

Imaginario y guerra desde New Babylon

IMAGINARY AND WAR
 FROM NEW BABYLON

IMAGINÁRIO E GUERRA
 DA NEW BABYLON

IMAGINAIRE ET GUERRE
 DE NEW BABYLON

Sergio Colombo-Ruiz¹

Doctor en Ingeniería Civil y Arquitectura
 Universidad de Granada
 sklonvo@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-5831-6073>

Francisco Moreno-Vargas²

Doctor en Bellas Artes
 Universidad de Granada
 fmorenov@ugr.es
<https://orcid.org/0000-0003-0927-7201>

Recibido: 05 de abril de 2017

Aprobado: 09 de abril de 2018

<https://doi.org/10.15446/bitacora.v29n1.63903>

Cómo citar este artículo: COLOMBO RUIZ, S. y MORENO VARGAS, F. (2019). "Imaginario y guerra desde New Babylon". *Bitácora Urbano Territorial*, 29 (1): 191 - 198.

¹ Arquitecto de la Universidad Central de Venezuela y Doctor en Ingeniería Civil y Arquitectura de la Universidad de Granada, España.

² Licenciado en Geografía, Ingeniero Técnico de Minas y Doctor en Bellas Artes. Profesor titular de la Universidad de Granada, España.

Resumen

La segunda guerra mundial y sus horrores, la promesa de la tecnología y la libertad marcaron el imaginario del artista holandés Constant Nieuwenhuys, creador de New Babylon, un proyecto cuya construcción estaría en manos de nómadas en una deriva constante, que sueñan, crean y hacen uso de la tecnología en una acción lúdica, colectiva y libre. New Babylon planteaba una nueva ciudad para el ciudadano del futuro, formalizando la idea situacionista del urbanismo unitario. El artículo expone las correspondencias entre el proyecto y las acciones de la guerra, entre el juego, la tecnología, las formas, lo colectivo y los mapas, para crear nuevas ciudades e inspirar a otros.

Palabras clave: imaginario, New Babylon, segunda guerra mundial, Constant Nieuwenhuys.

Resumo

A segunda guerra mundial e seus horrores, a promessa de tecnologia e liberdade marcaram o imaginário do artista holandês Constant Nieuwenhuys, criador da New Babylon, um projeto cuja construção estaria nas mãos dos nômades em constante deriva, que sonham, criam e use a tecnologia em uma ação lúdica, coletiva e livre. A New Babylon propôs uma nova cidade para o cidadão do futuro, formalizando a idéia situacionista do urbanismo unitário. O artigo expõe as correspondências entre o projeto e as ações da guerra, entre o jogo, a tecnologia, as formas, o coletivo e os mapas, para criar novas cidades e inspirar os outros.

Palavras-chave: imaginário, New Babylon, segunda guerra mundial, Constant Nieuwenhuys.

Abstract

The Second World War and its horrors, the promise of technology and freedom marked the imaginary of the Dutch artist Constant Nieuwenhuys, creator of New Babylon, a project whose construction would be in the hands of nomads in a constant drift, who dream, create and use the technology in a playful, collective and free action. New Babylon proposed a new city for the citizen of the future, formalizing the situationist idea of unitary urbanism. The article exposes the correspondences between the project and the actions of war, between the game, the technology, the forms, the collective and the maps, to create new cities and inspire others.

Keywords: imaginary, New Babylon, Second World War, Constant Nieuwenhuys.

Résumé

La Seconde Guerre mondiale et ses horreurs, la promesse de la technologie et de la liberté ont marqué l'imaginaire de l'artiste néerlandais Constant Nieuwenhuys, créateur de New Babylon, un projet dont la construction incomberait à des nomades en dérive constante, qui rêvent, créent et utilisent de la technologie dans une action ludique, collective et libre. New Babylon a proposé une nouvelle ville pour le citoyen du futur, formalisant l'idée situationniste de l'urbanisme unitaire. L'article expose les correspondances entre le projet et les actions de la guerre, entre le jeu, la technologie, les formes, le collectif et les cartes, pour créer de nouvelles villes et en inspirer d'autres.

Mots-clés: imaginaire, New Babylon, seconde guerre mondiale, Constant Nieuwenhuys.

Introducción

El artículo expone el imaginario del artista holandés Constant Nieuwenhuys (1920-2005) plasmado en su proyecto de ciudad global del futuro: New Babylon, la ciudad que buscaba estimular la participación y la imaginación de las personas en la construcción de un futuro en libertad. Dicho proyecto surgió de su experiencia como sobreviviente de la segunda guerra mundial, calificada como la contienda más mortífera de la historia, con ciudades completas arrasadas, y cincuenta y cinco millones de víctimas (García Vázquez, 2016).

El texto está estructurado en tres partes. En la primera se señala el impacto que ocasionó la experiencia de la guerra en la búsqueda artística de Constant. En la segunda se muestra la relación estrecha entre la guerra y su imaginario, desde la lectura de acciones colectivas, la tecnología, la forma, el juego y los mapas. En la tercera se presentan las consecuencias de la relación entre guerra e imaginario, y su capacidad para excitar la imaginación de otras personas en pos de la construcción de nuevas ciudades en un mundo globalizado, lúdico y nómada, principal objetivo de Constant.

New Babylon y su construcción.

Constant Anton Nieuwenhuys³ (Figura 1) fue un artista que, pese a no participar activamente en la segunda guerra mundial, sí la sobrevivió, hecho que le incitó a trabajar en la reconstrucción de la cultura, la arquitectura y el paisaje, una vez finalizada la tragedia. Marcado por el cambio y la deriva que implica la guerra, vivió su juventud entre Ámsterdam y Bergen, desplazándose constantemente para salvaguardar su vida y evitar trabajar para los nazis.

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 (citado en Aridjis, 2005).

La experiencia como sobreviviente de la destrucción de las ciudades y su posterior reconstrucción acelerada lo llevó a imaginaba una vida nómada en un constante juego creativo y una sociedad donde la automatización total sustituiría la necesidad de trabajar, en las cuales el papel tradicional de la arquitectura se había desintegrado. Así, su propuesta, que dio forma al proyecto de New Babylon, tenía una visión futurística posbélica que buscaba esfumar la indiferencia ante el horror experimentado y exteriorizar un imaginario lacerado por la guerra. Tal vez por ello empleaba consciente o inconscientemente imágenes percibidas, recordadas o imaginadas para estructurar nuevas experiencias, pensamientos, conexiones y metáforas.

³ Por razones prácticas cambió su apellido a Nieuwenhuys.

Figura 1. Constant en 1974



Fuente: <http://www.gahetna.nl/collectie/afbeeldingen/fotocollectie/zoeken/weergave/detail/start/8/tstart/0/q/zoekterm/Constant%20Nieuwenhuis>

Creo que fue en el año 1951. Fráncfort había sido arrasada por las bombas durante la guerra. Había estado en Essen, en Bochum... El Ruhr no había resultado tan perjudicado. Un pintor que estaba en París me prestó su estudio. Estaba preparando una exposición para la Zimmergalerie Franck, y todas las mañanas llevaba a mi hijo caminando al colegio. 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 (Constant, citado en Boersma, 2005: 52).

En el testimonio de Constant es posible leer cómo, en medio de la fatalidad, surge la esperanza que, inmersa en su imaginario, fruto de la observación y la experimentación de la guerra (Durand, 2000), le demandó la búsqueda de diferentes estrategias y de la utilización de todas las formas posibles de expresión artística para suscitar en otras personas nuevos imaginarios.

En la búsqueda por materializar un mundo renovado, creó diferentes movimientos artísticos. Uno de ellos fue el grupo experimental CoBrA,⁴ el cual celebraba lo irracional y sostenía que la violencia

⁴ Nombre conformado por las primeras letras de las ciudades de sus fundadores: Copenhague, Bruselas y Ámsterdam.

catastrófica de la segunda guerra mundial había sido provocada por los ideales de racionalidad occidentales. Por ello, recurrían al inconsciente con el fin de construir una sociedad mejor, creando pinturas llenas de color y de símbolos imaginarios en contra de la violencia de la guerra (Wigley, 2015).

La búsqueda de ideas para contribuir a la reconstrucción posbélica desde una acción liberadora, en unión con las posibilidades nacientes de la tecnología de la época le animaron a viajar. En Londres decide abandonar definitivamente la pintura para dedicarse a las 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, empecé a interesarme vivamente la ciudad vista como una construcción y la aglomeración como un medio artístico (Constant, citado en Aparicio Mourelo, 1999: 189).

El fruto de su búsqueda se concretó en el desafío por contrarrestar el proceso de reconstrucción urbana, equivalente a una segunda liquidación, que impedía todo recuerdo por parte de una sociedad concentrada en la productividad y en la creación de una nueva realidad que orientaba a la población hacia el futuro, pero que, al mismo tiempo, la obligaba a callar sobre lo sucedido (Sebal, 2003). La posición de Constant fue plantear una ciudad ideal para un nuevo habitante que, con pleno dominio de sus facultades, estaría dispuesto a construir un mundo libre.

Entre el proceso de búsqueda y las experiencias vividas, el imaginario es capaz de llevar a lo originario, es decir, a las necesidades elementales del ser, donde la ciudad se convierte el espacio de acogida para las frustraciones, pero también para los sueños, desde la nostalgia de algo irreversiblemente perdido (Azara, et al., 2004). Esta relación entre ciudad e imaginario hace que los intereses de Constant se amplíen hacia la arquitectura y, con Aldo van Eyck como mentor, aprende tanto de la profesión como de la construcción de maquetas que luego se convertirán en las visualizaciones tridimensionales de New Babylon (Lambert, 1997).

La guerra construye el imaginario

Superada la guerra, parecía que hubiera llegado el momento de ampliar los términos usados otrora por los surrealistas para distinguir entre vida real, y el lugar del aburrimiento e insignificancia de la vida imaginaria, pues es la realidad misma la que puede ser maravillosa (Perniola, 2007). Estas ideas fueron insumos para grupos artísticos como el Movimiento Internacional por una Bauhaus Imaginista, establecido por Asger Jorn en 1953 y por la Internacional Letrista, organizada por Guy Debord, que

aglutinaba artistas, poetas y cineastas en París desde 1952 (Andreotti, 1996). Estos dos grupos se fusionaron para la creación de la Internacional Situacionista, donde Constant figuraría como miembro fundador.

Las ideas situacionistas desafiaban el aburrimiento, la alienación y la repetición de la ciudad, e incluían en su juego a la geografía, la guerra y la ampliación de la noción del espacio urbano, superando criterios de representación geográfica o psicológica planteadas desde la interacción con la ciudad (Ardenne, 2006).

La Internacional Situacionista establecía sus pautas sobre la idea del urbanismo unitario, una crítica al urbanismo de posguerra, que se presentaba como una alternativa a la crisis y a la desconexión que se afianzaba entre las personas y el espacio público en unas ciudades en ruinas, lo cual se formalizaría en el proyecto de New Babylon.

Los situacionistas utilizaban el concepto de la psicogeografía para identificar la influencia inconsciente ejercida por la atmósfera urbana a través de la deriva. Desde la sensibilidad y la estimulación sensorial lograban la desorientación, ver lo que antes no se veía, detallar los elementos, encontrar referentes y orden en el espacio. La condición de desarraigo desde el urbanismo unitario se vivía a partir de la desorientación, como sucede en la guerra.

El nombre de New Babylon fue concebido por Guy Debord, reuniendo en un mismo pensamiento la destrucción del pasado bélico y el futuro prometedor. Aunque Babilonia simboliza la ciudad mítica del desorden y la confusión, en ella también emerge lo bello, como sus jardines colgantes, mientras la ciudad y la torre son catalogadas como maravillas de creatividad humana y de organización.

Debord y Constant plantearon las estrategias para la construcción del urbanismo unitario con base en sus propias experiencias urbanas de deriva en Ámsterdam, ciudad natal de Constant, y que comenzada la reconstrucción posbélica seguía mostrando las cicatrices de la guerra. Debord la consideraba interesante porque solapar la ciudad moderna y la ciudad medieval como componente del paisaje urbano, un palimpsesto, un sitio de múltiples realidades y ambientes donde el pasado se dejaba entrever en el pasaje de la vida cotidiana (Hussey, 2013).

La *Declaración de Ámsterdam* fue el documento que definió al urbanismo unitario como una estrategia que permitiría que la humanidad construyera la vida libremente desde un entorno urbano en constante evolución. Para los situacionistas, la aplicación de este concepto no era cuestión de factibilidad, puesto que no existía teoría o práctica relativa a la creación de las ciudades (Debord, 2002), tachando al urbanismo de posguerra de mentira, con formas que promovían el olvido y que creaban el urbanismo del poder.

Las ideas planteadas en la *Declaración* parecían expresar libertad, pero se basaban en obligaciones precisas y de estricto cumplimiento. Esto y la necesidad por parte de sus creadores de cubrir diferentes flancos, como si de una misma guerra se tratara, tornaban las ideas en estrategias para la consolidación de un grupo desde un espíritu colectivo, lo que distanció a sus integrantes.

Figura 2. Soldados en una trinchera durante la segunda guerra mundial, Francia

Fuente: <https://www.flickr.com/photos/archivesnz/13975514774>

Constant salió del grupo para llevar a cabo y formalizar el urbanismo unitario desde un punto de vista distinto, aunque pertenecer a la Internacional Situacionista y a diferentes grupos artísticos, junto a su extensa búsqueda por encontrar la obra de arte total, le brindaron la posibilidad técnica e intelectual de formular New Babylon, al cual se entregó por casi veinte años.

Más que un edificio, New Babylon fue una propuesta de construcción del paisaje interconectado y global, materializado en diferentes formas de expresión. Tampoco era una ciudad, sino el diseño de una nueva cultura con esquemas arquitectónicos con pocos detalles constructivos, que articulaban sus ideas con la especulación de espacios colectivos, contruados sobre lo que quedaban de las urbes históricas.

Constant insistía en que la destrucción de una condición, previa transformación, era esencial para toda actividad creativa (van Schaik, 2005). En ese sentido, la guerra abonaría a la imaginación, por eso aplicó lógicas típicas del conflicto bélico al proyecto, perfilándose como el hilo argumentativo de New Babylon.

Si durante la guerra las trincheras eran elementos espaciales diseñados para la protección y el ataque, en New Babylon las líneas paralelas en el terreno parecían trincheras que se elevaban en el paisaje para ofrecer refugio a condiciones atmosféricas incontrolables, pero que hacían posible la construcción libre de espacios para las acciones colectivas con base en el juego y la tecnología (Figura 2).

Tomando en cuenta esta relación ambivalente entre guerra e imaginario, se presentan a continuación cinco elementos que se dan durante la guerra, pero que también son legibles en el proyecto New Babylon: la acción colectiva, el uso de la tecnología, la materialización de la forma, la acción del juego y el uso de mapas.

La acción colectiva

La cultura en New Babylon, no era el resultado de actividades aisladas o de situaciones excepcionales, sino de la actividad global, colectiva, de toda la población mundial, implicados en una relación dinámica con el medio (Nieuwenhuys, 2009: 19).

En la guerra los participantes se agrupan en colectivos, se pierde la individualidad. Las personas que no participan activamente en ella, quedan al margen, siendo aún más vulnerables al ataque. Constant endosó al neobabilonio la identidad de un ser colectivo con compromiso por la construcción de su entorno, elevando su acción de simple espectador a un ser constructor.

El instinto de sobrevivencia ante la violencia de la guerra hacía que las personas se desplazaran en búsqueda de un refugio. Ser nómada era la regla. Se sobrevivía de lo efímero y se retenía lo importante en la memoria, de manera que el paisaje de destrucción iba moldeando la imaginación. Sebald (2003: 38) relataba que "el éxodo de los supervivientes [...] empezó como un desplazamiento incesante por todas las carreteras de los alrededores sin saber hacia

dónde”, permaneciendo en un total desamparo, deambulando sin una dirección determinada.

Contrario a esa deriva dónde se huye del terror, la deriva en New Babylon se fundamentaba en una manifestación de la libertad, reforzada con la visión de Constant de que las personas del futuro serían errantes, libres y vivirían en la búsqueda de sí mismos (Nicoletti, 1971).

“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” (Sebald, 2003: 44). Ese movimiento constante producido por la guerra parecía entenderse en New Babylon como una acción de exploración del terreno que no anulaba la voluntad y que hacía que el propio terreno guiara la conducta de quien deriva, “como si lo invocara, como si lo solicitara” (Pla, 2005: 45).

La acción colectiva se estimulaba con la búsqueda de nuevas emociones, como si se tratase de una invasión no solo del espacio, sino de todos los sentidos, apostando por una cultura de confraternidad que perseguía el neobabilonio por medio de la exploración de su libertad. La experiencia colectiva de la libertad inducía al movimiento, al andar, pero también a la acción de la deriva de las personas, inmersas en el sentimiento de no poder quedarse en un mismo lugar y ansiar descubrir lo que sucede allende.

La 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 (Nieuwenhuys, 2009: 58).

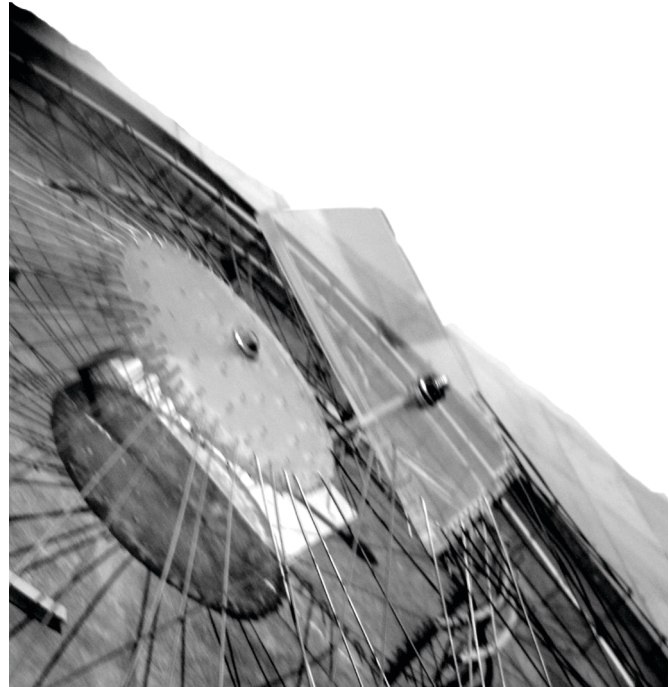
Las guerras se libran con armas, producto de investigaciones científicas que buscan tanto el control del enemigo para su extinción, como la intervención en la comunicación fluida entre los aliados. La segunda guerra mundial propulsó la computadora moderna, creada principalmente para realizar cálculos balísticos y analizar la bomba atómica (Kumar, 1995), y propició el desarrollo de la cibernética y de la teoría de la información (Gere, 2008), que Constant tomó como referencias para el uso de la tecnología como herramienta para la construcción de una nueva humanidad.

La naturaleza de la tecnología, su origen y su implantación aluden a la guerra, la vigilancia, y el control, lo que repercute en la disposición del espacio colectivo urbano y su utilización por las personas. Constant parece haber concebido el uso de la tecnología de forma contraria, por eso la trasladarla al futuro como una herramienta para la creatividad y como un instrumento de conexión entre las personas, el espacio y el tiempo. En New Babylon la construcción de todos los espacios se haría de forma libre y con ayuda de la tecnología disponible, arma con la Constant dotó a los ciudadanos.

La forma

Durante la guerra la apariencia de los participantes, de sus estructuras y de sus vehículos pueden asumir muchas formas, ya sea para esconderse, mimetizarse en el contexto o destacarse para intimidar. La estrategia que utilizó Constant en New Babylon fue la

Figura 3. Diseño para un campamento gitano en Alba, Italia. 1956. Detalle



Fuente: fotografía de Sergio Colombo Ruiz.

de elevar del suelo megaestructuras que avanzaban en el paisaje, erguidas, orgullosas e imponentes, hechas con múltiples colores, materiales, texturas y formas en composiciones que exaltaban la vida, como estructuras efímeras y 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 (Nieuwenhuys, 2009: 25).

Los sectores de New Babylon serían las estructuras bases de la red de espacios compuestos por planos horizontales comunicados entre sí (Figura 3), abiertos al cambio y a la transformación realizadas por los ciudadanos de forma efímera, como si jugaran sobre un fondo diseñado por ellos mismos (Wigley, 1998). En la guerra, el desplazamiento espacial permanente de los colectivos participantes hace que las estructuras espaciales sean efímeras, cambiando de ubicación y de condiciones reiteradamente.

Lo esencial desaparecería durante la guerra y la sobrevivencia dependía de la buena administración de los recursos conseguidos con creatividad. En New Babylon la construcción del espacio era posible gracias a las manos de las personas, como responsables en un acto de creación libre en el paisaje. El levantamiento de estructuras no se limitaba a una edificación en particular, incluía el paisaje global. Constant insistía en que su proyecto era tan solo una propuesta más pues, al final, serían los mismos ciudadanos los responsables.

El juego

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 (Nieuwenhuys, 2009: 38).

En la guerra se recrea el juego de la conquista: termina con un ganador y muchos perdedores. Al contrario, el juego debe ser una actividad libre, espontánea, sin códigos preestablecidos, sin reglas, sin un sistema de premios o penalidades que pueda sofocar la libertad del jugador.

New Babylon era definido por su creador como un modelo de juego, utilizado para superar la guerra y hacer aflorar lo más sublime de la imaginación. Para Constant, el término sociedad lúdica designaba aquellas actividades que, separadas de cualquier forma de utilidad y de función, constituían productos puros de la imaginación creadora (Nieuwenhuys, 2009). El juego en New Babylon era arte, la libre manifestación de la imaginación y se elegía con el deseo de proponer que el cumplimiento de lo que nos hace humanos fuera encontrado en la creatividad expresiva (Heintz, 2005).

Huizinga (2000: 23) señalaba que “se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. [Este] agota su curso y su sentido dentro de sí mismo”. En New Babylon, por el contrario, la acción lúdica ocurriría permanentemente en la forma de juegos radiofónicos, cinematográficos, psicoanalíticos y eróticos, juegos basados en la oportunidad y la coincidencia en un marco cultural basado en lo efímero. Mientras que, en la guerra, todo el tiempo era utilizado para la acción bélica.

El juego, como la guerra, necesitaba del elemento colectivo para completarse. Durante el juego había movimiento, un ir y venir con cambios en la ubicación que incitaban a la acción desde el espacio. De la misma manera, en la guerra el movimiento era constante, y los cambios en la ubicación propiciaban la persecución y el ataque.

Un paisaje lúdico, como el de New Babylon, estimulaba la acción y el juego con la imaginación desde un proyecto abierto, incompleto, a la espera de ser transformado, siguiendo el ejemplo de los niños en el parque. Por el contrario, el paisaje resultante de la guerra no permitía la contemplación, sólo la acción y la reacción colectiva por la defensa de la vida.

El juego no es permanente, se transforma en el tiempo gracias a su naturaleza transitoria y abierta al cambio. Es moldeable, se ajusta a cualquier condición que permite el intercambio de los roles que se desempeñan, condiciones perfectamente transferibles a la guerra.

Los mapas

La guerra, contradictoriamente, parece inherente a la evolución del ser humano. En ella se lucha por la victoria, lograda con la invasión y la conquista premeditada del territorio y del cuerpo enemigo. Las acciones bélicas se trazan sobre mapas, un instrumento que proporciona información espacial de carácter duradero y cartesiano que permite el control y la gestión eficaz del territorio (Nogué,

2007), porque, con ellos es posible anticipar la acción al visibilizar patrones de movimiento. Constant no desestimó el mapa, utilizándolo de manera novedosa y reiterativa, indicando los avances de situaciones, de derivas y del progreso global de New Babylon.

Excitar la imaginación

El proyecto de New Babylon fue estructurado con la intención expresa de hacer imaginar a las personas un nuevo mundo a partir de la acción colectiva, el juego, las formas, la tecnología y los mapas. Constant excluyó de su proyecto los detalles técnicos, legándoselos a los especialistas y se enfocó en lograr un impacto sobre la mayor parte de la población por medio de imágenes e ideas.

New Babylon se materializó en numerosos modelos que dieron paso a fotografías, dibujos, grabados, pinturas, esculturas, mapas, espacios experimentales, manifiestos, ensayos, boletines de noticias y películas que permitían al espectador internarse en sus ideas, para excitar la imaginación y crear un mundo nuevo desde el imaginario colectivo. Sin embargo, en términos formales, Constant tenía un control absoluto sobre dicho mundo por medio de las representaciones y las maquetas, porque “mirar el modelo es mirar un mundo sustituto” (Wigley, 1998: 50).

Si bien New Babylon no llegó a construirse, las imágenes e ideas de Constant perduran en el imaginario para la construcción de nuevas realidades. Aunque New Babylon es lo opuesto a la experiencia de Constant durante la guerra, se inspira en sus líneas de acción, lo que puede plantearse como una utopía que se sustenta con la muerte-guerra, es decir, en una distopía. Esta visión utópica era totalmente factible de acuerdo con Constant. “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” (Nieuwenhuys, 2015: 279).

El paisaje urbano construye y nutre constantemente el imaginario de las personas, como sucede en el caso del urbanismo unitario. New Babylon presenta valores que trascienden las formas, para enfocarse en las dimensiones culturales que moldean la realidad e inducen a la búsqueda de nuevas estrategias para entender la ciudad como medio para el reencuentro de la colectividad.

Conclusión

New Babylon puede entenderse como el encuentro lo colectivo, lo lúdico, la forma, los mapas y la tecnología en un lugar donde pudiera habitar un nuevo ciudadano. Las formas de interrelacionar estos elementos conllevan a la expresión creativa y libre, pero también evocan la posibilidad de coexistencia entre la guerra y la destrucción.

El urbanismo unitario, idea base del proyecto, fue una alternativa a las situaciones de desconexión entre las personas y el espacio público que se afianzan en la ciudad de posguerra. New Babylon

nació como una crítica a esa desconexión y se materializó como una propuesta, más que arquitectónica, del paisaje donde exponer y recomponer su imaginario, para soñar y hacer soñar a otros.

La capacidad de imaginar un futuro mejor funcionó como una válvula de escape para Constant. El proyecto New Babylon nació de su vivencia del horror y, en él, proyectó la esperanza, más que en sus formas y acabados, en el llamado a crear ciudades donde el ciudadano fuera libre y protagonista. Su imaginario, compuesto por elementos de la guerra, logró transformarlos para cuestionar y excitar la imaginación de otros. **IB**

Bibliografía

- ANDREOTTI, L. (1996). *Situacionistas. Arte, política, urbanismo*. Barcelona: MACBA/Actar.
- APARICIO MOURELO, A. (1999). "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, tesis del Departamento de Arte III (Contemporáneo). Consultado en: <https://biblioteca.ucm.es/tesis/19972000/H/0/H0037101.pdf>
- ARDENNE, P. (2006). *Un arte contextual: creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia: Cendeac.
- ARIDJIS, H. (2005, octubre 9). "Vida y muerte de un Cobra". *Reforma*. Consultado en: <http://vlex.com/vid/homero-aridjis-vida-muerte-cobra-194071607>
- AZARA, P., et al. (Eds.). (2004). *La ciudad que nunca existió: arquitecturas fantásticas en el arte occidental: Sala BBK, 23 de febrero - 30 de mayo de 2004*. Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao.
- BOERSMA, L. (2005). "Constant". *Bomb*, 91: 48-53.
- DEBORD, G. (2002). "Editorial notes: critique of urbanism (1961)". En: T. McDonough (ed.), *Guy Debord and the situationist international. Texts and documents*. Cambridge: The MIT Press, pp. 103-114
- DURAND, G. (2000). *Lo imaginario*. Barcelona: Bronce.
- GARCÍA VÁZQUEZ, C. (2016). *Teorías e historia de la ciudad contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.
- GERE, C. (2008). *Digital culture*. London: Reaktion Books.
- HEINTZ, J. (2005). "New Babylon: a persistent provocation". En: M. van Schaik y O. Mácel (eds.), *Exit utopia: architectural provocations 1956-76*. New York: Prestel, pp. 212-218.
- HUIZINGA, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- HUSSEY, A. (2013). "Mapping utopia: Debord and Constant between Amsterdam and Paris". En: Ch. Lindner y A. Hussey (ed.), *Paris-Amsterdam underground. Essays on cultural resistance, subversion, and diversion*. Amsterdam: Amsterdam University Press, pp. 37-47. Consultado en: <http://www.doabooks.org/doab?func=fulltext&rid=15256>
- KUMAR, K. (1995). *From post-industrial to post-modern society: new theories of the contemporary world*. Cambridge: Blackwell.
- LAMBERT, J.-C. (1997). *Constant: New Babylon. Art et utopie: textes situationnistes*. París: Cercle d'Art.
- NICOLETTI, M. G. (1971). "The end of utopia". *Perspecta*, 13/14: 269-279.
- NIEUWENHUY, C. (2009). *La Nueva Babilonia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- NIEUWENHUY, C. (2015). "Nueva Babilonia. Diez años después (1980)". En: *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Gemeentemuseum Den Haag, pp. 270-283. Consultado en: https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant_web_espa__ol
- NOGUÉ, J. (2007). *La construcción social del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- PERNIOLA, M. (2007). *Los situacionistas. Historia crítica de la última vanguardia del siglo XX*. Madrid: Acuarela, Antonio Machado.
- PLA, M. (2005). *La arquitectura a través del lenguaje: escritos 1989-2002*. Barcelona: Gustavo Gili.
- SEBALD, W. G. (2003). *Sobre la historia natural de la destrucción*. Barcelona: Anagrama.
- VAN SCHAİK, M. (2005). "Psychogeogram: an artist's utopia". En: M. van Schaik y O. Mácel (eds.), *Exit utopia: architectural provocations 1956-76*. New York: Prestel, pp. 36-54
- WIGLEY, M. (1998). *Constant's New Babylon: the hyper-architecture of desire*. Rotterdam: Witte de With, Center for Contemporary Art, 010 Publishers.
- WIGLEY, M. (2015). "Hospitalidad extrema". En: *Constant. Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, pp. 120-161.