

La ciudad del *homo ludens*

Homo ludens' city

Daniel Gómez Magide

Arquitecto. Máster en Teoría y Diseño Arquitectónico en Universidad de Navarra

Negación

A pesar de que todas las representaciones de la *Nueva Babilonia* de Constant son inequívocamente arquitectónicas, en ellas apenas encontramos señales de la arquitectura tal y como la conocemos. En sus dibujos, maquetas, mapas, grabados, litografías, collages o pinturas, no hay puertas, ni fachadas, ni techos, ni paredes, ni ventanas, ni habitaciones, ni acabados, ni materiales, ni tuberías, ni enchufes, ni luces, ni grifos, ni instalaciones, ni muebles, ni almacenes, ni baños... No hay planificación urbana, ni verticalidad, ni directrices concretas, ni pretensiones formales, ni preocupaciones estéticas... No hay nada preconcebido, ni inmutable, ni constante, ni invariable, ni eterno... No hay diferencia entre interior y exterior, entre lo público y lo privado, entre el día y la noche... No hay norte, ni sur, ni este, ni oeste, ni centro... No hay carteles, ni señales, ni direcciones, ni destinos, ni rutas, ni límites... No hay distancias, *Nueva Babilonia* condensa el mundo de forma radical, nada está lejos, nada está cerca... A cierto punto,

¡No hay gravedad!

No hay acciones repetitivas de las que no pueda encargarse una máquina. Tanto es así que no hay obligaciones laborales, ni jefes, ni empleados, ni esclavos, ni nobleza, ni economía, ni deudas, ni contratos, ni horarios, ni hábitos, ni rutina... Tampoco fronteras, ni propiedades, ni familias, ni instituciones, ni Iglesias, ni corporaciones, ni Policía, ni Estado... No hay distinción entre vivir y viajar. No hay extranjeros, porque todo es extranjero. No hay hogar, ni patria, ni ciudad natal, ni Monumento Nacional, ni desfiles militares... No hay centros comerciales, ni campus universitarios, ni barrios residenciales, ni áreas administrativas, ni museos... No hay barrios judíos. No hay okupas, porque no hay nada que *okupar*. No hay lugar. El lugar representa lo individual, lo estable. Todo es un no-lugar. No hay *homo sapiens*, ni *homo faber*. No hay ningún rasgo que indique la edad, el género o la raza de los *nuevos babilonios*, son meros borrones que no expresan diferencias. Y, sobre todo, no hay más actividad humana que la de la creatividad y la deriva continua. (Fig.1)

Red

¿Qué es lo que queda una vez se despoja a la ciudad y a la arquitectura de todo esto? ¿Qué es lo estrictamente necesario para que el *homo ludens* desarrolle su existencia?

Apenas una red horizontal formada por distintos sectores que se extienden de forma aleatoria alrededor del mundo. Un sistema de piezas únicas que conforman un puzzle planetario. El proyecto de arquitectura más grande de la historia de la humanidad. Una nueva naturaleza. Una vasta mega-estructura que se despliega sobre el paisaje.

Figura 1. Plano de Nueva Babilonia - La Haya (1964) Fuente: AAVV, Constant. *Nueva Babilonia. Catálogo de la exposición*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.



Una estructura abierta, funcional, flexible, receptiva, interactiva, lúdica, móvil, ligera... Un collage de realidades, de ambientes, de atmósferas, de fragmentos de ciudad, de células de un mismo organismo...

En *Babylon Nord*, da la sensación de que diferentes partes de ciudades europeas se han superpuesto e intercalado para formar una ciudad que cuelga sobre una gran red de carreteras.

De este modo, al igual que los mapas psicogeográficos de los situacionistas, la cartografía de *Nueva Babilonia* muestra una composición de lugar de lo que podría ser la ciudad, basada en una minuciosa selección de elementos de la realidad.

Sector amarillo

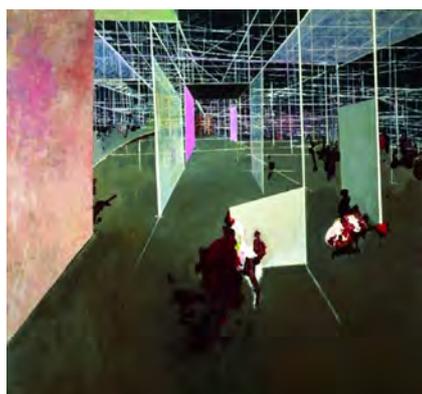
Un interior laberíntico, superficies translúcidas, algún andamiaje, niveles suspendidos, escaleras, paneles móviles, tensores, rampas, planos flotantes... Una especie de escenario, una estructura provisional para una representación de la realidad. Un montaje teatral en el cual las acciones de la gente superan rápidamente a las del arquitecto. Elementos tipo-móviles, desmontables, intercambiables, apilables... Una variación constante.

En el Sector Amarillo los distintos niveles se sostienen por medio de una gran estructura metálica separada del terreno. Se emplea titanio para construir esta estructura y nailon para los pavimentos y los cerramientos. La ligereza de la construcción permite el empleo de un número reducido de soportes, además de favorecer una total flexibilidad. Luces, juegos ambientales, frío, calor, oscuridad y, de repente, aire libre. A nivel de suelo no hay edificios, solamente algunos soportes y una torre de seis plantas que sostiene el gran voladizo de la terraza. En el interior de los soportes están las escaleras y los ascensores que comunican los distintos niveles. Hay dos viviendas en el perímetro del sector. Estas casas-laberinto están formadas por numerosas estancias de forma irregular, escaleras de caracol, rincones perdidos, terrenos indeterminados, puertas entreabiertas... Se pueden recorrer todos estos lugares en busca de aventuras:

Podemos ir a parar a la sala sorda, revestida de un material aislante; la sala chillona, con colores vivos y sonidos ensordecedores; la sala de los ecos (juegos radiofónicos); la sala de las imágenes (juegos cinematográficos); la sala de la reflexión (juegos de influencias psicológicas); la sala de los juegos eróticos; la sala del descanso; la sala de las coincidencias...¹

1 Véase: Derivagando, "New Babylon II: Descripción de lo zona amarilla". *Derivagando* (1 de abril de 2015). Disponible en <https://derivagando.wordpress.com/2015/04/01/new-babylon-ii-descripcion-de-la-zona-amarilla/> (Última consulta junio 2023)

Figura 2. *Entrée du labyrinth* (1972)
Fuente: AAVV, Constant. *Nueva Babilonia. Catálogo de la exposición*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.



Según Constant, una estancia de larga duración en una de estas casas produce el efecto benéfico de un lavado de cerebro. La terraza superior tiene una abertura en un punto que permite ver el cielo. Los chorros de agua y las fuentes se pierden entre una maraña de construcciones de formas extrañas, entre ellas una cueva de cristal con calefacción donde uno puede bañarse en invierno mientras contempla las estrellas. Al tomar el Pasaje K se llega a la sala de baile. También se puede pasar por las terrazas que hay alrededor de los juegos acuáticos. Dichas terrazas dan acceso a la plaza verde, situada en otro nivel. Si bajamos desde esta plaza, nos encontramos con los vehículos públicos que comunican con los demás sectores. (Fig.2)

Laberinto

L'Odeon es un laberinto. Al entrar en el tenemos siempre la sensación de estar explorando nuevos caminos. No hay paredes. Solo paneles que se mueven, que giran, pero nunca se tocan entre sí. No soportan ningún peso. No tienen textura. Algunos son opacos, pero en general son transparentes.

En el laberinto hay encuentros casuales, diversidad, voyeurismo, curiosidad. No hay lugar, pero sí espacio. Solo hay espacio. El espacio representa el movimiento, la temporalidad, el cambio. En el laberinto solo hay vagabundos, *flâneurs*, gitanos... El gitano es la norma, no la excepción.

Hay desconocidos que se aceptan mutuamente. Hay deriva, imaginación, búsqueda... Bajo los adoquines, hay playa. Hay *détournement*, provocación, reivindicación, variedad, juego.

Hay mucho juego... (Fig.3)

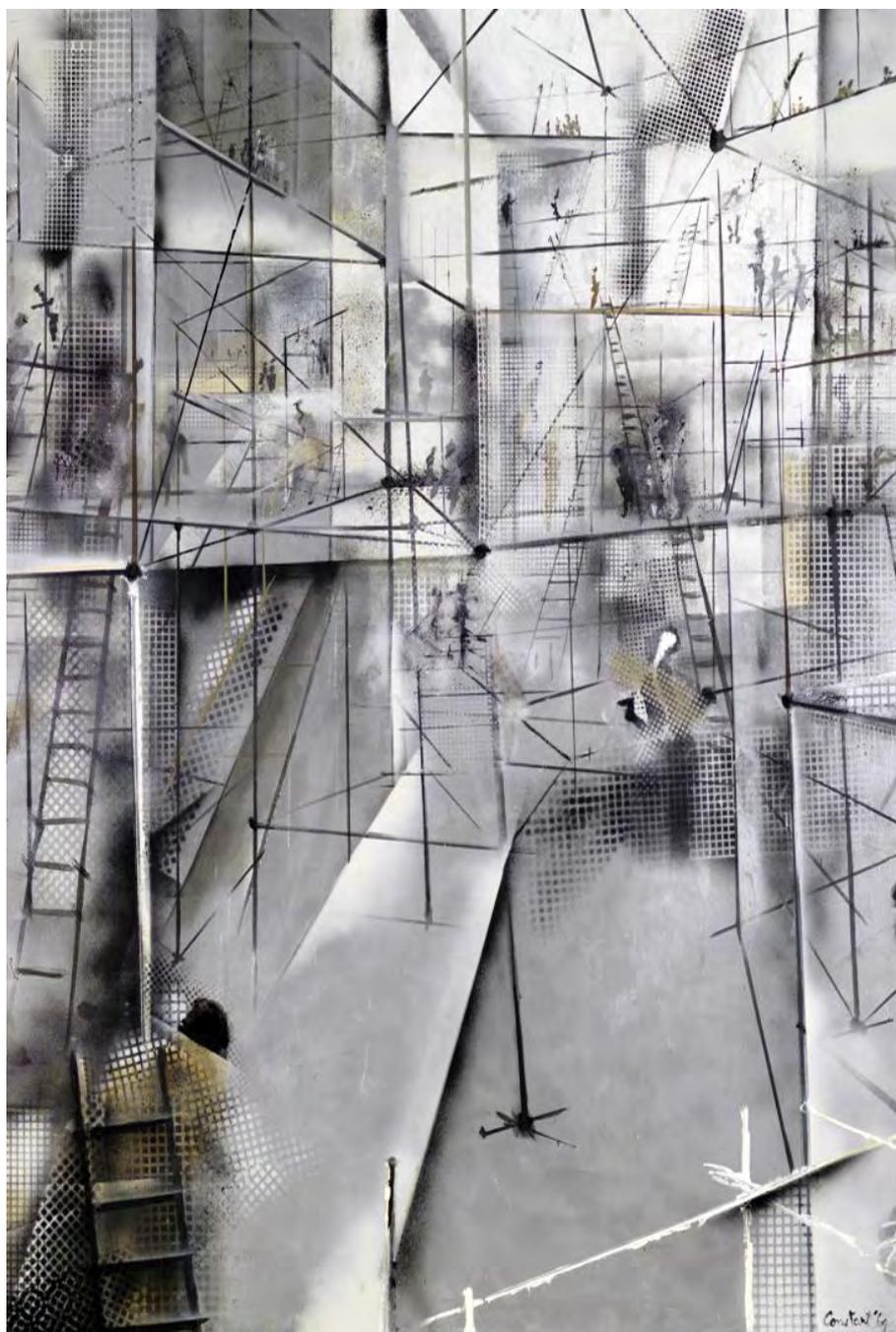


Figura 3. Ode a L'Odeon (1969)
Fuente: AAVV. Constant. Nueva Babilonia. Catálogo de la exposición. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.