a la experimentación de este, sino que

debería estar inscrito desde que se percibe la idea espacial, pues una obra de arquitectura de la calle, de la ciudad o del paisaje no se experimenta como una serie de imágenes retinianas aisladas; se toca y se vive en su material completo e integrado, en su esencia corporal y espiritual (Pallasmaa, 2012).

El marco de la ventana no es una experiencia arquitectónica, es tan solo una experiencia de visión: mirar a través de la ventana y conectar así el mundo interior con el exterior, transforma la imagen en una auténtica experiencia arquitectónica (Pallasmaa, 2000). La ventana, desde donde es posible captar el paisaje desde el espacio interior, parece en su materialización haberse tornado en un recurso arquitectónico para aislar a las personas. A pesar de la continuidad visual que permite, pues su evolución tanto en diseño como en producción está íntimamente ligada a la búsqueda perpetua de la comodidad y control, ha evolucionado técnicamente con materiales y recursos que permiten aislar efectivamente del exterior, tanto de las condiciones climáticas como de las acústicas, y que protegen el espacio interno para adecuarlo a un confort personalizado. Este encapsulamiento contradice la claridad del cristal; la luz traspasa pero lo



que sucede, la vida, queda fuera. Aunque la tecnología ha mejorado la visibilidad a través del cristal, “la porción del mundo que resulta visible mediante estas ventanas se halla muy devaluada por lo que atañe a su realidad, esto particularmente en el caso de las realidades sensoriales” (Sennett, 1991, p. 139).

Desde las ventanas dispersas en las pantallas digitales, se hace posible la conexión con cualquier persona en cualquier lugar, lo que ha consolidado el mercado de la tecnología y del comercio a través de la red. Las conexiones han creado nuevas formas de interrelación entre los individuos con redes sociales digitales de toda índole. Estas formas de interactuar han cambiado la percepción del mundo, del paisaje y del lugar, pues esto se hace a través de estas ventanas que cada quien con apoyo de sus redes pueda crear. Cada día parece haber más necesidad de registrar todo, aunque sean cuestiones ilegales o problemáticas, como si lo que no se registra no existiera; todo está siendo grabado para ser compartido y visionado a través de millones de pantallas. Cada vez hay más gente conectada a la red durante más tiempo, viendo lo que los demás hacen y siendo testigos, ávidos de curiosidad, de cualquier acontecimiento que les sucede a los otros (Cortés, 2010). Está también, el etiquetado electrónico, que permite alimentar terminales digitales como los teléfonos inteligentes con diversos contenidos, coordenadas, historias, personajes, sentimientos, sus implicaciones arquitectónicas son sin embargo profundas, ya que el etiquetado puede dotar al espacio con nuevas propiedades vinculado con información, pero también con imágenes y sonidos que se pueden entregar a través de las diversas interfaces digitales personales (Picon, 2010).

Para que la interacción sea promovida y que el ciudadano no sienta la necesidad de evitarla, se hace necesario trabajar en la excitación en el espacio, la sorpresa ante la persona, para luego con sutiles directrices acondicionar la experiencia espacial para la libre manifestación. La posibilidad de interactuar libremente, incrementa además que los sentidos estén alertas en cualquier momento y que existan testigos registrando el paisaje urbano.

CONSIDERACIONES FINALES

Las herramientas digitales han coincidido en la ampliación de los campos de percepción y manifestación del hombre. No solo se concentran en la representación de la imagen, en fotos y videos, más bien parecen

tener su éxito en la posibilidad de las pantallas de ser extensiones de los sentidos y así brindar al hombre la facultad de ser constructor, de contribuir y manifestar la visión personal, de tener una participación activa desde cualquier lugar del mundo. Esa disposición de poner al alcance de otros los pensamientos y los sentimientos que suscitan la experiencia perceptiva del espacio es una de las más importantes estrategias que tienen las herramientas digitales. Constituyen distintas experiencias perceptivas que van dotando de significado, presencia y memoria al espacio urbano. Es posible indagar y redescubrir lo que no se ve fácilmente, pues las experiencias de la percepción son inseparables ya de las visiones y vivencias a través del uso de diversos medios de transporte y de las facilidades que aportan las tecnologías de la información y la comunicación para relacionarse (Montaner, 2014). Las ventanas de la arquitectura continúan en evolución, pero los sentidos que van aislando disponen de pantallas para continuar la percepción y representación del paisaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

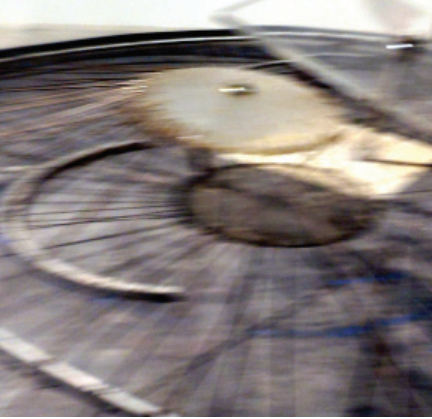
- Arnheim, R. & Balseiro, M. L. (1979). *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador: nueva versión*. Madrid: Alianza.
- Augé, M. (2001). *Los "no lugares": espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Barber, S. (2006). *Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Benjamin, W. y Aguirre, J. (1989). *Discursos interrumpidos I: filosofía del arte y de la historia*. Buenos Aires: Taurus.
- Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cortés, J. M. G. (2010). *La ciudad cautiva: control y vigilancia en el espacio urbano*. Madrid: Ediciones Akal.
- Koolhaas, R. (2014). *Acerca de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- McQuire, S. (2008). *The media city media, architecture and urban space*. Londres: Sage Publications.
- Montaner, J. M. (2008). *Sistemas arquitectónicos contemporáneos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Montaner, J. M. (2011). *La modernidad superada ensayos sobre arquitectura contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Montaner, J. M. (2014). *Del diagrama a las experiencias, hacia un arquitectura de la acción*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Moya Pellitero, A. M. (2011). *La percepción del paisaje urbano*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Pallasmaa, J. (2000). *La imagen corpórea imaginación e imaginario en la arquitectura*. Editorial Gustavo Gili.
- Pallasmaa, J. (2008). *Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pallasmaa, J. (2012). *La mano que piensa: sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Picon, A. (2010). *Digital culture in architecture: an introduction for the design professions*. Basilea: Birkhäuser & Springer Verlag.
- Ramírez, J. A. (2009). *El objeto y el aura: (des)orden visual del arte moderno*. Madrid: Akal.
- Roger, A. y Maderuelo, J. (2007). *Breve tratado del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Sennett, R. (1991). *La conciencia del ojo*. Barcelona: Versal.
- Sennett, R. (1997). *Carnes y piedras: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Madrid: Alianza.
- Virilio, P. (1989). *La máquina de visión*. Madrid: Cátedra.
- Virilio, P. & Armitage, J. (2001). *Virilio live: selected interviews*. Londres: SAGE.

◀ Boulevard du Temple por Daguerre. Recuperada de wikipedia.org/wiki/File:Boulevard_du_Temple_by_Daguerre.jpg

CIUDADANOS + TECNOLOGÍA + CIUDAD: EL PROYECTO DE CONSTANT EN CONEXIÓN CON EL SIGLO XXI

PEOPLE + TECHNOLOGY + CITY: THE CONSTANT PROJECT IN CONNECTION WITH THE 21ST CENTURY

Sergio Alexander Colombo Ruiz



Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea
Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidade da Coruña
eISSN 2173-6723
<http://revistas.udc.es/index.php/BAC>
Número 6 (2016)
Páginas 49-61

<http://dx.doi.org/10.17979/bac.2016.6.6.1353>

Fecha de recepción 31.10.2015
Fecha de aceptación 27.01.2016

Resumen

El avance tecnológico alcanzado en el siglo XXI ha creado nuevas formas de conexión entre ciudadanos y el espacio urbano. Ante esta realidad se toman los lineamientos de Constant, artista holandés, que desarrolló su proyecto de ciudad global New Babylon con el ideal del urbanismo unitario, construida con tecnología por los mismos ciudadanos en un juego creativo sin fin. Se contrasta su vigencia como expresión de conexión entre los ciudadanos y su capacidad de transformar con la tecnología la ciudad.

Abstract

The technological advances achieved in the 21st century have created new forms of connection between citizens and urban space. To face this reality Constant guidelines are analysed. The Dutch artist developed his global city project, New Babylon, with the ideal of unitary urbanism, built with technology by citizens themselves following and endless creative game. Its validity as an expression of connection between citizens and their ability to transform the city with technology are verified in this article.

Palabras clave

Constant, Ciudad, Urbanismo unitario, Herramienta digital, Conexión

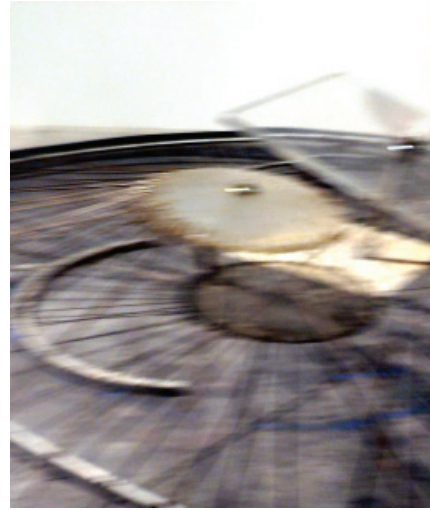
Keywords

Constant, City, Unitary urbanism, Digital tool, Connection



01 Fotografía de Constant en 1974.

02 Constant, Diseño para un campamento gitano en Alba, Italia. 1956. Detalle.



01 Constant in 1974.

02 Constant, *Design for gypsies camp Alba, Italia. 1956. Detail.*

INTRODUCCIÓN

Constant Nieuwenhuys (Fig.01), artista holandés (1920-2005) miembro fundador de la Internacional Situacionista, grupo de activistas que radicalizaban la crítica a la cultura y política entre 1957 y 1972, trabajó cerca de veinte años en su proyecto New Babylon fundamentado en el Urbanismo Unitario. Fue concebida como una gran plataforma elevada donde surgiría una nueva forma de habitar, llegado el punto de transformación productiva que permitiría a las personas no vivir para trabajar sino para crear. Con la tecnología surgiría el *homo ludens*¹ con poder de construir libremente el espacio. Este proyecto fue su crítica y respuesta a la crisis urbanística después de la segunda guerra mundial al asumir los valores de la tecnología como oportunidad para transformar la ciudad y se basa en el juego.

El artículo se desglosa en tres apartados con los elementos que definen conexión en el proyecto de Constant: ciudadanos, ciudad y tecnología, para luego señalar tres experiencias donde se conjugan diferentes niveles de conexiones cercanos a los lineamientos de New Babylon, del que Wigley señala: «es un terreno caótico con elementos de construcción móviles y dispositivos de control ambiental, permitiendo a la gente construir activamente ambientes y desarrollar nuevas formas de comportamiento»².

Las ideas de Constant se contrastan en su vigencia con las implicaciones del avance tecnológico actual como rector de las conexiones de los ciudadanos como

INTRODUCTION

Constant Nieuwenhuys (Fig.01), Dutch artist (1920-2005) and founding member of the Situationist International, a group of activists who radicalized the criticism of culture and politics between 1957 and 1972, worked nearly twenty years in his project New Babylon based on Unitary Urbanism. It was conceived as a large raised platform where would emerge a new way of living, at the point of productive transformation that would allow people to live without working but creating with technology. Then the homo ludens¹ would arise with power to build the space in free conditions. This project was its criticism and response to the urban crisis after the Second World War to assume the values of technology as an opportunity to transform the city based on the game.

This article is divided into three sections with the elements that define the project of Constant connection: citizens, city and technology. Afterwards, three experiences combining different levels of connections are pointed out in close relationship with the guidelines of New Babylon, about what Wigley says: «it is a land chaotic with mobile construction elements and devices of environmental control, allowing people actively build environments and develop new forms of behaviour»².

The validity of Constant ideas are verified today with the implications of the current technological advance as rector of the connections of citizens as

creadores de la ciudad, fundamentado en la idea de que «New Babylon es intensamente contemporáneo porque se concentra en lo urbano como factor donde se puede leer la necesidad del arte, como el lugar donde los hechos relevantes surgen»³.

El siglo XXI se muestra como la era de los contactos y de las conexiones digitales ya imprescindibles para garantizar fluidez como sociedad con necesidad de percibir, conocer y describir sus experiencias en la ciudad de forma creativa a través de internet. «El a menudo repetido cliché; que las redes permiten interacción con ‘cualquiera, dondequiera, en cualquier momento y en cualquier lugar’ ilustra (nuestra) la visión cruda del mundo digital emergente»⁴.

Así como Constant dio respuesta a una crisis en su tiempo, en el siglo XXI aparecen otras, que contrastan con el ascenso de imperios digitales. Según Trachana «La doble crisis, inmobiliaria y financiera, ha contribuido a que el mundo de la arquitectura y el diseño de espacio urbano estén abandonando su carrera espectacular y sensacionalista, buscando en esta nueva situación nuevas vías de aproximación»⁵. Se conduce a un nuevo “urbanismo sensible” que haga virtud de la precariedad, que medie entre las consecuencias de los excesos (hiperconsumo de recursos y de territorio) y el excedente de desocupados y desahuciados⁶, y es justamente en tal situación, donde se materializa el proyecto de Constant que parte del diseño de un campamento para gitanos (Alba, Italia), para aprovechar la necesidad formal del espacio y conectar y experimentar con lo nómada y lúdico, valores que endosó al neobabilonio⁷ (Fig.02).

CONSTANT

Para Constant y el resto de los situacionistas, el urbanismo unitario no debería de ser una doctrina urbanística más, sino una crítica del urbanismo en tanto que disciplina separada y especializada que nace a partir de una visión de conjunto de la sociedad y que tiende a una creación global de la existencia. No la presentan como una nueva poética arquitectónica sino como una superación efectiva del arte. Indica Perniola: «a través de él, el artista deja de ser el artífice de formas inútiles e ineficaces para convertirse en constructor de ambientes y de modos de vida integrales»⁸.

Estas ideas se presentan en el contexto del final de la segunda guerra mundial, con muchas ciudades europeas devastadas e invadidas por planes de renovación con

creators of the city, based on the idea that: «New Babylon is intensely contemporary because it concentrates in the urban as a factor where you can read the need for art, as the place where the relevant facts arise»³.

The 21st century is shown as the era of contacts and the already essential digital connections to ensure fluidity as a society that needs to perceive, knows and describes their experiences in the city over the internet creativity. «The repeated cliché; networks allow interaction with anyone, anywhere, anytime, anywhere, illustrates (our) raw vision of the emerging digital world»⁴.

As well as Constant gave response to a crisis in his time, in the twenty-first century others appear, contrasting with the rise of digital empires. According to Trachana «the double crisis, real estate and financial has contributed to the world of architecture and the design of urban space being abandoned a career spectacular and sensational, looking for new avenues of approach in this new situation»⁵. It leads to a new “urbanism sensitive” that makes a virtue of precariousness which mediate between the consequences of the excesses (overconsumption of resources and territory) and the surplus of unemployed and hopeless people⁶, and it is precisely in such a situation, where the Constant project was materialized as part of the design of a camp for Gypsies (Alba, Italy) to take advantage of the formal need of space and connect, and experiment with the nomadic and playful values which endorsed the new Babylonian⁷ (Fig.02).

CONSTANT

For Constant and the rest of the Situationist members, unitary urbanism not should be one more urban planning doctrine, but a critique of urbanism as a discipline separate and specialized that was born from a vision of society and that it tends to a global creation of the existence. They do not present it as a new architectural poetics but as an effective overcoming of art. Perniola indicates: «through him, artist ceases to be the architect of futile and ineffective ways to become a builder of environments and comprehensive ways of life»⁸.

These ideas are presented in the context of the end of the Second World War, with many European cities devastated and overrun by plans to renovate

apremio por la rentabilidad de la producción en serie. Ante esto, arquitectos y artistas apostaron por revisar la arquitectura y la ciudad, por proclamar nuevas soluciones al conectar a las personas con su espacio, basándose en el ser humano con sus necesidades, en la cultura y en el vivir más que producir. Entre ellas, está el proyecto del Urbanismo Unitario, y la visión de Constant.

El desarrollo del urbanismo unitario tomó dos direcciones distintas: la de Guy Debord a la cabeza de la Internacional Situacionista, y la de Constant, quien después de renunciar en 1960, profundizó en sus alcances en New Babylon: un espacio colectivo de habitación suspendido, extendido a toda la amplitud de la población y separado de la circulación, la cual pasa por encima y por debajo de ella, rica en ambientes para la vida social y en estímulos de todo tipo. Para Debord y el resto, el urbanismo unitario no podía manifestarse más que como una crítica radical del urbanismo, so pena de sucumbir a la recuperación efectuada por el modernismo tecnocrático capitalista⁹.

Para Constant la ciudad donde nace el Urbanismo Unitario es aquella que surge después de la explotación de los habitantes de las ciudades, donde lo tecnológico sería la nueva naturaleza que debería ser creativamente transformada en el soporte de una nueva cultura, los ciudadanos debían tomar parte en la forma de sus propios espacios para recobrar el placer de vivir¹⁰. El placer pasaría a ser el único tiempo y el trabajo sería un sinnúmero de juegos colectivos donde todas las fantasías se manifestaran. Cualquiera persona pasaría a ser integrante en la construcción del espacio, practicando el sin final, el que todo lo abarca, el urbanismo unitario¹¹.

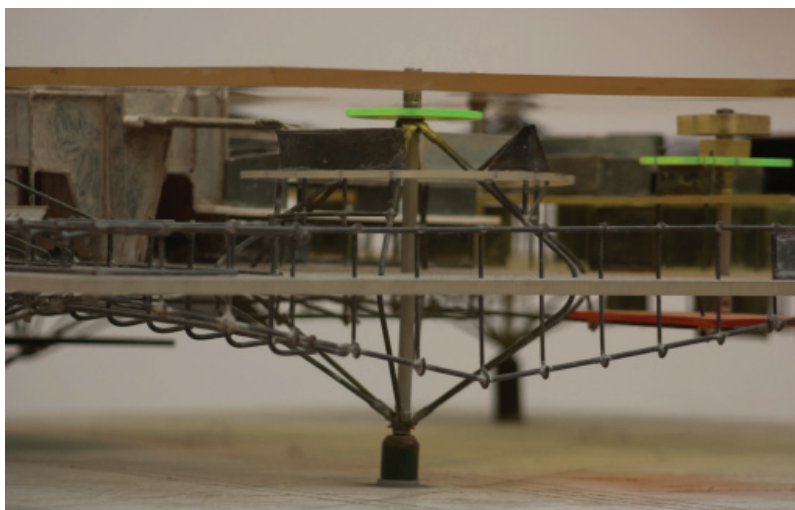
La fe en la evolución tecnológica fue el hilo conector del proyecto para Constant, quien la tomaba como una asignatura pendiente en la investigación y explotación con fines recreativos como medio para la expresión artística y así facilitar la creación en la escala demandada por la sociedad del futuro. «La idea guía era lo que Constant llamó “el principio de desorientación” una deliberada confusión de jerarquía espacial a través de obstáculos, geometrías incompletas y elementos translúcidos. Aparte de designar ciertas zonas especialmente aptas para actividades lúdicas, la ausencia de cualquier zonificación funcional o separación del espacio público y privado refleja un deseo de multiplicar la variabilidad del espacio»¹² (Fig.03).

with urgency by the profitability of the serial production. As a result, some architects and artists opted to review the architecture and the city, to proclaim new solutions to connect people with their space, based on human needs, culture and live beyond to produce. Among them, we find the project of unitary urbanism and Constant vision.

The development of unitary urbanism took two different directions: this of Guy Debord on charge of the Situationist International, and this of Constant, who after resigning in 1960, deepened its scope with New Babylon: a collective space of room suspended, extended to all the breadth of the population and separated from the circulation, which passes above and below, rich environments for social life and stimulus of all kinds. For Debord and his group, unitary urbanism could only be manifested as a radical criticism of the urbanism, although the risk of succumbing to the recovery by the capitalist technocratic modernism⁹.

For Constant the city where the unitary urbanism was born is that arises after the exploitation of the inhabitants of the cities, where the technology would be the new nature which should be creatively transformed into support of a new culture. Citizens should take part in the form of their own spaces to recover the pleasure of living. The pleasure would be the only time and work would be an endless number of collective games where all the fantasies will be manifested. Anyone would become a member in the construction of the space, practicing the no end, that all-encompassing, unitary urbanism¹¹.

His faith in technological developments was the wire connector project for Constant, who took them as a pending allocation on research and exploitation for recreational purposes as a medium for artistic expression. This facilitates the creation on the scale demanded by the society of the future. «The idea guide was what Constant called “the principle of disorientation” a deliberate confusion of spatial hierarchy through obstacles, incomplete geometries and translucent elements. Apart from designating certain areas especially suitable for leisure activities, the absence of any functional zoning or separation of public and private space reflects a desire to increase the variability of space»¹² (Fig.03).



03 Constant, Detalle de maqueta del Gele Sector (Sector Amarillo) 1958.

03 Constant, Detail Gele Sector model (Yellow section) 1958.

CONEXIÓN-CIUDADANO

La cultura de New Babylon no es el resultado de diversas actividades aisladas o de situaciones excepcionales, sino de la actividad global de toda la población mundial, de modo que todos los seres humanos están implicados en una relación dinámica con el medio. Constant¹³

La base del proyecto de Constant es el ciudadano, designado como neobabilonio, despojado de su necesidad laboral y con uso pleno del tiempo para la creación con la tecnología como herramienta vivencial y espacial, sería una persona nómada con capacidad de imaginar y construir su propio mundo. La situación actual pudiera plantearse en términos cercanos a la visión de Constant como Martín Prada señala: «la multitud conectada produce en todo momento, en una ya más que evidente indistinción entre el tiempo de “producción laboral” y cualquier otro empleo del tiempo (...) es precisamente esta indistinción entre tiempo de vida y trabajo la que permite que podamos calificar más propiamente de “biopolítica” a la producción global y en red contemporánea»¹⁴.

Las conexiones entre las personas parecen volcarse sobre el medio digital, en detrimento del intercambio físico. «Desde un punto de vista social, cada usuario se convierte en una suerte de neurona de un cerebro global, dando vida a una totalidad de la cual el sujeto no es independiente. La distinción sujeto-objeto se hace cada vez más difícil cuando abordamos tecnologías inteligentes»¹⁵.

CONNECTION-CITIZENS

The culture of New Babylon does not result from isolated activities, from exceptional situations, but from the global activity of the whole world population, every human being engaged in a dynamic relation with their surroundings.
Constant¹³

The basis of the project of Constant is the citizen, designated as the new Babylonian. Stripped their labour obligation and with full use of time to create with technology as a spatial and experimental tool, he would be a nomadic person with the ability to imagine and build their own world. The current situation could arise in close to the vision of Constant terms as Martín Prada says: «the connected crowd at all times, one already produces more than evident lack of distinction between the time of “labour production” and any other use of time (...) it is precisely this lack of distinction between life and work which allows we could qualify more properly of global production and contemporary network “biopolitic”»¹⁴.

The connections between people seem to tip over on the digital media, to the detriment of the physical exchange. “From a social point of view, each user becomes a kind of a global brain neuron, giving life to a whole from which the subject is not independent. «The distinction subject-object becomes increasingly difficult when we are dealing with intelligent technologies»¹⁵.

Los vínculos sociales parecen multiplicarse con el intercambio de mensajes por internet más débiles y más frágiles que antes, pero son fáciles de establecerse unos nuevos. Ascher los designa como la fuerza de los vínculos débiles. El tejido social constituido por los vínculos sociales contemporáneos cambia de textura. Está compuesto por múltiples hilos, muy finos, de todo tipo, que no le restan solidez sino que les confieren mucha más finura y elasticidad. Este tejido de fibras diversas es además social y culturalmente heterogéneo¹⁶.

Las estructuras sociales que surgen a base de vínculos débiles muy numerosos y entre organizaciones e individuos a menudo alejados, son de tipo reticular. Para Ascher «la sociedad está estructurada y funciona como una red, o más bien como una serie de redes interconectadas que aseguran una movilidad creciente de personas, bienes e informaciones»¹⁷. Esta retícula social parece aproximarse a la idea de implicación de Constant por la sociedad global, en la conexión constante a internet y la necesidad de información en tiempo real. Acota Constant que «la cultura de New Babylon no es el resultado de diversas acciones aisladas (...) sino de la actividad global de toda la población mundial, de modo que todos los seres humanos están implicados»¹⁸ (Fig.04).

CONEXIÓN-CIUDAD

El conjunto de New Babylon se presenta como una red de grandes mallas, la mayoría de las cuales se elevan por encima del suelo.
Constant¹⁹

Lo vibrante de una ciudad lo establece la cantidad de conexiones del individuo con su cultura y descubrir con sus sentidos lo que hay más allá de una imagen. En la ciudad actual el hábitat y el lugar de trabajo se transforman en nodos articulados entre sí que la convierten en un territorio de movilidad creciente, de esta manera las personas han comenzado a «navegar por el espacio urbano, no mediante el uso de señales físicas, sino por la estructura y los patrones de conexiones sociales habilitados por tecnologías ubicuas. Esto ha creado un fenómeno referido como ‘techno-social situations’, que hibridan las infraestructuras técnicas y sociales basadas en el lugar»²⁰.

Sobre las ciudades, se solapan cada vez más y nuevas redes, grandes mallas digitales y el acceso a ellas está disponible permanentemente. Las redes que planteaba Constant eran tejidas sobre las ciudades, creando

The social ties seem to multiply with the exchange of messages by internet weaker and more fragile than before, but they are easy to establish new ones. Ascher designates them as the strength of weak ties. The social fabric formed by contemporary social links changes in texture. It is composed of multiple, very thin wires, of all kinds, that no remaining strength but gives them much more finesse and elasticity. This tissue of various fibres is also socially and culturally heterogeneous¹⁶.

The social structures that arise based on very many weak links and among organizations and individuals, often distant, are gridded type. According to Ascher «society is structured and operates as a network, or rather as a series of interconnected networks that ensure an increase mobility of people, goods and information»¹⁷. This social grid appears to approach the idea of Constant involvement of global society always in connection to the internet and the need for information in real time. Constant says that «the culture of New Babylon is not the result of isolated actions (...) but the global activity of the entire population of the world, so that all human beings are involved»¹⁸ (Fig.04).

CONNECTION-CITY

*New Babylon presents itself as a network of huge networks, the greater part of which is raised above the ground.
Constant¹⁹*

The vibrant city is set by the amount of connections of the individuals with their culture and to discover with their senses what lies beyond an image. In the current city the habitat and the workplace become nodes articulated that transform it into an area of increased mobility. In this way, people have begun to «browse by urban space, not through the use of physical signals, but the structure and patterns of social connections enabled by pervasive technologies. This has created a phenomenon referred to as ‘techno-social situations’, which hybridize the technical and social infrastructure based on the place»²⁰.

About cities, increasingly overlapping more and new networks, large digital screens, and the access to them is available permanently. The networks proposed by Constant were woven over the cities, creating



04 El ciudadano y la tecnología.

05 Constant. Detalle de Klein Labyr (Laberinto pequeño) 1959.

04 Citizen and technology.

05 Constant. Detail of Klein Labyr (Little labyrinth) 1959.

diferentes niveles, creciendo como eslabones de cadenas, a las que denominó sectores, en cuyo interior se construye un entorno; ahora esas mallas digitales son «el paradigma de las redes (ya no un universo paralelo, sino la condición global, el mundo en el que vivimos)»²¹.

Constant define: «lo más importante, es el espacio social con articulaciones móviles: el territorio de acción del homo ludens»²², dentro de los sectores que componen New Babylon, la idea de esa estructura flotante existe a través de los medios digitales, que conectan las ciudades globalmente (Fig.05). El tejido urbano no está conformado ahora sólo de piedra, ladrillos y cemento, sino que incluye también códigos y conectividad, indica Martín Prado: «Geometrías invisibles a nuestro alrededor, arquitecturas de información que indican que el espacio en el que habitamos, frente a los que querían imaginarlo como una sustitución del espacio real por el virtual, es y será siempre una combinación indistinguible de ambos»²³.

La imagen pública que hoy viene a suceder el antiguo espacio público donde se efectuaba la comunicación social, avenidas, plazas públicas, –indica Virilio- se va



diferent levels, growing as links of chains, which he called sectors, in whose interior is built an environment; These digital nets are now «the paradigm of networks (as a parallel universe, but the overall condition, the world in which we live)»²¹.

Constant defines: «the most important aspect is the social space with mobile joints: the territory of action of homo ludens»²², within the sectors that comprise New Babylon, the idea of that floating structure exists through digital media, connecting cities globally (Fig.05). The urban structure does not consist now only of stone, bricks and cement, but also includes codes and connectivity, indicates Martín Prado: «invisible geometry around us, architectures of information indicating that the space in which we live, in front of those who wanted to imagine it as a replacement for the real space by the virtual, it is and will always be an indistinguishable combination of both»²³.

The public image which today comes to replace old public space where the media, avenues and public squares took place –Virilio indicates- is being overcome

superando por la pantalla, la publicidad electrónica, en espera de la aparición futura «de esas máquinas de visión capaces de ver, de percibir en lugar de nosotros»²⁴. El espacio urbano circula por los transitorios y monitoreados circuitos de cámaras web, sistemas de vigilancia, alarmas y monitores de tráfico, «todas las partes constitutivas de una ciudad de comunicaciones que habla y ve a sí misma»²⁵.

La ciudad y el resurgir de crisis han provocado el arraigo de los espacios transparentes: aquellos que no existen para un individuo o un colectivo porque frente a ellos, el sujeto es indiferente. Por un lado el entorno urbano cambia muy rápidamente, y no existen modelos visuales enraizados en el pasado y en la memoria colectiva que ayuden a reconocerlos. Cualquier espacio urbano transparente pudiera transformarse en paisaje a través de la mirada consciente y la imagen poética, que transmitan aquellos valores sensoriales que hacen que un espacio sea significativo²⁶, tal como afirma Moya Pellitero.

La ciudad parece compuesta de elementos que la descontextualizan y que paradójicamente pretenden conectar: amplias vías de comunicación, centros comerciales aislados, estaciones de tren, aeropuertos, cadenas de restaurantes, de comercios, las minan ante ciudadanos cada vez más nómadas, como el *homo ludens* de Constant. Parece que se presenta el mismo panorama en diferentes latitudes con posibilidad de personalizar y sentir arraigo solo en el espacio digital, en las manos de los usuarios con poder de manipular su visión particular del mundo (Fig.06).

CONEXIÓN-TECNOLOGÍA

La tecnología es el instrumento indispensable para la realización de un colectivismo experimental. El deseo de dominar la naturaleza sin la ayuda de la técnica es pura ficción, del modo que es pura ficción una creación colectiva sin unos medios de comunicación adecuados. Constant²⁷

La tecnología amplifica su poder cuando es redefinida y apoderada por los usuarios, no solo en las herramientas sino en los procesos a desarrollar donde usuarios y creadores pueden ser los mismos, de allí la estrecha relación entre los procesos sociales de creación y manipulación de símbolos y la capacidad de distribuir bienes y servicios donde por primera vez la mente humana es una fuerza productiva directa²⁸, citando a Castells. Estos

by the screen, electronic advertising, in anticipation of the future appearance «of these vision machines capable of seeing, perceives instead of us»²⁴. The urban space flows through the transient and monitored circuits of web cameras, surveillance systems, alarms and traffic monitors, «all the constituent parts of a city that communicates and sees itself»²⁵.

The city and the reappearance of the crisis have led to settle down of the transparent spaces: those that do not exist for an individual or a collective because in front of them, the subject is indifferent. On the one hand, the urban environment changes very quickly and in the other there were no visual models in the past and collective memory that will help recognize them. Any transparent urban space could become landscape through the conscious look and the poetic image that transmit sensory values that make a space significant, quoting Moya Pellitero²⁶.

The city seems composed of elements that are decontextualized but paradoxically try to connect: wide roads, isolated malls, train stations, airports, restaurants, retail chains, undermine them in front of citizens more and more nomads as the homo ludens. It seems to occur the same picture in different latitudes with the possibility to customize and feel only rooted in the digital space, in the hands of users with power to handle their particular vision of the world (Fig.06).

CONNECTION-TECHNOLOGY

Technology is the indispensable tool for getting to an experimental collectivism. The wish to dominate nature without the help of the technique is pure fiction, as it is collective creation without the appropriate means of communication. Constant²⁷

Technology amplifies its power when it is redefined and empowered by the users, not only the tools itself but to develop processes where users and developers can be the same; there the close relationship between the social processes of creation and manipulation of symbols and the ability to distribute goods and services for the first time where the human mind is a direct productive force, quoting Castells²⁸. These advances, rather than



06 Meinhard von Gerkan and Jürgen Hillmer, Aeropuerto de Frankfurt, Alemania, 2012. Espacio de conexión

07 Johan Otto von Spreckelsen, Grande Arche de la Fraternité, 1989. La ciudad se ve a través de lo digital.

06 Meinhard von Gerkan and Jürgen Hillmer, Frankfurt Airport, Germany, 2012. Connection space.

07 Johan Otto von Spreckelsen, Grande Arche de la Fraternité, 1989. The city is seen through digital.



avances, más que en la tecnología, están en la forma de interrelacionar a las personas.

La percepción del espacio urbano está siendo mediada por las tecnologías digitales que parecen haber unificado a la humanidad, afectando a la concepción del tiempo, acelerando el tiempo global, con la capacidad de interacción e instantaneidad que causa la práctica de un único tiempo para todo el planeta²⁹. «Esta red mundial, una wide world web, como la definía Constant, es la imagen física de las interconexiones que tiene lugar en un mundo plano»³⁰.

Las herramientas digitales pasan a convertirse en extensiones de los sentidos al registrar percepciones que no quedan en la memoria del individuo y que es posible exponer, manifestar, compartir y en ocasiones transformar la realidad con ellas, con capacidad de construir como Constant lo visionaba. Según Pallasmaa, lo importante será la mirada y el sentir del ser humano, la herramienta digital es la forma de capturar y difundir el mensaje, más no es el fin en sí. Su potencial está en aprovecharse para expresar mejor y compartir la construcción de la ciudad³¹. Su desarrollo está apostando por descubrir a la persona misma a través de herramientas que maximicen sus experiencias y poder comunicarlas a otros (Fig.07).

on the technology, are in the form of interrelated persons.

The perception of urban space is being mediated by digital technologies that appear to have unified mankind, affecting the conception of time, accelerating global time, with the ability of interaction and immediacy that causes the practice of a single time for the entire planet²⁹. This global network, a wide world web, as Constant defined it, «is the real image of the interconnections that take place in a flat world»³⁰.

Digital tools are becoming extensions of the senses to register perceptions which do not remain in the memory of the individual. It is possible to expose, express, share and sometimes transform reality with them, with capacity to build as Constant state it. The important thing will be the look and the feel of the human being, the digital tool is how to capture and spread the message, not the aim itself. Its potential is harnessed to better express and share the construction of the city³¹. Its development is committed to discover the same person through tools that maximize their experiences and to communicate them to others (Fig.07).



08 Playme, I'm yours. Toronto, 2012.

08 Playme, I'm yours. Toronto, 2012.

CIUDADANOS + CIUDAD + TECNOLOGIA EN EL SIGLO XXI

Diferentes experiencias en las ciudades buscan reconocer en cada lugar elementos que rescaten los espacios transparentes. Utilizando nuevas maneras de percibir el espacio y creando una estructura que juega con la memoria, se establecen conexiones para dar significado a la ciudad. Se juega con elementos utilizados globalmente para ir de lo general a lo particular, desde las flechas utilizadas en todas las calles pasando por la imagen del primer videojuego de impacto global o ubicando un elemento ajeno al contexto, para hacer destacar el espacio urbano.

Ejemplos como *Play me*, *Yellow Arrow* e *Invaders*, coinciden en el uso de la tecnología, la participación activa y lúdica de los habitantes en la construcción de la ciudad, líneas decisivas en el proyecto de Constant. El lugar es el espacio colectivo, la calle, a escala de los ciudadanos donde lo lúdico pasa a ser actividad creadora en una acción colectiva única, que luego se disemina en las redes digitales y en la ciudad por los mismos usuarios.

En *Play me*³², pianos decorados por artistas locales son ubicados en diferentes calles con posibilidad de ser tocados por cualquiera. Llenan el espacio urbano con música que incita el movimiento en la ciudad para encontrar pianos dispersos a la vez que se plasma en internet su reacción. Al concluir, los pianos son dejados en escuelas, pero se mantiene la experiencia registrada en digital y en la calle se crean co-

CITIZENS + CITY + TECHNOLOGY IN 21ST CENTURY.

Different experiences in the cities seek to recognize in each place, elements that rescued the transparent spaces. Using new ways of perceiving space and create a structure that plays with the memory making connections to give meaning to the city. It is played with elements globally used to go from the general to the particular, from arrows used in all the streets, passing through the image of the first video game of global impact or locating an alien element to the context to highlight the urban space.

Examples such as Play me, Yellow Arrow and Invaders agree on the use of technology, the playful and active participation of the inhabitants in the construction of the city, decisive lines in Constant draft. The place is the collective street in the scale of citizens where playfulness becomes a creative activity in a single collective action, which then spreads in networks and in the city by the users themselves.

*In Play me*³², where pianos decorated by local artists are located in different streets with the possibility of being played by anyone; they fill the urban space with music that encourages movement in the city to find scattered pianos to capture his reaction on the internet. At the end, the pianos are dropped off at schools, but remain the experience in digital and in the street, creating connections



09 Yellow arrow, Washington D.C., 2007.
10 Invader, Paris, 2013.



09 Yellow arrow, Washington D.C., 2007.
10 Invader, Paris, 2013.

nexiones entre ciudadanos para dar un valor distinto al espacio colectivo, incentivar el arraigo y ampliar la memoria colectiva (Fig.08).

*Yellow Arrow*³³ con acción mundial, se base en colocar pegatinas de flechas amarillas por ciudadanos que indican donde el paisaje está cargado de algún valor y se requiere destacar. La flecha lo resalta y con un código permite interactuar para descubrir que está detrás (Fig.09). Los *Invaders*³⁴, azulejos con imágenes de videojuegos de estética pixelada, se colocan por parte del artista en lugares donde siente una conexión, con características muy comunes a los no lugares, donde completa un mapa de la invasión sobre la ciudad que es posible seguir, con distintas percepciones que incitan a recorrer y reencontrar la ciudad (Fig.10).

El éxito de estas experiencias radica en la utilización de elementos que están en la memoria de las personas, que sorprenden pero no son ajenos. Por la descontextualización de su ubicación llaman la atención logrando la conexión con el ciudadano, lo interrogan y propician la acción con la utilización de la tecnología, entre móviles y ordenadores. La posibilidad de almacenamiento y difusión hacen que los datos expuestos entre fotos, textos, mapas georeferenciados, videos o grabaciones de sonidos sean diseminados globalmente. Experiencias que se acercan a los tres niveles de conectividad del proyecto de Constant, ciudadanos, ciudad y tecnología, en búsqueda de construir con la acción lúdica, de la mano de la tecnología.

between citizens to give a value other than the collective space, encourage rooting, and expand the collective memory (Fig.08).

*Yellow Arrow*³³ with global action, based on placing stickers of yellow arrows, by citizens who indicate where the landscape is charged of any value and is required to highlight. The arrow highlights it and a code allows interacting to discover what it is behind (Fig.09). With the *Invaders*³⁴, tiles with aesthetic pixelated video images, are located by the artist in places where he feels a connection, with values very common to non-places, where it completed a map of the invasion on the city that it is possible to follow with different perceptions that led to explore and rediscover the city (Fig.10).

The success of these experiences lies in the use of elements that are in the memory of people, that surprise but are not alien and care making the connection with the citizen called for the presentation of its location, interrogated him and lead the action with the use of technology, between mobile and PC. The possibility of storage and dissemination of data, pictures, texts, maps geo-referenced, maps, videos or sound recordings allows the globally dissemination. Experiences that approach to the three levels of connectivity for the project of Constant, citizens, city and technology, in searching of building with the playful action, close to the technology.

CONCLUSIONES

La búsqueda de Constant se concentró en idear un nuevo espacio social, que pudiera generar y permitir encuentros, construido por un nuevo ciudadano. En función de los diferentes niveles de conexión planteados se puede reafirmar la noción de la arquitectura como receptáculo de las actividades de las personas y conector de sus manifestaciones en el tiempo, en espacios urbanos que puedan transformarse vinculando la tecnología y las conexiones socio-digitales actuales.

La arquitectura como eslabón de conexión entre ciudadanos y la ciudad con el uso de los medios digitales, debería poner en primer lugar al usuario y sus necesidades. Debería prestar atención a las nuevas manifestaciones sociales, entre mallas y redes digitales, que establecen una relación multidireccional entre los elementos de tecnología con la ciudad y el ciudadano que se asemeja a las ideas de la estructura que Constant proyectó como ciudad global ideal. Siguiendo esta, el modelo espacial debería fundamentarse en un urbanismo sensible que entrelace en la calle las nuevas expectativas del individuo ante los constantes cambios de la tecnología y la necesidad de ser constructor del espacio, tal como lo ideó Constant.

CONCLUSIONS

Constant search focused on devising a new social space that could generate and allow meetings, built by a new citizen. According to different levels of connection raised its possible to reaffirm the notion of architecture as a receptacle for the activities of people and connect their manifestations at the same time, in urban spaces that could be transformed by linking technology and social-digital connections today.

Architecture as a link between citizens and the city with the use of digital media, should be situated in first place the user and their needs. It should pay attention to the new social manifestations, between screens and digital networks, laying down a multi-directional relationship between items of technology with the city and the citizen, which is similar to the ideas of the structure that Constant designed as ideal global city. Here, the spatial model is based on an urban sensitive planning that joins in the street the new expectations of the individual to the daily changes in technology and the need to be a space constructor, as Constant devised it.

Notas

- 1 Término del escritor holandés Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens* usado por Constant y los situacionistas (versión castellana: *Homo ludens*, Alianza Editorial, Madrid, 2000).
- 2 Constant y Wigley, *Constant's New Babylon*, 13.
- 3 *Ibid.*, 5.
- 4 Eckardt, *Mediacity Situations, Practices and Encounters*, 21.
- 5 Trachana, *Urbe ludens*, 142.
- 6 *Ibid.*, 177.
- 7 Neobabilonio es la designación que hace Constant al nuevo ciudadano de New Babylon.
- 8 Perniola y García Ormaechea, *Los Situacionistas*, 27.
- 9 *Ibid.*, 27-28.
- 10 Constant y Pla, *La nueva Babilonia*.
- 11 Wigley y Constant, *Constant's New Babylon*, 9.
- 12 Andreotti, «Play-tactics of the Internationale Situationniste(*)».
- 13 Constant y Pla, *La nueva Babilonia*, 19.
- 14 Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 152.
- 15 Cuadra, *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*, 57.
- 16 Ascher y Hernández Díaz, *Los nuevos principios del urbanismo*, 41.
- 17 *Ibid.*
- 18 Constant y Pla, *La nueva Babilonia*, 19.
- 19 *Ibid.*, 24.
- 20 Eckardt, *Mediacity Situations, Practices and Encounters*, 22.
- 21 Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 70.

Notes

- 1 Term used for Dutch writer Johan Huizinga in his book *Homo Ludens*, took for Constant and the Situationist (Spanish version: *Homo Ludens*, Alianza Editorial, Madrid, 2000).
- 2 Constant and Wigley, *Constant's New Babylon*, 13.
- 3 *Ibid.*, 5.
- 4 Eckardt, *Mediacity Situations, Practices and Encounters*, 21.
- 5 Trachana, *Urbe Ludens*, 142.
- 6 *Ibid.*, 177.
- 7 *New Babylonian is Constant's designation for the New Babylon's citizen.*
- 8 Perniola, *Los Situacionistas*, 27.
- 9 *Ibid.*, 27-28.
- 10 Constant y Pla, *La nueva Babilonia*.
- 11 Wigley and Constant, *Constant's New Babylon*, 9.
- 12 Andreotti, «Play-Tactics of the Internationale Situationniste(*)».
- 13 Constant and Pla, *La nueva Babilonia*, 19.
- 14 Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 152.
- 15 Cuadra, *De La Ciudad Letrada a La Ciudad Virtual*, 57.
- 16 Ascher and Hernández Díaz, *Los nuevos principios del urbanismo*, 41.
- 17 *Ibid.*
- 18 Constant and Pla, *La nueva Babilonia*, 19.
- 19 *Ibid.*, 24.
- 20 Eckardt, *Mediacity Situations, Practices and Encounters*, 22.
- 21 Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 70.

- 22 Constant y Pla, *La nueva Babilonia*, 29.
 23 Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 221.
 24 Virilio y Antolín Rato, *La máquina de visión*, 83.
 25 Straw y Boutros, *Circulation and the city essays on urban culture*, 58.
 26 Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 22.
 27 Constant y Pla, *La nueva Babilonia*, 46.
 28 Castells, *La era de la información*, 62.
 29 Moya Pellitero, *La percepción del paisaje urbano*, 61.
 30 Wigley, *Constant*, 123.
 31 Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 21.
 32 *Play Me, I'm Yours | Street Pianos*. Acción activa desde 2008 por Luke Jerram.
 33 *Yellow Arrow*. Acción activa desde 2004-2006 por Counts Media.
 34 *SPACE INVADERS*. Acción activa desde 1998 por el artista Invader.

Procedencia de las ilustraciones

- Fig.01. Peter Hans, National Collection Netherlands, Anefo.con acceso el 06 /10/2015, <http://www.gahetna.nl/en/collectie/afbeeldingen/fotocollectie/zoeken/start/48/weergave/detail/tstart/0/q/zoekterm/constant>
 Fig.02. Foto del autor.
 Fig.03. LeonlekeAalders, con acceso el 06/10/2015, <https://www.flickr.com/photos/mokblog/5476981136>
 Fig.04. Thomas Szykiewicz, con acceso el 20/11/2015, <https://www.flickr.com/photos/dasfotoimagination/6761402235>
 Fig.05. LeonlekeAalders, con acceso el 06/10/2015, <https://www.flickr.com/photos/mokblog/5476379049>
 Fig.06. Foto del autor.
 Fig.07. Foto del autor.
 Fig.08. Lisa DiMaria y Christopher Mokrzewski, con acceso el 20/11/2015, <https://www.flickr.com/photos/canadianoperacompany/7658213884>
 Fig.09. Daniel Lobo, con acceso el 20/11/2015, <https://www.flickr.com/photos/daquellamanera/377826389>
 Fig.10. Alexandre Dulaunoy, con acceso el 20/11/2015, <https://www.flickr.com/photos/adulau/8758384900>

Sobre la autor

Sergio Alexander Colombo Ruiz es Arquitecto por la Universidad Central de Venezuela y Máster en investigación en arquitectura por la Universidad de Valladolid. Es profesor asistente en expresión gráfica arquitectónica en la FAU-UCV y doctorando en la Universidad de Granada.

sklonvo@gmail.com

- 22 *Constant and Pla*, *La nueva Babilonia*, 29.
 23 *Martín Prada*, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 221.
 24 *Virilio y Antolín Rato*, *La máquina de visión*, 83.
 25 *Straw and Boutros*, *Circulation and the city essays on urban culture*, 58.
 26 *Moya Pellitero*, *La percepción del paisaje urbano*, 22.
 27 *Constant and Pla*, *La nueva Babilonia*, 46.
 28 *Castells*, *La era de la información*, 62.
 29 *Moya Pellitero*, *La percepción del paisaje urbano*, 61.
 30 *Wigley*, *Constant*, 123.
 31 *Pallasmaa*, *Los ojos de la piel*, 21.
 32 *Play Me, I'm Yours | Street Pianos*. 2008, *Luke Jerram*.
 33 *Yellow Arrow - Home*. 2004-2006, *Counts Media*
 34 *SPACE INVADERS*. 1998, *Invader*

Images sources

- Fig.01. Peter Hans, National Collection Netherlands, Anefo. accessed 06 /10/2015, <http://www.gahetna.nl/en/collectie/afbeeldingen/fotocollectie/zoeken/start/48/weergave/detail/tstart/0/q/zoekterm/constant>
 Fig.02. Author's photo.
 Fig.03. Leonleke Aalders, accessed 06/10/2015, <https://www.flickr.com/photos/mokblog/5476981136>
 Fig.04. Thomas Szykiewicz, accessed 20/11/2015, <https://www.flickr.com/photos/dasfotoimagination/6761402235>
 Fig.05. Leonleke Aalders, accessed 06/10/2015, <https://www.flickr.com/photos/mokblog/5476379049>
 Fig.06. Author's photo.
 Fig.07. Author's photo.
 Fig.08. Lisa DiMaria y Christopher Mokrzewski, accessed 20/11/2015, <https://www.flickr.com/photos/canadianoperacompany/7658213884>
 Fig.09. Daniel Lobo, accessed 20/11/2015, <https://www.flickr.com/photos/daquellamanera/377826389>
 Fig.10. Alexandre Dulaunoy, accessed 20/11/2015, <https://www.flickr.com/photos/adulau/8758384900>

About the author

Sergio Alexander Colombo Ruiz is an Architect from the Central University of Venezuela and did a Master in Architectural Research in the University of Valladolid. He is assistant teacher in architectural drawing in the FAU-UCV and PhD candidate in the University of Granada.

sklonvo@gmail.com

Neobabilonios en el siglo XXI. Del proyecto de Constant a la ciudad contemporánea

Neo-Babylonians in the XXI century: From the Constant project to the contemporary city

Neobabilônios no século XXI. Do projeto de Constant à cidade contemporânea

Recibido: 10 de febrero de 2016. Aprobado: 3 de octubre de 2016. Modificado: 13 de octubre de 2016

DOI: <http://dx.doi.org/10.18389/dearq19.2016.09>

Artículo de reflexión

Sergio Colombo Ruiz

✉ sklonvo@gmail.com

Arquitecto FAU-Universidad Central de Venezuela (1999).

Máster en Investigación en Arquitectura -Universidad de Valladolid (2012). Doctorando en la Universidad de Granada, España-2013. Profesor asistente en expresión gráfica FAU -UCV desde 2004.

Resumen

El artículo presenta al neobabilonio, quien vive libre, nómada, a la deriva, con pleno uso del tiempo y la tecnología, constructor de su entorno en un juego de creación colectivo; el habitante de New Babylon, el proyecto de Constant. Se indaga en su imaginario y los recursos que utilizó para su creación como ejercicio de reivindicación de la cultura como fundamento en la construcción de la ciudad. Se toman los valores del neobabilonio y se contrastan con el ciudadano contemporáneo, ante el mundo digital y la transformación espacial que supone, donde las ideas de Constant parecen actualizarse, al priorizar las necesidades sociales en la construcción del espacio.

Palabras clave: Constant, deriva, nómada, ciudad.

Abstract

The article presents the new Babylonians who live a free, nomadic, and drifting lifestyle. They have full use of both time and technology and are the constructors of their environment in a collective creation game: the inhabitant of New Babylon, the Constant project. This game explores its imagination and the resources it used for its creation as an exercise in reclaiming culture as a basis for the construction of the city. The New-Babylonians values are used and then contrasted with those of the contemporary citizen before the digital world and the spatial transformation that it assumes. In this situation, Constant's ideas seem to update when social needs are prioritized in the construction of space.

Keywords: Constant, drifting lifestyle, nomad, city.

Resumo

Este artigo apresenta o neobabilônio, que vive livre, nômade, à deriva, com pleno uso do tempo e da tecnologia, construtor de seu ambiente num jogo de criação coletivo; o habitante da New Babylon, o projeto de Constant. Indaga-se sobre seu imaginário e recursos que utilizou para sua criação como exercício de reivindicação da cultura como fundamento na construção da cidade. Tomam-se os valores do neobabilônio e contrastam-se com o cidadão contemporâneo, ante o mundo digital e a transformação espacial que supõe, em que as ideias de Constant parecem ser atualizadas ao priorizar as necessidades sociais na construção do espaço.

Palavras-chave: Constant, deriva, nômade, cidade.

Introducción

En la historia, la tarea de afrontar los cambios y transformar la experiencia espacial del hombre ha caracterizado la labor de la arquitectura. Ante nuevos retos por asumir, es posible encontrar referencias en ideas pasadas que, con visión futurista, han propuesto más que formas y ornamentos, en visiones para traducir en el espacio los valores culturales de las personas. En este contexto, se presenta el proyecto New Babylon de Constant y su habitante, el neobabilonio, en la acción del diseño como generadora de estrategias para estimular la cultura con ideas creativas propuestas por los mismos ciudadanos.

Constant Nieuwenhuys (fig. 1), artista holandés (1920-2005), miembro fundador de grupos de intelectuales y artistas destacados, como el Grupo CoBrA (1948) y la Internacional Situacionista (1957). Dedicó cerca de veinte años al diseño de New



Figura 1. Fotografía de Constant en 1974. Fuente: Peter Hans, National Collection Netherlands, Anefo

Babylon, con la intención de hacer tangible sus sueños y poder hacer soñar a otros, con la construcción de una ciudad ideal. Para ello, delineó las características de los individuos que habitarían New Babylon, ciudadanos libres, que construirían en colectivo diversas situaciones en un juego lúdico interminable, a lo que acota Constant: “Lo más esencial de la cultura neobabilónica es el juego con los elementos que forman el entorno”.¹

Al presentar los valores del neobabilonio, se intenta verificar la vigencia de los conceptos utilizados en las ideas de Constant en la nueva dimensión digital de la ciudad y sus ciudadanos, así como la importancia del rescate de valores de grupos culturales marginados que él utilizó para vislumbrar un mundo ideal. El concebir un proyecto arquitectónico global, determinado por la acción libre de sus ciudadanos, se reviste de vigencia, porque contrasta con los actuales avances tecnológicos en interconexión global, libertad, disponibilidad de tiempo libre, desplazamiento y acción lúdica.

Constant y su inspiración

El interés de Constant por la arquitectura surgió como respuesta a observaciones en su Ámsterdam natal, y viajes a París y Londres en los años cincuenta, en derivas por ciudades bombardeadas que, a la vez, eran reconstruidas drásticamente. Su condición de *flâneur*, como persona que se abandona a la deriva y se desplaza entre la multitud sin unirse a ella,² le permitió contemplar la destrucción, y su supuesta recuperación, sin tomar acción, pero cuestionándolo sobre su participación en la reconstrucción de la ciudad.

Preocupado por la actitud distante de los artistas ante la nueva revolución industrial engendrada por esa reconstrucción, Constant transformó sus ideas expresionistas de CoBrA, por un fuerte componente arquitectónico,³ que lo hizo buscar nuevas propuestas para reconstruir las ciudades, combinándolas con el rescate de la actividad cultural.

La visión de Constant era reorientar el diseño arquitectónico y urbano, fundamentándolos en valores creativos y culturales apoyados en los avances tecnológicos, al contrario del diseño concentrado en la función y la estética. En estas ideas coincidió con el grupo Internacional Situacionista,⁴ con el cual participó activamente (hasta 1960), y donde junto a Guy Debord publicó la Declaración de Ámsterdam (1958), que en once puntos definió el urbanismo unitario.

- 1 Nieuwenhuys, “La intensificación del espacio”, 38.
- 2 McDonough, “El espacio situacionista”, 110.
- 3 Sadler, *The Situationist City*, 123.
- 4 Nichols, “Nomadic Urbanities”.

El urbanismo unitario buscaba la conexión entre la ciudad y los ciudadanos de forma innovadora, incitando a la acción en el espacio para dejar de ser solo espectadores, fundamentados en la deriva como el placer eterno de una búsqueda indeterminada.⁵ Concebida como una idea revolucionaria, porque dependía de una transformación social,⁶ era un proyecto social, pero también un proyecto artístico, la realización de la Gesamtkunstwerk: "El arte integral, que [...] solo puede realizarse a nivel de urbanismo", declaró Guy Debord, en 1957, en el documento fundacional de la Internacional Situacionista.⁷ Él mismo bautizó el proyecto con el nombre de New Babylon, que a Constant le pareció acertado, "Babylon" representaba para él la osadía humana.⁸

El neobabilonio sería el responsable absoluto de la construcción del paisaje global. Pero para llegar a la concepción de este nuevo ciudadano, Constant tomó ideas del *Homo ludens*, que describió Huizinga, el *flâneur* de Baudelaire, y con especial cercanía de los gitanos, con quienes experimentó su cultura en primera persona. El resultado fue un hombre nuevo, el neobabilonio, que toma los valores más resaltantes de cada uno de esos grupos, que Constant ilustró en diversas pinturas (fig. 2).

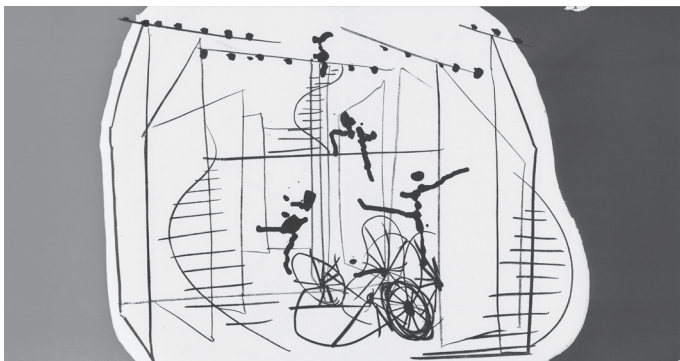


Figura 2. Litho N. 10 uit de map (Desde el mapa), 1963. Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Photo Tom Haartsen para the Fondation Constant

El término *flâneur* intenta designar al mirón paseante que anda por las calles de la ciudad sin destino fijo. Los pasajes comerciales de principios del XIX fueron el escondite favorito del *flâneur*. Este simbolizaba el privilegio o la libertad de desplazarse por los espacios públicos de la ciudad observando, pero sin interactuar nunca, agotando las vistas mediante una mirada controladora, pero raras veces reconocida.⁹

La acción en New Babylon es inherente al neobabilonio: va más allá del ser espectador, para involucrarse con el espacio y sus conciudadanos con todos los sentidos, en ello trascienden al *flâneur*.

Por otro lado, el *Homo ludens* fue una expresión utilizada por primera vez por Johan Huizinga, en 1938, definido como "el hombre que juega",¹⁰ al que sitúa en los estratos superiores de la sociedad. Constant señalaba que Huizinga "tiene el mérito de señalar el *Homo ludens* en potencia que se esconde en cada uno de nosotros. La liberación del potencial lúdico del hombre está directamente relacionada con su liberación en tanto que ser social".¹¹ Sin embargo, Constant era consciente de que ese ser había evolucionado, y que se encontraba en una situación excepcional, que se evadía de la realidad, al afirmar otra realidad soñada que debía ayudarlo a olvidar las circunstancias insatisfactorias de su vida real.¹²

El neobabilonio nace de la necesidad del ciudadano de posguerra, sometido a laborar y a producir el *Homo faber*, dueño del mundo, según Marx, y que Constant ve sucedido por el *Homo ludens* que Huizinga referenció y describió.¹³ El *Homo faber* y el *Homo ludens*, según Huizinga, eran dos aspectos de la misma persona separados por la automatización. Constant afirmaba que "la condición del *Homo faber* desaparece como consecuencia de la automatización, después de la cual el término *Homo ludens* pierde su significado verdadero y original".¹⁴

En cuanto a los gitanos, fueron el motivo inicial de New Babylon, Constant declaraba: "Aquel mismo día concebí los planos de un campamento permanente para los gitanos de Alba, Italia [...] donde se construyen bajo una cubierta, con la ayuda de algunos elementos móviles, una morada común, una vivienda temporal, remodelada constantemente: un territorio para nómaditas a escala planetaria".¹⁵

Los gitanos, como colectivo sobreviviente de personas excluidas, sintonizaron con la sensibilidad de Constant, y con base en ellos estructuró su primer proyecto y definió el neobabilonio. Los gitanos viven en un eterno ahora, con un nomadismo de dimensión mundial, donde el principal lazo de unión es la lengua, el romaní.¹⁶ Constant no se conformó con verlos desde la distancia; compartió con ellos sus vivencias, su música

5 Pla, *La arquitectura a través del lenguaje*, 87.

6 Nieuwenhuys, "Nueva Babilonia", 282.

7 Sadler, *The Situationist City*, 118.

8 van der Horst, "Constant (Ámsterdam 1920- Utrecht 2005)", 298.

9 McDonough, "El espacio situacionista", 110.

10 Nieuwenhuys, "La intensificación del espacio", 10.

11 *Ibid.*, 11.

12 Nieuwenhuys, "Conferencia en el ICA (1963)", 196.

13 Lambert, *Constant: New Babylon*, 26.

14 Nieuwenhuys, "Nueva Babilonia: Diez años después", 274.

15 Nieuwenhuys, "La intensificación del espacio", 7.

16 Yoors, *Los gitanos*, 20.

y su cultura, lo que ayudó a definir su visión de ciudadano y tomar sus valores. Wigley reitera ante su sintonía con lo romano: “condensa radicalmente el mundo [...] nadie procede del exterior, todo el mundo es un forastero en movimiento continuo. La distinción entre vivir y viajar también se desvanece. Solo hay vagabundos. El gitano es la norma, no la excepción”.¹⁷

New Babylon

New Babylon representó el intento de Constant por proyectar estructuras adecuadas para propiciar microambientes,¹⁸ en una disolución de la arquitectura fija, por una arquitectura móvil y efímera, manipulada por deseos desconocidos de sus habitantes, que constituyó el corazón del proyecto y la fuente de su fuerza.¹⁹ New Babylon se hace inseparable de sus usuarios; no se pueden entender individualmente.

El proyecto estuvo compuesto por diferentes elementos o sectores, elevados de la ciudad tradicional, interconectados, que se encadenan en el paisaje (fig. 3). Aunque Constant dejó claro lo absurdo de diseñar una ciudad para el futuro, porque —según él— era algo que escapaba al control: “Lo que debemos hacer es predecir cómo cambiarán los modos de vida en común, luchar por cambiarlos, o tenerlos en cuenta cuando estudiemos formas urbanas alternativas”.²⁰ Y desde esta perspectiva reivindicaba el carácter evolutivo del proyecto y de sus habitantes.

“New Babylon no puede ser nunca un plan urbanístico concreto que describa todo aquello que los urbanistas consideran necesario para la gente. Por el contrario, todos los elementos se dejarán sin determinar, tendrán que ser móviles y flexibles para que se les pueda dar cualquier uso”.²¹ Para ello proveyó a

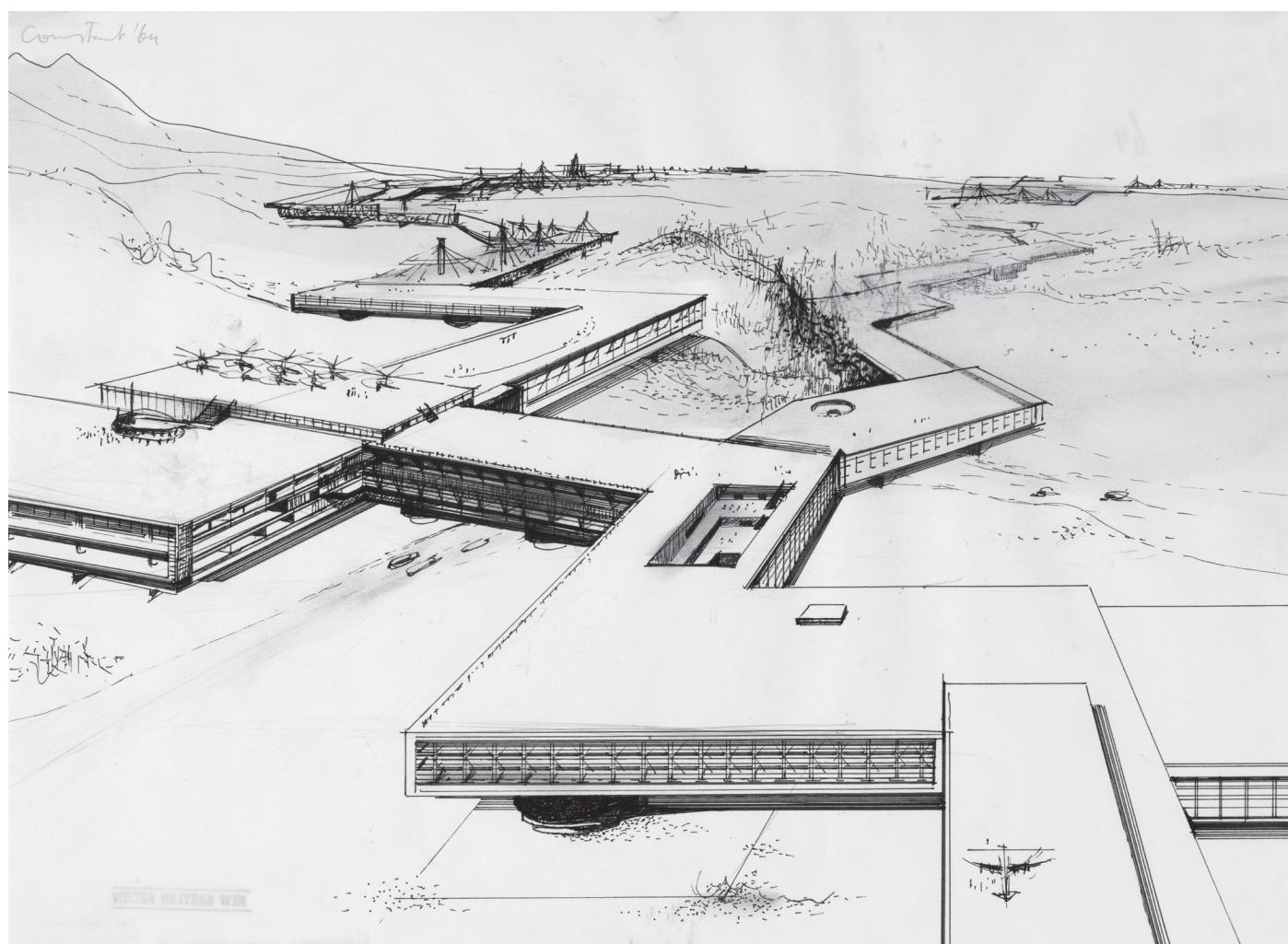


Figura 3. Vogelvlucht groep sectoren 1. 1964 (Vista aérea del grupo de sectores). Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Photo Tom Haartsen para the Fondation Constant

17 Wigley, “Hospitalidad extrema”, 131.

18 Banham, *Megaestructuras*, 81.

19 Wigley, “Constant Appeal”, 58.

20 Nieuwenhuys, “Nueva Babilonia: diez años después”, 282.

21 Nieuwenhuys, “Conferencia en el ICA (1963)”, 198.

sus neobabilonios con tecnología necesaria como herramientas para construir su mundo. Wigley, al respecto, señala que “es una sociedad de placer sinfín, los trabajadores se convierten en jugadores y la arquitectura es el único juego en la ciudad, un juego que conoce pocos límites”.²²

Más que una ciudad, New Babylon representaba el diseño de una nueva cultura; por ello, Constant se apoyó en escritos, revistas, entrevistas, conferencias para difundir sus ideas. En lo arquitectónico, con poco detalle constructivo, concentrado más en la manera de articular la cultura con el espacio. Sus estructuras serían una opción más, de allí la falta de detalles, que “parecen improvisados ensamblajes de estructuras y laberintos, basado en el principio del kit de piezas [...] Constant no estuvo en última instancia interesado en cómo esos detalles funcionaban, fue más urgente justificar tales edificios en primer lugar”,²³ como se ilustran en sus modelos sin acabar (fig. 4).



Figura 4. Constant, detalle de maqueta del Gele Sector (sector amarillo) 1958. Fuente: Leonleke Aalders

Sin embargo, aunque el punto determinante fuese la nueva cultura, el proyecto fue aglutinando numerosos modelos, exquisitamente contruidos, mapas, planos, fotografías, películas, bandas sonoras. Los materiales, las técnicas, las escalas y las formas de presentación se emplearon expresamente para imbuir en el mundo de New Babylon al espectador, y que completase en su imaginación esa ciudad global (fig. 5). Al proclamar la cultura del neobabilonio, estimulada con la actividad lúdica que incitan los espacios que planteaba, la construcción de la ciudad global se traslada a la imaginación del espectador.

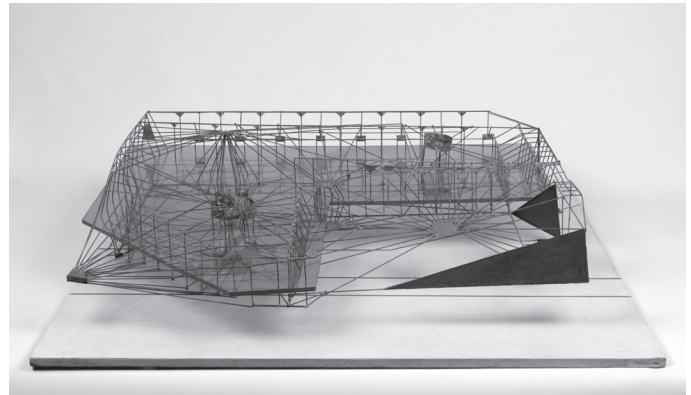


Figura 5. Constructie en oranje. 1958. Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Photo Tom Haartsen para the Fondation Constant

El neobabilonio

Los valores se expresan frecuentemente a través de los ideales, las imágenes, los esquemas o los significados. Ellos, a su vez, conducen a ciertas normas, estándares, expectativas, reglas, etc. que cumplen un importante papel en la evaluación de entornos que, al igual que los valores, determinan los estilos de vida.²⁴ En New Babylon, el principal valor es la libertad y el ambiente lúdico que conduce, Constant indicaba que esa libertad “no consiste en la elección entre diversas alternativas, sino que es el desarrollo óptimo de las facultades creativas de todos los seres humanos. Puesto que no puede haber auténtica libertad sin creatividad”.²⁵

El neobabilonio se concibió como un nómada a la deriva en un espacio descontextualizado, quien determinaría su espacio basado en sus preferencias personales con plena disposición de recursos tecnológicos. La sociedad lúdica, basada en una comunidad de intereses de todos los seres humanos, abarca la totalidad de los habitantes de New Babylon y su actividad simultánea crea una nueva cultura colectiva;²⁶ así, vagan a través de los sectores en busca de nuevas experiencias, de ambientes desconocidos hasta el momento. No viven en un lugar fijo y van a la deriva, deambulando por el amplio paisaje urbano con sus múltiples ambientes cambiantes,²⁷ como lo hiciera el *flâneur*, pero sin la pasividad ante su realidad, sino plenamente conscientes de su poder para actuar sobre el mundo.²⁸

El neobabilonio no era un humano superior; por el contrario, Constant indica que sería del tipo de hombre convencional y

22 Wigley, “Paper, Scissors, Blur”, 27.

23 Sadler, “New Babylon versus Plug-in-City”, 60.

24 Rapoport, *Cultura, arquitectura y diseño*, 164.

25 Nieuwenhuys, “La intensificación del espacio”, 13.

26 *Ibid.*, 37.

27 Lootsma, “Disco 1”.

28 Nieuwenhuys, “La intensificación del espacio”, 31.



Figura 6. Cámaras de video y sensores, inundan las ciudades. Fuente: Vrles, "A paranoid weekend in London"

su poder se concentraría en construir la realidad sin tener que preocuparse por la lucha por la supervivencia.²⁹ No tendría que crear arte, porque puede dar salida a su creatividad en el ejercicio de su vida cotidiana,³⁰ donde el deseo era visto como una emoción motivadora para disfrute de la vida.

El poder creativo de las personas no radica solo en el acto artístico o lúdico, sino que —como acto creador— es, a la vez, un acto social, que incita a que el neobabilonio entre en contacto directo con sus semejantes. Constant afirmaba al respecto: "Todos sus actos son públicos, todos actúan en un medio que es también el medio de los demás, y suscita unas reacciones espontáneas".³¹

Vigencia del neobabilonio en el siglo XXI

El paisaje del siglo XXI ha cambiado hacia un mundo cada vez más global, lleno de libertades y desarrollos tecnológicos, con el reto de las ciudades como hábitat de más de la mitad de la población mundial que, según el Banco Mundial, llegará al 60% para el año 2030.³² Sin embargo, una marcada influencia psicológica por el terrorismo y la seguridad marca a las ciudades, como otrora fueron la devastación y la reconstrucción desordenada de posguerra que vivió Constant. Un bombardeo sutil y digital condiciona la capacidad psicológica de los ciudadanos y su libertad, a los que la arquitectura ha dado forma (fig. 6).

El impacto de las redes ha revolucionado la forma de interacción de los individuos y de la sociedad. Según Castells, la sociedad de la información pasa a convertirse en el factor decisivo de la organización económica y genera cambios profundos en todos los ámbitos de la vida, determinados por la transformación de las condiciones espacio-temporales en las interacciones entre los miembros de la sociedad.³³ Las interconexiones sociales en red, a todo nivel, reúnen a los actores implicados en la ciudad, estimulando la participación social desde lo digital, a fin de permitir coproducir el marco de referencia y la formulación misma de nuevos desafíos.³⁴

La vuelta al nomadismo que caracteriza a las ciudades contemporáneas representa mayor libertad en las formas de vida; pero confieren, a la vez, una gran inestabilidad y una necesidad de adaptación constante.³⁵ Más que ciudadanos nómadas, son las herramientas digitales las que le han conferido ese poder, bien por su adaptabilidad, ubicuidad y utilización de múltiples sistemas que permiten el registro visual, sonoro, cartográfico y, sobre todo, el de comunicación en diferentes esferas, en un mismo lenguaje, el digital, que parece trascender naciones, idiomas, como el romaní que une a los gitanos.

Ante estas circunstancias, muchas ciudades han adoptado el reto en convertirse en *smart cities*, adjetivo aplicado a ciudades que buscan acelerar el flujo a todos los ámbitos, apoyados en la tecnología, y reducir frustraciones físicas de la vida urbana, tomando acciones donde más se necesitan.³⁶ La mayoría se concentra en respuestas tecnológicas en tiempo real, antes que responder a las necesidades del ciudadano. Así mismo, la constante innovación tecnológica da poca oportunidad de familiarizar con las herramientas y de crear un ciclo de obsolescencia, por desuso, remplazo y actualización.³⁷

En cuanto a lo lúdico, la tecnología ha conferido una nueva posición al entretenimiento, que ha pasado a tener un sitio relevante en el desarrollo de la vida y de la economía. El ocio, entendido como negocio va en aumento, al consolidar la necesidad de entretenimiento encauzado desde lo digital, en videojuegos altamente participativos, porque trasciende al cine como manifestación cultural, en popularidad e ingresos,³⁸ pero que desestima la interacción con el espacio urbano real. Sin embargo, existen iniciativas, como *Playable cities*,³⁹ que buscan

29 Nieuwenhuys, "Conferencia en el ICA (1963)", 197.

30 *Ibid.*, 198.

31 Nieuwenhuys, "La intensificación del espacio", 31.

32 "Banco Mundial, datos y cifras".

33 Manuel Castells, citado en Salvat Martinrey y Serrano Marín, *La revolución digital*, p. 24.

34 Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 80.

35 Trovato, *Des-velos*, p. 206.

36 Saunders y Baeck, "Rethinking Smart Cities from the Ground Up", 5.

37 Ockman, *The Pragmatist Imagination*, 144.

38 Asociación Española de Videojuegos, "El videojuego en el mundo".

39 Vision, "What is a Playable City?"

hacer del juego una forma de estructurar la convivencia de los ciudadanos y crecer en vínculos al construir relaciones entre personas y el contexto urbano.

La actividad digital ha estimulado retomar las actividades productivas desde el hogar, gracias a la tecnología y la formación de comunidades según sus intereses. El auge del *do it yourself* (DIY), donde todo puede ser construido por uno mismo, abre posibilidades de establecer relaciones sociales secundarias, que crean las condiciones para una vida local comunitaria vigorosa y para la construcción de un capital social y cultural.⁴⁰


A la par, el espacio real y el digital se llenan en productos para consumir el tiempo, aunado a la facilidad de movilizar todo hasta el hogar del consumidor, lo que desestima la idea del desplazamiento físico. La deriva de los ciudadanos, por redescubrir y construir la ciudad, se traslada de las calles a la red en una deriva digital. Las calles se despejan y todas las actividades, progresivamente, se van concentrando desde el hogar. El futuro del espacio público parece inclinado hacia su contracción virtual dentro del ámbito de una privacidad del hogar que concentra todas las herramientas digitales.

La ciudad contemporánea se ha construido con la intención de hacer casi imposible la heterogeneidad. Según Davis, "su objetivo no es destruir la calle, sino destruir la multitud, eliminar la mezcla democrática que había en las aceras y en los parques".⁴¹

Conclusión

New Babylon fue un grito de protesta.⁴² Las ideas de Constant han trascendido hasta nuestros días, porque en ellas están implícitas la humanidad y la esperanza. Su insistencia en concebir a un ciudadano libre, hace interrogar sobre el destino de las ciudades actuales y el potencial de creación que estimulan con las herramientas digitales que, por un lado, muestran las ciudades abiertas a la creatividad; pero, por otro, numerosos sistemas de seguridad y normas restringen y excluyen a sus ciudadanos.

El mundo parece encaminarse a ser una gran ciudad donde la población requiere una nueva dimensión entre espacio físico y digital. Lo perdido en espacio físico se traspa al digital. El ciudadano del siglo XXI, con acceso al mundo desde internet, posee características similares al neobabilonio, pero la libertad plena parece aún materia por resolver.

Más que una imagen, New Babylon es la concepción de una cultura, y con base en ella se trazó todo el proyecto como estímulo a la imaginación de otros. Pareciera mesiánico el construir la libertad desde una cultura global; sin embargo, la arquitectura puede estimular la acción colectiva y la creatividad, traduciendo las necesidades sociales y culturales en el espacio. De esta manera el proyecto de Constant se actualiza, más que en las formas de su propuesta, en la cultura y vida que delineó para el neobabilonio. 

Bibliografía

1. Ascher, François. *Los nuevos principios del urbanismo: el fin de las ciudades no está a la orden del día*. Madrid: Alianza, 2004.
2. Banco Mundial. "Banco Mundial, datos y cifras". Consultado 29 de enero de 2016. <http://www.bancomundial.org/temas/cities/datos.htm>.
3. Banham, Reyner. *Megaestructuras: futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
4. Davis, Mike. *Ciudad de cuarzo: arqueología del futuro en los Ángeles*. Madrid: Lengua de Trapo, 2003.
5. Asociación Española de Videojuegos. "El videojuego en el mundo". Consultado 29 de enero de 2016. <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo>.
6. Lambert, Jean-Clarence. *Constant: New Babylon. Art et utopie: textes situationnistes. Cercle d'art contemporain*. Paris: Cercle d'art, 1997.
7. Lootsma, Bart. "Disco 1". En *Koolhaas, Constant und die Niederländische Kultur der 60er Jahre*, traducido por Constant Foundation. Nürnberg: A42.org/AdbK, 2006. <http://stichtingconstant.nl/essay>.
8. McDonough, Tom. "El espacio situacionista". *Anthropos*, n.º 229 (2001): 99-113.
9. Mitchell, William J. *E-topía: vida urbana, Jim, pero no la que nosotros conocemos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
10. Nichols, Julie. "Nomadic Urbanities: Constant's New Babylon and the Contemporary City". *Graduate Journal of Asia-Pacific Studies* 4, n.º 2 (diciembre de 2006): 29-52.
11. Nicoletti, Manfredi G. "The End of Utopia". *Perspecta*, n.º 13/14 (1971): 269-279. doi:10.2307/1566986.
12. Nieuwenhuys, Constant. "Conferencia en el ICA (1963)". En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
13. Nieuwenhuys, Constant. "La intensificación del espacio". En *La Nueva Babilonia*, traducido por Maurici Pla. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

⁴⁰ Mitchell, *E-topía*, p. 87.

⁴¹ Davis, *Ciudad de cuarzo*, 207.

⁴² Nicoletti, "The End of Utopia", 272.

14. Nieuwenhuys, Constant. "Nueva Babilonia: diez años después (1980)". En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
15. Ockman, Joan. *The Pragmatist Imagination*. New York: Princeton Architectural Press, 2001.
16. Pla, Maurici. *La arquitectura a través del lenguaje: escritos 1989-2002*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.
17. Rapoport, Amos. *Cultura, arquitectura y diseño*. Barcelona: Ediciones UPC, 2003.
18. Sadler, Simon. "New Babylon versus Plug-in-City". En *Exit Utopia: Architectural Provocations 1956-76*, editado por Martin van Schaik. New York, NY: Prestel Pub, 2005.
19. Sadler, Simon. *The Situationist City*. 3. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
20. Salvat Martinrey, Guiomar y Vicente Serrano Marín. *La revolución digital y la sociedad de la información*. Zamora: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, 2011.
21. Saunders, Tom y Peter Baeck. "Rethinking Smart Cities from the Ground Up". London, 2015. <http://www.nesta.org.uk/publications/rethinking-smart-cities-ground>
22. Trovato, Graziella. *Des-velos: autonomía de la envolvente en la arquitectura contemporánea*. Madrid: Akal, 2007.
23. van der Horst, Trudy. "Constant (Ámsterdam 1920- Utrecht 2005)". En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
24. Vrls, Stefan. "A Paranoid Weekend in London". CCTV, 12 de julio de 2008. <http://flickr.com/photos/flashstef/2677270550>
25. Vision. "What is a Playable City?" Accedido 29 de enero de 2016. <http://www.watershed.co.uk/playablecity/overview>.
26. Wigley, Mark. "Constant Appeal". *Architecture* 89, n.º 8 (agosto de 2000): 55-58.
27. Wigley, Mark. "Hospitalidad extrema". En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
28. Wigley, Mark. "Paper, Scissors, Blur". En *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to beyond*, editado por M. Catherine de Zegher y Mark Wigley. New York: Drawing Center, 2001.
29. Yoors, Jan. *Los gitanos*. Barcelona: Bellaterra, 2009.