

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
ISSN 0213-3474 eISSN 2173-6723
<http://revistas.udc.es/index.php/BAC>
Número 6 (2016) Páginas 49-61

DOI: <http://dx.doi.org/10.17979/bac.2016.6.0.1353>

Fecha de recepción 31.10.2015

Fecha de aceptación 27.01.2016

Este trabajo está autorizado por una Licencia de Atribución de Bienes Comunes Creativos (CC) 3.0

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 fin en sí mismo, 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 planeados 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 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