

Intro

Los gitanos que se instalaban temporalmente en la pequeña ciudad piamontesa de Alba tenían la vieja costumbre de montar su campamento bajo la techumbre que resguarda el mercado de ganado que se organizaba los sábados, una vez al mes. Encendían sus hogueras, montaban sus tiendas para protegerse o aislarse, e

improvisaban allí mismo refugios con cajas y tablas que los mercaderes habían dejado abandonadas. La necesidad de limpiar la plaza del mercado cada vez que los zingaros acampaban habían llevado a la Municipalidad a prohibirles el acceso. Para compensarles les fue asignada una parcela situada en una de las riberas del Tamaro, un pequeño río que atraviesa la ciudad: ¡un terreno miserable! Allí es donde fui a visitarles en diciembre de 1956, acompañado por el pintor Pinot Gallizio, propietario de aquella parcela áspera, cenagosa y desolada que les había cedido. En el espacio que quedaba entre los carros, cercado por tablonés y bidones de gasolina, habían formado un recinto, una "villa gitana".

Aquel día concebí el plan de montar un campamento permanente para los gitanos de Alba, y este proyecto constituye el origen de la serie de maquetas de New Babylon. Una New Babylon donde se construye bajo un techo con elementos móviles, una casa común; una vivienda provisional, remodelada constantemente; un campo de nómadas a escala planetaria.

Definiciones

La sociedad utilitarista

El término designa todas las formas de sociedad conocidas, incluidos los Estados capitalista y socialistas modernos. Pone en evidencia una realidad fundamental, la misma para todas las formas de vida comunitarias de ayer y hoy, la explotación de la fuerza de trabajo del ser humano. La "utilidad" es el criterio principal en la valoración del hombre y de su actividad. El Creador, el Homo ludens, únicamente puede defender sus derechos e manera excepcional.

La sociedad opuesta a la utilitarista es la sociedad lúdica, en la que el ser humano, liberado gracias a la automatización del trabajo productivo, se encuentra finalmente en condiciones de desarrollar su creatividad. Los términos "sociedad de clases" o "sociedad sin clases" no expresan este conflicto, o bien lo hacen de forma inapropiada. Pero es evidente que la

sociedad lúdica sólo puede ser una sociedad sin clases. La justicia social no es en absoluto garantía de libertad ni de creatividad, es decir, de la realización de la libertad. La libertad no depende solamente de la estructura social, sino también de la productividad, y el crecimiento de la productividad depende de la tecnología. La sociedad "lúdica" es en este sentido un concepto nuevo.

Homo ludens

Johan Huizinga fue quien utilizó por primera vez este término en un libro que llevaba este título (Homo ludens) y que se titulaba "ensayo sobre la función social del juego". En el prefacio, Huizinga habla del hombre que todavía juega en términos bastante moderados: "...puesto que, al fin y al cabo, no somos tan racionales como había imaginado un Siglo de Luces que veneraba la Razón, hemos considerado apropiado añadir a la primera definición de nuestra especie, Homo sapiens, la de Homo faber. Con todo, este segundo término es todavía menos adecuado para definir a los hombres que el primero, puesto que faber puede calificar también a muchos animales. Y aquello que podemos afirmar sobre el acto de fabricar, podemos afirmarlo también sobre el juego: un gran número de animales participa del juego. En cambio, el término Homo ludens, el hombre que juega, creo que expresa una función tan esencial como la de fabricar, y por tanto merece un lugar junto al término Homo faber.

Esta prudencia en la utilización del término se explica tal vez por la importancia que la sociedad utilitarista otorga al juego. El Homo ludens nunca ha dejado de ser más una modalidad del Homo sapiens raramente manifestada; un estado que, frente al del Homo faber, pero casi siempre inadvertido. Huizinga, para quien el juego es una huida de la vida "real", no se aleja en su interpretación de las normas de la sociedad utilitarista. Y en sus análisis histórico del tema sitúa precisamente al Homo ludens en los estamentos superiores de la sociedad; más exactamente, en la clase acomodada ociosa, y no en la masa de trabajadores. No obstante, al separar la fuerza de trabajo y producción, la automatización había abierto la vía a un crecimiento masivo del número de Homo ludens. A pesar de todo, Huizinga tuvo el mérito de advertir el Homo ludens en potencia que todos llevamos dentro. La liberación del potencial lúdico del hombre está directamente relacionada con su propia liberación como ser social.

El espacio social

Según los sociólogos, este concepto abarca el conjunto de relaciones y vínculos sociales definen la libertad de movimiento del hombre dentro de la sociedad y también, sobre todo, sus límites. Esta interpretación simbólica del espacio no es la nuestra. Para nosotros, el espacio social es en realidad el espacio concreto de los encuentros y relaciones con otros seres. La espacialidad es social.

En New Babylon, el espacio social es espacialidad social. No es posible separar el espacio en tanto que dimensión psíquica (espacio abstracto) del espacio de la acción (espacio concreto). Su disociación sólo puede justificarse en una sociedad utilitarista en la que las relaciones sociales se han interrumpido, donde el espacio concreto tiene necesariamente un carácter antisocial.

El modelo social

El problema de saber cómo se viviría en una sociedad que no conozca el hambre, la explotación o el trabajo, una sociedad donde todos, sin excepción, pudiéramos dar rienda suelta a nuestra creatividad, esta cuestión perturbadora, capital, despierta entre nosotros la imagen de un entorno radicalmente diferente de todo lo que hemos conocido hasta hoy, de todo lo realizado en el campo de la arquitectura y el del urbanismo. La historia de la humanidad no puede ofrecernos ni un solo ejemplo como precedente, puesto que las masas nunca han sido libres, es decir, libres en su creatividad. En cuanto a la creatividad, ¿qué significa, sino rendimiento de la persona humana? Pero supongamos que cualquier trabajo productivo pueda ser totalmente automatizado, que la productividad aumentara hasta el punto de que el mundo no conociera la miseria; que se socializara la tierra y los medios de producción, y que finalmente se racionalizara la producción global; que, en consecuencia, las minorías dejaran de ejercer su poder sobre la mayoría; supongamos, en otras palabras, que el reino marxista de la libertad fuera realizable. Si así fuera, no podríamos hacernos la misma pregunta sin intentar responderla, e imaginar, aunque fuera de manera esquemática, un modelo social en el que la idea de libertad se convirtiera en práctica real de la

libertad; de una "libertad" que para nosotros no es la elección entre diversas alternativas sino el desarrollo óptimo de las facultades creadoras de todo ser humano; pues no puede existir una auténtica libertad sin creatividad.

Si situamos todas las formas de sociedad conocidas bajo un mismo denominador común, el "utilitarismo", el modelo a concebir será el de una sociedad " lúdica "- y este término designa las actividades que, liberadas de toda función o utilidad, no son más que productos de la imaginación creadora. Por tanto, comprobamos que el ser humano sólo puede realizarse y alcanzar su nivel existencial más alto en tanto que creador y nada más que creador. Al imaginar una sociedad donde cada cual es libre de crear su vida, de modelarla según sus aspiraciones más profundas, dejaremos de recurrir a las formas y las imágenes de este largo periodo de la historia en que el hombre tuvo que sacrificar la mayor parte de su energía creadora en la lucha sin tregua por la subsistencia. Pero nuestro modelo social será fundamentalmente diferente respecto a los modelos precedentes; también será cualitativamente superior.

Empecemos por algunas cuestiones previas:

A.La automatización de todas las actividades "útiles" repetitivas libera, a nivel de las masas, una energía que a partir de este momento puede dirigirse a la realización de otras actividades.

B.La propiedad colectiva del suelo y de los medios de producción y racionalización de la producción de bienes de consumo facilitan la transformación de esta energía en actividad creadora.

C. Al desaparecer el trabajo productivo, los horarios colectivos ya no tienen razón de existir; las masas dispondrán, por contra, de un volumen considerable de tiempo libre.

D. La independencia respecto al lugar de trabajo tiene como consecuencia la independencia respecto a la vivienda, al lugar donde se vive; la movilidad en el espacio es entonces mayor.

La red

Es obvio que una persona que goza de libertad para disponer de su tiempo, a lo largo de su vida, con libertad de ir a donde quiera, cuando quiera, no la puede utilizar a su aire en un mundo regulado por el reloj y por el imperativo de un domicilio fijo. Lo que el Homo Ludens exigirá del

marco de su vida será, en primer lugar, que responda a su necesidad de juego, de aventura y de movilidad, así como todas las condiciones que faciliten la libre creación de su propia vida. Hasta ese momento, la principal actividad del hombre había sido la explotación del medio natural. El Homo ludens, por su parte, querrá transformar, recrear este lugar, este mundo, según las nuevas necesidades que se presenten. De ese modo la exploración y la creación del entorno coincidirán, porque el Homo ludens, al crear

su espacio propio para explorar, se ocupará de explorar su propia creación. Con ello asistiremos a un proceso ininterrumpido de creación y re-creación, basado en una creatividad generalizada que se manifiesta en todos los campos de la actividad.

Partiendo de esta libertad en el tiempo y en el espacio, se debería llegar a una nueva forma de urbanización. La movilidad, la constante fluctuación de la población, consecuencias lógicas de esta nueva libertad, crea una relación diferente entre lo urbano y el hábitat. El ser humano, sin tener que respetar horario y sin domicilio fijo, experimentará necesariamente una vida nómada en un entorno artificial, completamente " construido ". A este nuevo entorno le llamamos NEW BABYLON, y precisamos que no tiene nada, o casi nada, de "ciudad", en el sentido tradicional del término. La ciudad es una forma de urbanización característica de la sociedad utilitarista: en sus orígenes es una plaza fuerte, de protección contra un mundo exterior hostil, y más tarde, como centro comercial, se convierte en una ciudad " abierta "; posteriormente, en la era de la mecanización, es un centro de producción - y en estos diferentes estadios es el lugar donde reside una población estable, arraigada a un modo de vida particular. La regla, por supuesto, tiene sus excepciones: determinados vínculos entre las ciudades permiten a un número restringido de personas cambiar su lugar de residencia, y provoca de ese modo, un proceso de aculturación, y con ello una de las ciudades adquiere, además de su función utilitaria, la función de centro cultural. Pero este fenómeno es relativamente poco frecuente, y el número de personas implicadas no es considerable.

La cultura de New Babylon no es el resultado de actividades aisladas, de situaciones excepcionales, sino de la actividad global de toda la población mundial, porque todo ser humano está implicado en una relación dinámica con su lugar. A priori, no hay nada que ate a las personas. La frecuencia de los desplazamientos de cada persona y las distancias que recorrerá

dependen de decisiones que tomará espontáneamente, y a las que podrá renunciar también de manera espontánea. En estas condiciones, la movilidad social de una imagen de conjunto caleidoscópica, revelando cambios repentinos, imprevistos -una imagen que ya no presenta similitud alguna con las estructuras sociales de una vida comunitaria gobernada por el principio de la utilidad, cuyos modelos de comportamiento son siempre los mismos. En nuestro caso, lo urbano debe responder a la movilidad social, y ello implica, en relación a la ciudad estable, una organización más rigurosa a nivel macro, y al mismo tiempo una flexibilidad a nivel micro, que se caracteriza por una complejidad infinita. La libertad de creación exige en cualquier circunstancia que se dependa lo menos posible de contingencias materiales. Presupone, por tanto, una vasta red de servicios colectivos más solicitados por una población en movimiento que por una población estable de las ciudades funcionales. Por otra parte, la automatización lleva a una concentración masiva de la producción en centros enormes, situados fuera del espacio de la vida cotidiana.

Los centros de producción del exterior y los equipamientos colectivos en el interior de este espacio determinan las líneas generales de la macroestructura dentro de la cual, bajo la influencia de movimientos determinados, se definirá una micro-estructura más diferenciada y necesariamente más flexible.

De estos dos puntos previos, una organización óptima de las condiciones materiales y un máximo desarrollo del espíritu de iniciativa de cada persona, deducimos lo esencial de una estructura que ya no se compone de núcleos, como el hábitat tradicional, sino que se organiza siguiendo el trazado de los recorridos individuales y colectivos, del vagabundeo: red de unidades unidas a su vez unas con las otras, y formando de ese modo cadenas que pueden desarrollarse y extenderse en todas direcciones. Dentro de estas cadenas se encuentran los servicios, y todo aquello que asegura la organización de la vida social; en las " mallas " de la red, las unidades de producción completamente automatizadas, en las que el hombre está ausente.

Los elementos de base de la red, los SECTORES, son unidades de construcción autónoma, que sin embargo se comunican entre ellos. La red del sector es percibida desde el interior, como un espacio continuo.

New Babylon no se detiene en ninguna parte (porque la tierra es redonda); no conoce fronteras (porque ya no hay economías nacionales), ni colectividades (porque la humanidad es fluctuante). Cualquier lugar es accesible a cada uno y a todos. Todo el planeta se convierte en la casa de los habitantes de la tierra. Cada cual cambia de lugar cuando lo desea. La vida es un viaje sin fin a través de un mundo que se transforma con tanta rapidez que cada vez parece diferente.

Realización

La construcción de New Babylon no podrá iniciarse hasta que la economía se oriente exclusivamente hacia la satisfacción de nuestras necesidades, en el sentido más amplio del término. Sólo una economía de estas características permite la automatización total de las actividades no creadoras, y en consecuencia el libre desarrollo de la creatividad.

La realización de New Babylon es un lento proceso de crecimiento de un mundo sectorial que sustituye progresivamente las estructuras urbanas preexistentes. Al principio vemos aparecer, entre las aglomeraciones, algunos sectores aislados que para éstos se convierten en polos de atracción, en la medida en que, puesto que la duración del trabajo se reduce, el hábitat sufre una desorganización. En este primer período los sectores son lugares de encuentro, una especie de centros socio-culturales; más tarde, a medida que aumentan en número y que los vínculos que los unen se multiplican, la actividad dentro de los sectores se particulariza y se hace cada vez más autónoma respecto a las zonas de vivienda.

Entonces es cuando empieza a definirse un tipo de vida "new-babilónica", que se desarrolla cuando los sectores reagrupados, constituyen una red: una estructura que puede hacer la competencia a las estructuras del hábitat, cuyo sentido se degrada a medida que el hombre va dejando de participar en el proceso de producción. Dado que el mismo fenómeno se producirá simultáneamente en diferentes lugares, veremos cómo se reagrupan los diversos sectores uniéndose y formando un todo. A partir de este momento la fluctuación será creciente.

En una primera fase, el alejamiento de los sectores y grupos de sectores incrementa la demanda de medios rápidos de locomoción. La travesía de las zonas de vivienda debe ser lo más breve posible. Más adelante,

cuando se unifica el mundo sectorial y se intensifica la fluctuación, ya no es necesario desplazarse con rapidez para cambiar de lugar.

La flexibilidad del espacio interior de los sectores permite múltiples variaciones de entorno y de ambiente sobre superficies relativamente pequeñas. En cuanto a los medios de transporte, éstos ya no serán tan imprescindibles para los desplazamientos. A su función inicial se añade una nueva función: pasar de ser instrumentos de trabajo a ser instrumentos de juego.

Topografía

Vista la amplitud del espacio social de la red sectorial, y su continuidad, el espacio de las circulaciones rápidas ya no coincide con el cuadro de la vida "new-babilónica". Este último es atravesado por un flujo lento y continuo; el desplazamiento no es más que una de las formas de actividad dentro del sector. Pero no cabe duda de que todavía será necesario, de vez en cuando, circular rápidamente por vía terrestre para recorrer distancias más cortas o por vía aérea. Para el transporte aéreo se pueden prever sobre las cubiertas-terrazas pistas de despegue para los aviones y helipuertos. En cuanto a la circulación rápida por tierra, es preciso prever una red viaria lo más independiente posible de la red de sectores. Unos trazados a diferentes niveles garantizarían la autonomía de las redes y de las vías. La mejor solución para desatascar las vías terrestres consistiría en levantar los sectores sobre unos pilares lo más espacio posibles. Una de las ventajas de esta construcción es que permite habilitar una serie ininterrumpida de cubiertas-terrazas. De esta manera se crea un segundo nivel a la intemperie, un segundo paisaje artificial por encima del paisaje natural.

El interior de los sectores depende, debido a sus grandes dimensiones, del sistema de distribución de la energía necesaria para el alumbrado, la ventilación, la climatización, pero esta "dependencia" implica una liberación: la liberación de la alternancia monótona de la noche y el día, algo que la humanidad está deseando desde tiempos inmemoriales.

El conjunto de New Babylon se presenta como una red de grandes mallas, la mayoría de las cuales se eleva por encima del suelo. Por lo general, las "mallas" suelen ser zonas sin ninguna construcción, si exceptuamos los centros de producción y de instalaciones, que no tienen cabida dentro del

espacio social de los sectores, como por ejemplo las antenas emisoras, quizás también las torres de perforación, los monumentos históricos, los observatorios y otros equipamientos de investigación científica. Una parte de estas zonas libre se destina a las diferentes explotaciones de suelo y a la cría de animales; otra a las reservas naturales, a los bosques, a los parques. La estructura en forma de red facilita su acceso, puesto que las distancias que deben recorrerse son cada vez más cortas.

El levantamiento topográfico de New Babylon plantea una serie de problemas que no pueden ser resueltos a través de los medios habituales de la cartografía. Por una parte, la organización en diferentes niveles (tierra, interior del volumen sectorial, cubiertas terrazas), las conexiones entre los niveles, el tipo de comunicaciones y las soluciones de continuidad creadas entre los distintos niveles, solo pueden ser representados en una maqueta. Por otra parte, las estructuras son cualquier cosa excepto permanentes. Se trata, en efecto, de una microestructura en continua transformación para la que el factor tiempo, la cuarta dimensión, desempeña un papel considerable. Por lo tanto, la representación tridimensional tendría únicamente el valor de una instantánea puesto que, incluso admitiendo que el modelo de cada sector pudiera ser reducido a algunos planos y secciones de los diferentes niveles, constituyendo así una especie de atlas detallado de los sectores, todavía sería necesario registrar en todo momento, mediante una notación simbólica a modo de bitácora, todas las modificaciones topográficas que se producen. Para resolver un problema de tal complejidad será preciso recurrir a un ordenador.

El sector

El sector es el elemento más pequeño, la unidad de base de la red "new-babilónica", uno de los "eslabones" de las cadenas de que se compone. Como es de suponer, sus dimensiones son sensiblemente mayores que las dimensiones de los elementos (construcciones) que constituyen la composición de las ciudades, tal como las conocemos. La escala de estos elementos depende de la trama de las relaciones sociales. En las comunidades rurales, donde las relaciones humanas y los vínculos familiares están estrechamente ligados, el elemento de base es la casa familiar independiente. En las ciudades industriales, dadas sus

características, es el lugar de trabajo o de ocio. De ese modo, cada miembro de una familia se crea unos vínculos personales externos a la familia. En estas condiciones aparecen unas unidades de vivienda mayores, unos bloques para diversas familias que en algunas ocasiones están equipados con servicios colectivos. Pero en este caso, al igual que en las comunidades rurales, se trata de poblaciones sedentarias, con un tipo de vida regular.

Cuando el grupo familiar se desintegra y la división del tiempo y del espacio deja de estar condicionada por el trabajo productivo, cuando podemos decidir los lugares y la duración de nuestras estancias, los últimos vínculos acaban por romperse. Aun así las relaciones más o menos duraderas entre sus miembros no habrán desaparecido, pero las relaciones sociales forzadas se verán sustituidas por vínculos emocionales más variados, más cambiantes. La sociedad fluctuante favorece en un grado bastante más alto los contactos y los encuentros fortuitos que las comunidades estables.

El sector es una construcción de base (macroestructura) dentro de la cual se construye un entorno. En tanto que soporte, la macroestructura debe permitir la máxima libertad a la construcción permanente (microestructura) del espacio interior. En su forma más simple, el sector presenta varios planos horizontales superpuestos, comunicados entre ellos y con el suelo por elementos verticales, y uno o diversos núcleos fijos para los servicios. Este espacio podría ser ocupado por una estructura más compleja, resultante de la articulación de pequeños espacios variables.

Como alternativa a la estructura portante, podemos imaginar también una estructura "flotante", un sector suspendido, colgado de uno o varios mástiles. La estructura autoportante, otra posible alternativa exige un número reducido de puntos de apoyo, lo cual es una ventaja, pero dado que el módulo y las dimensiones de la microestructura dependen más directamente de la macroestructura, la organización del espacio interior ya no es tan libre. Cualquiera que sea la elección -sector sobre pilares, estructura suspendida o autoportante-, depende también en cierta medida de la situación geográfica.

La macroestructura por tanto, comporta una estructura móvil. Las dimensiones del sector son importantes, y en consecuencia cualquier demolición o transformación de la estructura de base implica necesariamente una operación de envergadura. Ahora bien, la vida lúdica

de los habitantes de New Babylon presupone transformaciones frecuentes en el interior de los sectores. Para poder realizarlas sin dificultad sería necesario que la estructura del continente fuese lo más neutra posible, y que la estructura del contenido, variable, fuese totalmente independiente de la primera desde el punto de vista de la construcción.

La construcción variable es el resultado de la agrupación de elementos móviles (paredes, suelos, escaleras, mangas de ventilación, puentes, etc.) fáciles de transportar, por el hecho de ser ligeros, y que también pueden ser montados y desmontados sin dificultad, y por tanto reutilizados. Cualquier proyecto de agrupación exige la normalización del módulo y la estandarización de la producción. Las dimensiones de la macroestructura vienen determinadas por el módulo de los elementos estándar. Pero no se trata naturalmente de limitar las posibles combinaciones, ni de simplificar las formas, ya que se puede llegar a combinar de muchas maneras distintas un gran número de tipos estándar y de sistemas de agrupación.

Mediante estos datos nos podemos hacer una primera idea esquemática del sector. Es un esqueleto básicamente horizontal que se extiende en una zona de entre diez y veinte hectáreas, a unos 15-20 metros por encima del suelo; la altura total está entre los 30 y 60 metros. En el interior, uno o diversos núcleos se reagrupan en un centro técnico y un centro de aprovisionamiento "servicios", que también es un centro Hotelero de alojamiento, con habitaciones individuales. Algunos sectores están dotados de equipamientos sanitarios, escolares, de almacenaje y de distribución de artículos de uso corriente. Otros tienen bibliotecas, centros de investigación y de todo aquello que todavía es necesario. Los núcleos ocupan una parte del sector; la otra, la parte más importante de New Babylon, es un espacio social de articulaciones móviles: el terreno del homo ludens.

La luz del día, por ejemplo, solamente penetra unos cuantos metros; una gran parte del interior debe ser iluminada artificialmente. El proceso de acumulación de calor solar y el de la pérdida de calor en la temporada fría se producen tan lentamente que los cambios de temperatura ambiente apenas influyen en la temperatura interior. Las condiciones climáticas (la intensidad de la iluminación, la temperatura, el estado higrométrico, la ventilación) están todas ellas bajo control técnico. En el interior se puede crear una gama variada de climas, modificables a voluntad. El clima se convierte en un elemento importante en las modificaciones del ambiente, y

con más razón por el hecho de que el aparato técnico es accesible a todo el mundo y que la descentralización (de la distribución) permite cierta autonomía del sector o de un grupo de sectores. En lugar de una central única son preferibles diversas centrales más pequeñas, lo cual permite reproducir climas diversos y por qué no, inventar otros nuevos, que opondremos entre ellos, cambiando las estaciones transformándolo según una combinatoria infinitamente variada de acuerdo con la metamorfosis del espacio.

El audiovisual será utilizado en la misma línea. El mundo fluctuante de los sectores exige un sistema (red emisora y receptora) descentralizado y público. Gracias a la participación de un gran número de personas en la emisión y en la recepción de imágenes y de sonidos, la telecomunicación perfeccionada se convierte en un medio auxiliar importante del comportamiento social lúdico.

Los "NEW-BABILONIOS"

creatividad y agresividad

Vagabundean a través de los sectores de New Babylon en busca de nuevas experiencias, de ambientes todavía desconocidos. Sin la pasividad de los turistas, pero plenamente conscientes de su poder de actuar sobre el mundo, de transformarlo, de recrearlo. Para conseguirlo, disponen de un arsenal de instrumentos técnicos, gracias al cual pueden efectuar cualquier cambio deseado sin demora alguna. Al igual que el pintor que con muy pocos colores crea una variedad infinita de formas, de contrastes, de estilos, los "New Babilonios" pueden cambiar continuamente su entorno, renovarlo, recrearlo, utilizando los instrumentos de la técnica. Esta comparación revela una diferencia esencial entre dos maneras de crear. El pintor es un creador solitario que se enfrenta solamente a las reacciones ajenas una vez terminado el acto creador. Para el "New Babilonio", en cambio, el acto creador también es un acto social: una intervención directa en los asuntos sociales que suscita una respuesta inmediata. La creación individual del artista parece, a ojos ajenos, preservada de cualquier obstáculo y madurada en la soledad. Y solo más tarde la obra adquiere una realidad innegable, que deberá afrontar la sociedad. El "New Babilonio", en cambio, está en contacto con sus semejantes en todo momento de su actividad creadora. Todos y cada

uno de sus actos son públicos, cada uno actúa también sobre un medio que es de los demás suscitando reacciones espontáneas. Cualquier acción, entonces, pierde su carácter individual. Por otra parte, cada reacción puede a su vez provocar otra. De esta manera las intervenciones forman reacciones en cadena que no terminan hasta que una situación llevada hasta un punto crítico "explota" y se transforma en una situación nueva. El proceso escapa al control de una sola persona, pero es importante saber quién lo ha desencadenado y quién lo desviará a continuación. En este sentido, el momento crítico (clímax) es una auténtica creación colectiva. La medida de la trama espacio-tiempo del mundo "New Babilonio" la establece el ritmo al que se suceden todos los momentos.

Desde el punto de vista del Homo faber, New Babylon es un universo poco seguro, donde el hombre "normal" está entregado a todas las fuerzas destructoras posibles, a todas las agresiones. En cuanto a la "agresividad", el psicoanálisis le ha otorgado una importancia considerable, hasta el punto de definir un "instinto" de agresión. De esta manera, el campo de estudio se ha visto reducido al hombre que lucha por su subsistencia, al ser humano comprometido en este combate inmemorial, al igual que las demás especies.

La idea de un hombre libre, que no debe luchar por su subsistencia, no tiene base histórica. también se ha postulado el instinto de autodefensa entanto que instinto primordial del ser humano y de todo lo que está vivo. Y es a este instinto al que se han referido todos los demás.

La agresividad es una manifestación de la voluntad de poder que es propia de un ser desarrollado superiormente (el hombre), con capacidad de previsión, y que en un mundo donde su existencia se ve amenazada puede crearse un lugar seguro a tiempo, es decir, según un plan. Por esta razón la agresividad del hombre no desaparece con la satisfacción de sus necesidades materiales inmediatas. Aparentemente, en los países ricos más industrializados

donde el comportamiento agresivo experimenta una mayor regresión, sobre todo entre la clase acomodada. Para esclarecer esta contradicción aparente entre la seguridad material y la persistencia de la agresividad, sería preciso tal vez admitir la existencia de un "instinto" diferente del de autodefensa; del instinto creador, que aparece con la sublimación del instinto primordial cuando las condiciones materiales no son lo

suficientemente favorables para que la autodefensa se transforme en espontaneidad abierta.

La imposibilidad objetiva de llevar a cabo una vida creativa en la sociedad utilitarista, basada en la supresión de la creatividad pero que reúne sin embargo todas las condiciones favorables para su eclosión, nos permite comprender porqué la agresividad está separada de la lucha por la subsistencia. En la sociedad actual, la misma clase acomodada no puede actuar de una manera creativa, y se entiende perfectamente que se sienta más frustrada que las masas que no poseen nada, pero que luchan por su libertad futura. Puesto que el objetivo de estas luchas es la transformación de la sociedad existente, el combate es creación.

Algunos elementos de la cultura "New - Babilónica"

Lo esencial de la cultura "new babilónica" es el juego con los elementos que componen su entorno. Este juego es posible gracias al control técnico integral de todos estos elementos, que de esta manera se convierten en creación consciente del entorno.

El entorno se compone de infinidad de elementos, y de muy diversos tipos. Para imaginarlos en su diversidad haría falta empezar por distinguir algunos grupos partiendo de dos criterios diferentes: un criterio objetivo y un criterio subjetivo. El primero nos permite definir:

0. Los elementos de construcción del espacio, que definen su fisonomía y que son producto de una planificación previa. Los podemos reagrupar en la categoría de los "elementos arquitectónicos". (Ejemplo: la forma y las dimensiones del espacio, los materiales de construcción, su estructura, sus colores).

0. Los elementos que definen la calidad del espacio. Son más maleables y no pueden ser planificados en la misma medida. Son las "condiciones climáticas" (temperatura, humedad, atmósfera, etc.).

0. Los elementos que, sin decidir la calidad del espacio, influyen en su percepción. Su utilización es aleatoria, y en su efecto de corta duración. Son los "elementos psicológicos" (Ejemplos: los movimientos, comer, beber, el uso de la comunicación, -verbal o no-, etc.).

Otra clasificación según criterios más subjetivos reparte los elementos del entorno según la influencia que ejercen sobre nosotros. De esta manera

distinguimos elementos visuales, sonoros, táctiles, olfativos, gustativos, etc.

Pero sea cual sea el criterio, es difícil aislar un elemento y separarlo de los demás. Y un gran número de elementos importantes pueden pertenecer a categorías diferentes. Así, de entre los elementos escogidos según el primer criterio, la estructura del espacio está ligada a las condiciones climáticas, así como a los movimientos en el espacio. El placer que proporciona el beber y comer no es el mismo en todos los espacios, sea cual sea el clima. En cuanto al segundo

criterio, nos permite descubrir asociaciones todavía más complejas. Una estructura, por ejemplo, puede ser percibida por la vista y por el tacto; el lenguaje se dirige igualmente al oído y a la vista. El alimento y la bebida, al gusto, pero también al olfato, a la vista y al tacto. A todos estos elementos se le suman otros que actúan unos con respecto a otros según una estrecha interdependencia. El análisis por disociación sólo se justifica desde el punto de vista del control técnico. Dada nuestra sensibilidad a un entorno, a una atmósfera, no pensamos en distinguir separadamente los elementos que los componen, como tampoco disociamos los diferentes materiales empleados por un pintor cuando contemplamos un cuadro.

La intensificación del espacio

En New babylon, donde el tipo y la estructura del espacio cambian frecuentemente, se utilizará más intensamente el espacio global. La amplitud del espacio social y de la actividad social dentro del espacio implica una doble consecuencia: el espacio de uso individual es mayor que en una sociedad de poblaciones sedentarias; pero ya no queda espacio vacante, espacio inutilizado aunque sea por poco tiempo, y puesto que se hace de él un uso creativo, su aspecto cambia tanto y con tan buenos resultados que una superficie relativamente pequeña ofrece tantas variaciones como un viaje al rededor del mundo. La distancia recorrida, la velocidad, ya no establece la medida de los desplazamientos, y el espacio, vivido más intensamente parece dilatarse. Pero esta intensificación del espacio solamente es posible gracias a la utilización creativa de los medios técnicos -una utilización que nosotros, que vivimos en una sociedad donde el uso tiene una finalidad, nos cuesta bastante imaginar.

Tener éxito en la vida es crearla y recrearla continuamente. El hombre solamente puede vivir una vida a su medida si él mismo la crea. Cuando la lucha por la existencia no sea más que un recuerdo, por primera vez en la historia podrá disponer libremente de toda su vida. Podrá, con total libertad, dar a su existencia la forma de sus deseos. Lejos de permanecer pasivo ante un mundo donde se contenta con adaptarse, de una manera o de otra, a las circunstancias externas, deseará crear otro en el que todos consigan su propia libertad. Para poder crear su propia vida, hace falta que primero cree este mundo. Y esta creación, al igual que la otra, es una misma sucesión ininterrumpida de recreaciones.

New Babylon es únicamente obra de los "New Babilonios", el producto de su cultura. Para nosotros es solamente un modelo de reflexión y de juego.