

**LOS MODELOS DE NEW BABYLON:
DEL URBANISMO UNITARIO AL
MODELO DIGITAL**

**THE MODELS OF NEW BABYLON:
FROM UNITARY URBANISM TO THE
DIGITAL MODEL**

Sergio Colombo Ruiz

doi: 10.4995/ega.2017.8865



La idea del urbanismo unitario germinó en la Internacional Situacionista, pero fueron las maquetas de New Babylon, del artista holandés Constant Nieuwenhuys las que le dieron forma como centro de variadas formas de expresión. Fue una propuesta de ciudad futura resultado de una nueva cultura, que emergería de ciudadanos constructores del espacio colectivo de forma lúdica y creativa en una deriva continua, con la tecnología a su disposición. Sus modelos contienen ideas que parecen esbozar la realidad digital actual, y el surgir de una nueva cultura desde las pantallas. Ante esta dinámica y su acción en la

representación arquitectónica, se toman como referencia para contrastar con el modelo digital que da pie a revisar el valor de la maqueta y su pertinencia como forma de expresión.

PALABRAS CLAVE: MAQUETA. CONSTANT. SITUACIONISTA. DIGITAL

The idea of unitary urbanism germinated in the Situationist International, but it was the New Babylon maquettes by the Dutch artist Constant Nieuwenhuys which gave it form as a centre of different forms of expression. It was a proposal for a future city resulting from a new culture, which

1. Campamento Gitano. 1956

1. Gypsy Camp. 1956

would emerge from citizens who were constructors of the collective space in a playful and creative way and in a continuous direction, with technology at their disposal. His models contain ideas that appear to hint at the current digital reality, and the emergence of a new culture from computer screens. Faced with this dynamic and its action in architectural representation, they are taken as a reference to contrast with the digital model that gives cause for revising the value of the maquette and its belonging as a form of expression.

KEYWORDS: MAQUETTE. MODEL. CONSTANT. SITUATIONIST. DIGITAL

Constant (1920-2005), moldeó las maquetas del proyecto de ciudad futura New Babylon que expresan vívidamente los principios de urbanismo unitario, con el objetivo de “dotar de forma visual a una idea a través de una maqueta (...) que me permitiera poner a prueba continuamente esta idea y seguir desarrollándola.” (Nieuwenhuys, 2015a, 271), hasta llegar a ser las protagonistas del proyecto.

Constant (2015b) consideraba que para mucha gente las maquetas eran una colección de objetos estáticos o incluso técnicos, desprovistos de contenido inteligible. Sin embargo, sus maquetas plasmaban la visión del futuro, ensamblando de forma novedosa ideas y materiales, siendo referentes para Archigram, Superstudio, Koolhaas 1.

El artículo presenta la evolución de los modelos, antes, duran-

te y después de New Babylon. Se contrastan sus características más representativas con los modelos digitales y los avances tecnológicos, para actualizar la importancia de la maqueta como forma de expresión.

Antes

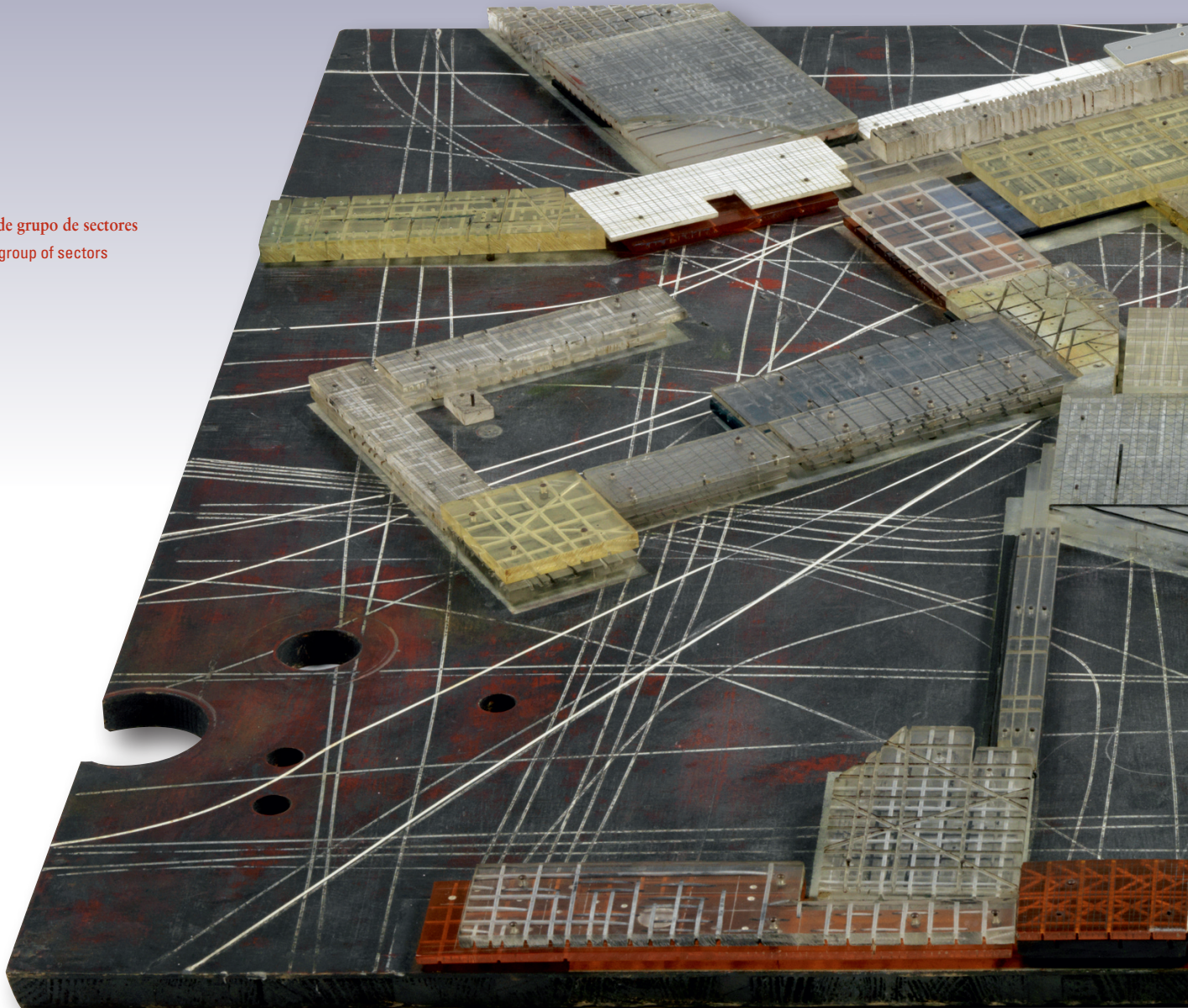
Constant buscó maneras de incitar la creatividad de las personas a través de diferentes manifestaciones artísticas, comprometido con la construcción de un nuevo paisaje, contrario al de la Europa de posguerra. En ese proceso cofundó CoBrA 2 (1948) grupo de artistas en contra de la especialización del arte con obras marcadas por lo primitivo, lo infantil y los enfermos mentales (Stokvis, 2015). Al romper con ellos se hace más intensa su búsqueda de obra de arte total

Constant (1920-2005), built the models for the project of the New Babylon future city which vividly express the principles of unitary urbanism, with the aim of “giving an idea a visual form through a maquette (...) that allows me to continuously test and develop this idea” (Nieuwenhuys, 2015a, 271), up to the point where they become the main focus of the project. Constant (2015b) considered that for many people the maquettes were a collection of static, even technical objects, devoid of intelligible content. The maquettes, however, expressed the vision of the future, assembling ideas and materials in a novel way, being references for Archigram, Superstudio, Koolhaas 1.

The article shows the evolution of the models before, during and after New Babylon. Their most representative characteristics are compared to the digital models and technological advances, in order to update the importance of the maquette as a form of expression.

Before

Constant sought ways of inciting creativity in people through different artistic manifestations, committed to the construction



2

of a new landscape, contrary to that of postwar Europe. As part of this process he also co-founded CoBrA 2 (1948), a group of artists against the specialisation of art, with works distinguished by the primitive, infantile and the mentally ill (Stokvis, 2015). On splitting from them his search for the complete work of art became more intense, and he began to reject painting as a form of artistic expression.

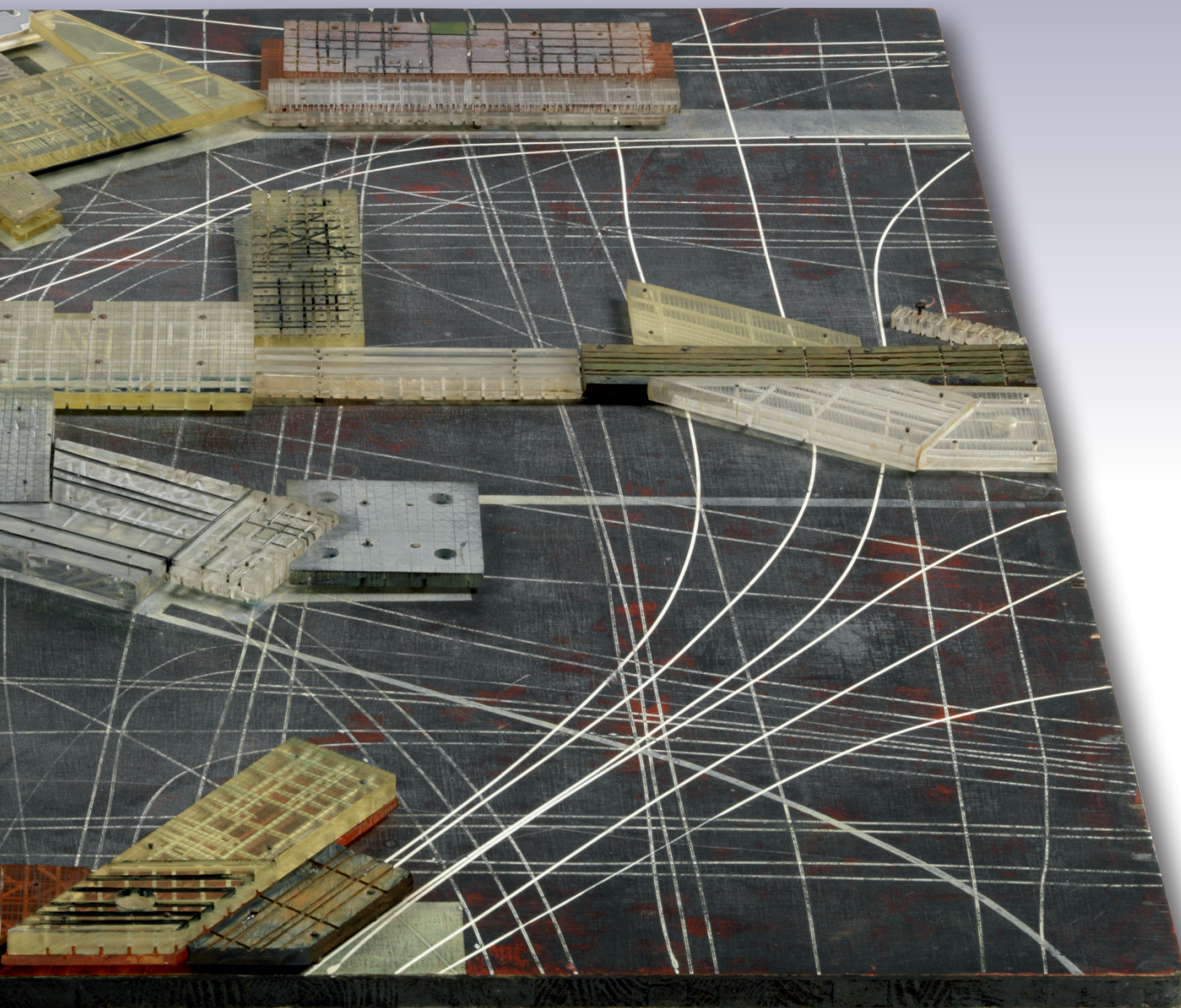
He increased his artistic training between Paris and London, witnessing the impact of bombings and reconstruction of the city, divorced from culture and collective participation. With the need to find expressions that conciliated the construction of the space with citizens, he focused on architecture and, upon returning to Holland, with Aldo van Eyck as a mentor,

y pasa a rechazar la pintura como forma de expresión artística.

Entre París y Londres amplía su formación artística, siendo testigo del impacto de los bombardeos y la renovación de la ciudad, divorciada de la cultura y la participación colectiva. Con necesidad de encontrar expresiones que concilianen la construcción del espacio con los ciudadanos, se enfoca en la arquitectura y al regresar a Holanda, con Aldo van Eyck como mentor, aprende de arquitectura y a construir maquetas, que se convertirían, en las visualizaciones tridimensionales de New Babylon (Lambert, 1997).

Para 1956, en el Laboratorio Experimental del Alba (Italia), Constant palpó en la vida del pueblo gitano, las consecuencias como sobrevivientes de la guerra, tomando su cultura lúdica, nómada y colectiva como referentes del neobabilonio, el habitante de New Babylon. Para ellos concibe el campamento gitano, que daría comienzo a las maquetas de New Babylon (Fig. 1).

En 1958 se une a la Internacional Situacionista 3, grupo de intelectuales y artistas, con Guy Debord como líder, interesados en renovar la ciudad en procesos que involucrasen a las personas desde su expresión



creativa y libre, a través de la deriva y la psicogeografía, en la idea del urbanismo unitario. Planteado por Constant y Debord como crítica al urbanismo, como la teoría de la implicación del conjunto de las artes y de las técnicas en pos de la construcción de un ambiente ligado dinámicamente a las experiencias de comportamiento (Perniola, 2007).

Constant avanzó en expresiones que materializaran ese concepto, a lo que los situacionistas reaccionan para señalarle que dé prioridad a los problemas estructurales del urbanismo. Renuncia al grupo en 1960 para continuar individualmente.

Durante

Sus modelos materializaron las ideas del urbanismo unitario como especulaciones, pues serían los neobabilonios los responsables de darle forma a la ciudad como manifestación de una nueva cultura, que surgiría superada la necesidad de vivir para trabajar, gracias al avance tecnológico.

Dispondrían de libertad para el uso del tiempo, en un juego creativo y lúdico, en la construcción de sus propios espacios, influenciado por las ideas de Huizinga y su Homo ludens 4. Constant enfatizaba que las maquetas “*son modelos de juego*”

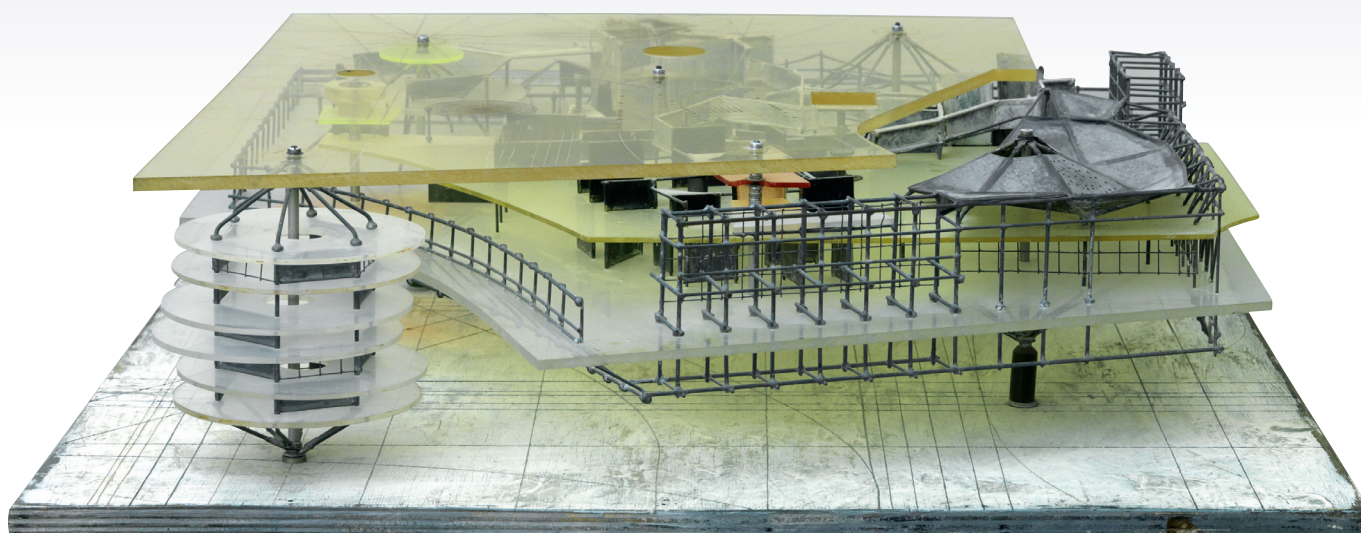
he learned about architecture and creating maquettes, which would become the three-dimensional visualisations of New Babylon (Lambert, 1997).

In 1956, in the Experimental Laboratory of Alba (Italy), Constant connected with the life of the gypsy people, the consequences as survivors of the war, taking their playful, nomadic and collective culture as references for the New Babylonian, the inhabitant of New Babylon. He conceived the gypsy camp for them, which would give rise to the New Babylon maquettes (Fig. 1).

In 1958 he joined the International Situationist 3, a group of intellectuals and artists, with Guy Debord as a leader, interested in renewing the city in processes that involve people from the perspective of their free creative expression, through the



3



4

movement and psychogeography, in the idea of unitary urbanism. This idea was posed by Constant and Debord as a criticism of urbanism, as the theory of the implication of the arts and the techniques in the construction of an environment dynamically linked to the experiences of behaviour (Perniola, 2007). Constant made progress in expressions that materialised this concept, which

(van Schaik, 2005, 111), y en New Babylon el juego sería arte, como libre expresión de la creatividad, donde todo tendría un verdadero sello de humanidad (Sadler, 2001) El alcance de New Babylon sería global, construyendo un paisaje interconectado, compuesto por sectores, elevados de la ciudad tradi-

cional, para producir nuevas situaciones. Sus diseños de geometría compuestos por círculos y espirales, en rechazo a la geometría rectilínea de la arquitectura funcionalista, aluden a la rueda gitana. Las maquetas representaban a los sectores que en conjunto delineaban el paisaje de New Babylon (Fig. 2).



3. Modelo Sector Amarillo, detalle
4. Modelo Sector Amarillo, 1958

Constant procuró animar sus modelos con colores, sonidos y olores. Utilizó diaporamas de los primeros planos de maquetas con una banda sonora, para conseguir que la audiencia viviese New Babylon muy de cerca (Stamps, 2015). Así estructuraba una presentación sensorial para la exhibición de los modelos, en una atmósfera controlada, para internar al espectador en modelos ubicados a la altura de los ojos (Fig. 3).

Los modelos fueron construidos con distintas clases de metales, alambres, madera, durante casi veinte años. El uso de texturas, mallas cuadradales y circulares, multiplican la luz y sombra, potenciadas con focos de iluminación filtrados por el plexiglás. Éste último resultó ser el material más representativo, al difuminar la distinción entre modelo y plano, colapsando visualmente todos los niveles en uno (Wigley, 1998, 18) (Fig. 4).

Rasmussen (2004, 54) señalaba que en una composición tridimensional, como en los modelos “el espectador ha de percibir tanto concavidades como convexidades, requiere del espectador un decidido esfuerzo, un constante cambio de concepción (...) se puede causar una fuerte impresión utilizando formas conocidas a las que se les ha dado un enfoque extravagante, lo que tomará al espectador por sorpresa y le obligará mirar la obra más detenidamente”. Esta secuencia condensa la forma en la que los modelos buscaban estimular la percepción, los sentidos y la imaginación.

Después

Después del mayo francés, insatisfecho por su último modelo, y por el resurgir de conflictos bélicos en el

3. Yellow Sector Model, detail
4. Yellow Sector Model, 1958

mundo, Constant decide terminar con el proyecto, al no tener nada más que agregar (Boersma, 2005). Retomó la pintura después de haberla rechazado, haciendo de New Babylon el escenario de diferentes motivos, que remiten a la guerra y el dolor.

Sus ideas trascienden en conceptos y representaciones, testigos junto a planos, pinturas, mapas, collages y escritos revestidos de vigencia, al entrar en curso la revolución digital. La concepción del mundo como un entorno global gracias al avance tecnológico, la disponibilidad de tiempo libre, el aumento de actividades lúdicas desde la misma tecnología y la consolidación de colectivos nómadas y digitales parecen hacerse eco de la cultura neobabilónica.

Para Sadler (2001), es tentador pensar el laberinto dinámico de Constant como una anticipación, a través de la arquitectura real de las posibilidades ofrecidas por el ciberespacio informático. Aprovechando esa cercanía, es posible encontrar puntos comunes y opuestos con el modelo digital, expresión cercana a la maqueta en el entorno de datos.

Los sectores no tienen escala definida, pues se ajustan a la imaginación del espectador. El modelo digital se genera a escala real, ajustable en función del material gráfico requerido. En cuanto al detalle, el modelo digital permite una construcción minuciosa, mientras Constant pasaba por alto el detalle constructivo, al concentrarse en el diseño del paisaje global, sin intención constructiva.

New Babylon fue construido sin planos previos, con esquemas de trabajo. Los dibujos son subordinados a los modelos (Wigley,

the situationists reacted to indicate he give priority to the structural problems of urbanism. He left the group in 1960 to continue on an individual basis.

During

His models materialised the ideas of unitary urbanism, as speculations, because the New Babylonians would be those responsible of giving form to the city as a manifestation of a new culture which would arise having overcome the need to live to work, thanks to technological advancement.

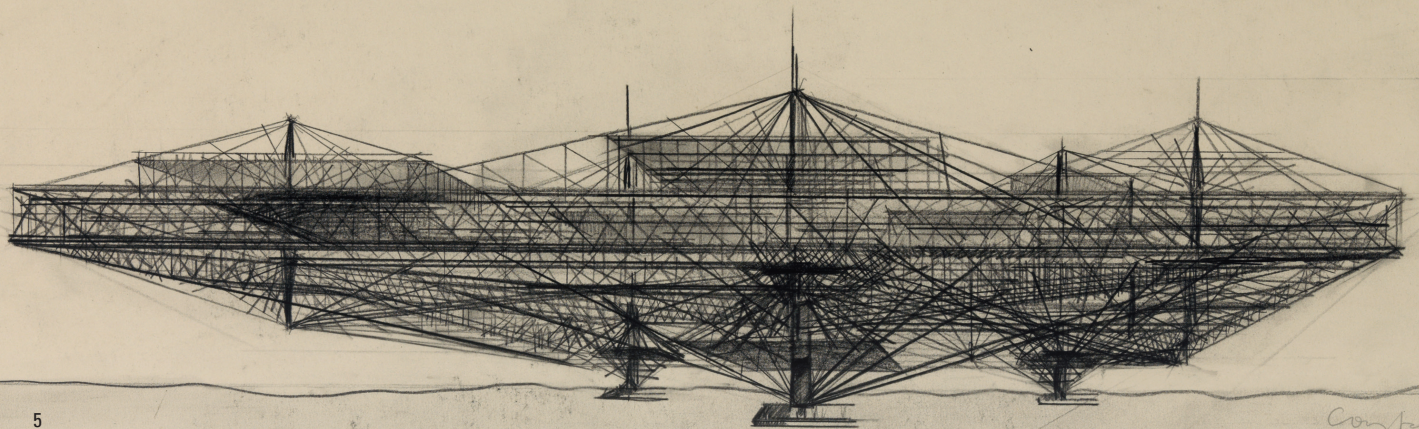
They would have freedom to use time in a creative and playful game, in the construction of their own spaces, influenced by the ideas of Huizinga and his *Homo Ludens* 4. Constant emphasised that the maquettes “are models for play” (van Schaik, 2005, 111), and in New Babylon play would be art, as a free expression of

Creativity, where everything would have a true stamp of humanity (Sadler, 2001)

The reach of New Babylon would be global, constructing an interconnected landscape, comprised of sectors, raised from the traditional city to produce new situations. His geometric designs made up of circles and spirals, rejecting the straight-lined geometry of functionalist architecture, allude to the gypsy wheel. The maquettes represented the sectors that as a group outlined the landscape of New Babylon (Fig. 2).

Constant endeavoured to animate his models with colours, sounds and smells. He created slideshows of the first maquette maps with a soundtrack, in order for the audience to experience New Babylon up close (Stamps, 2015). He thus structured a sensory presentation for the exhibition of the models, in a controlled atmosphere, in order to send the spectator into models located at eye level (Fig. 3).

The models were made with different types of metals, wires, and wood over a period of nearly twenty years. The use of textures, and square and circular meshes, multiply light and shadow, intensified with lamps filtered through the plexiglass. The latter turned out to be the most representative material as it blurred the distinction between model and map, visually collapsing all levels into one (Wigley, 1998, 18) (Fig. 4).



Rasmussen (2004, 54) pointed out that in three-dimensional compositions, such as the models, "the viewer must perceive both concave and convex elements... It requires a determined effort, a constant change of conception (...) a strong impression can be made using known forms to which an extravagant focus has been given, which will take the viewer by surprise and oblige them to look at the object in more detail". This sequence condenses the form in which the models looked to stimulate perception, the senses and the imagination.

Afterwards

Following the May events in France, unsatisfied by his last model, and due to the resurgence of military conflicts in the world, Constant decided to end the project, having nothing more to add to it (Boersma, 2005). He went back to painting after having rejected it, making New Babylon the setting for different reasons, referring to war and pain. His ideas transcend into concepts and representations, witnesses, together with plans, paintings, maps, collages and documents that hold relevance, to the unfolding of the digital revolution. The conception of the world as a global environment thanks to technological progress, the availability of free time, the increase in playful activities from technology and the consolidation of nomadic and digital collectives seem to be an echo of New Babylonian culture.

1999), donde su función real era darles a los modelos el estatus de arquitectura más que de esculturas (Wigley, 1998) (Fig. 5). El material gráfico producido se hacía a partir de los modelos en una conjunción de medios, que ahora son simulados digitalmente.

Los modelos incluían el trabajo artesanal y mecánico de diferentes materiales, cuyas superficies y acabados finales dotan al modelo de cierta háptica que estimula aún más lo sensorial. Resalta el basamento que emula la diversidad de territorios y ciudades donde se posan los sectores, con materiales de distinta naturaleza. El modelo digital se construye a partir de geometrías lineales simples o volumétricas, de naturaleza digital, las texturas se adicionan, involucrando en su construcción solo el sentido de la vista.

Las maquetas de New Babylon son objetos únicos que al experimentar el paso del tiempo, muestran cicatrices, reflejos de cambios y de diferentes ideas, que otorgan una lectura paralela, de vida propia al elemento. Los modelos digitales abiertos al cambio y la trans-

formación, están siempre actualizados y disponibles. Es posible incluir el tiempo gracias al recorrido virtual, pero como una sucesión de imágenes. No es único y original, pues es posible su copia, distribución, transformación, incluso al imprimirse en 3D.

Constant continuamente fotografiaba los modelos con diferentes lentes, luces, filtros, fondos buscando ideas y sensaciones diferentes. De igual manera sucede con los modelos digitales y la generación de vistas desde infinidad de puntos con múltiples condiciones ambientales, como base de la producción del material gráfico, ajustable según sea el fin comunicativo. Sin embargo, la concentración en la definición de la imagen digital focalizada en el impacto visual sobre el usuario, anula en muchos casos el valor del objeto en sí mismo.

La transparencia en sus modelos, hace que la mirada traspase con el uso del plexiglás, en múltiples vistas, como sucede con los modelos digitales que desde las pantallas logran una transparencia y nitidez próxima a la imagen real (Fig. 6).



5. Boceto de construcción de sectores
6. Modelo Spatiovore

5. Sketch of a construction of sectors
6. Spatiovore Model

Mientras en la actualidad, mucha de la representación arquitectónica digital parece apostar por la hiperrealidad, llevando al límite los detalles, dando poca oportunidad al usuario de participar de manera creativa en su percepción y construcción, las maquetas de New Babylon, están inacabadas, abiertas a ser completadas en la imaginación, estimulando la experimentación, la percepción y el soñar un mundo mejor (Fig. 7). Y es allí donde trascienden y coinciden en la era digital, en las ideas que las componen, desde la construcción del espacio global, flexible, maleable que permite cualquier movimiento de ciudadanos interconectados, con el uso creativo de la tecnología. El entorno digital expresa los conceptos de New Babylon.

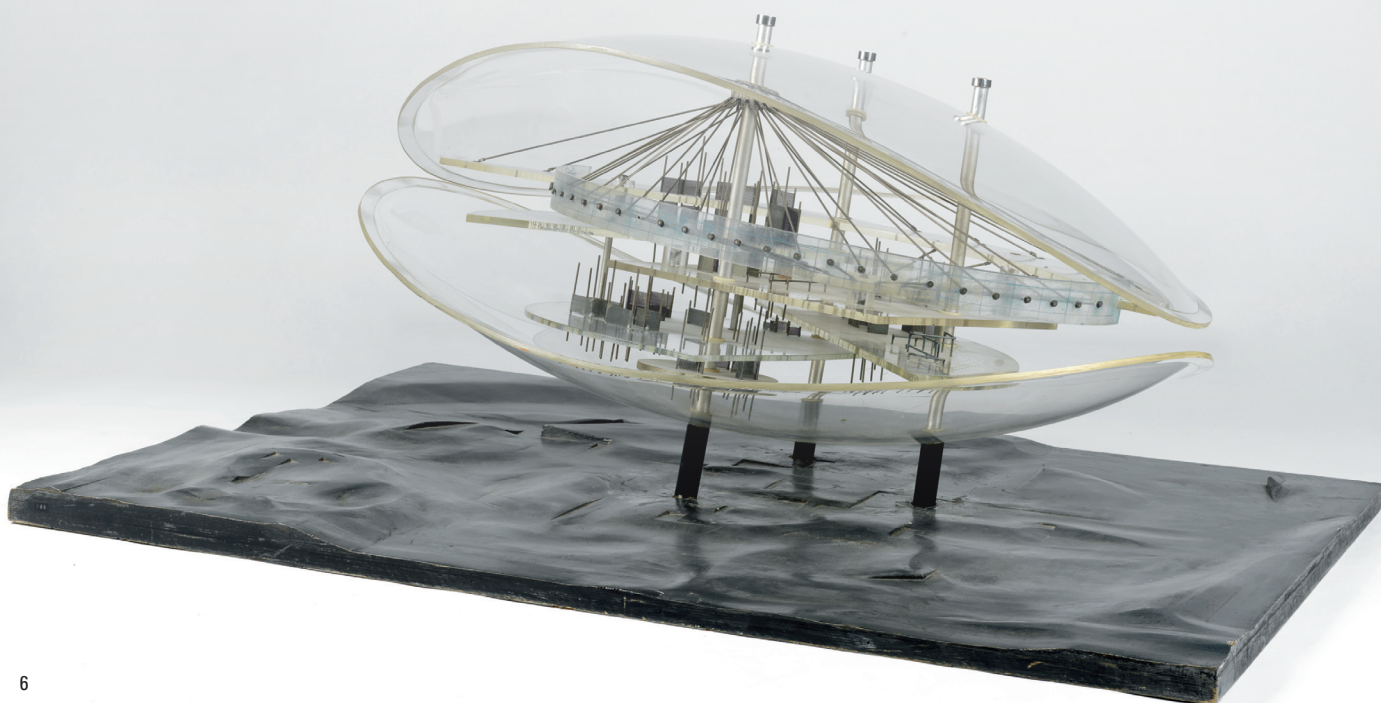
Los recursos digitales hacen posible comunicar lo que se percibe, proceso que va más allá del modelo, para incluir la ciudad, donde Constant denunciaba la necesidad de participación creativa. La participación de la colectividad desde entornos digitales, es una realidad que se presenta como eje movilizador en todos los niveles en el siglo XXI.

Constant (2015a, 198) refería que “La tarea específica de los hombres creativos en esta época real es la de preparar una realidad nueva y emocionante, en lugar de representar y expresar la realidad insatisfactoria que está a punto de desaparecer.” Reflexión que invita a revisar los valores que se endosan a los recursos expresivos desde la realidad digital.

For Sadler (2001), it is tempting to think of Constant's dynamic labyrinth as an anticipation, through real architecture, of the possibilities offered by cyberspace. Taking advantage of this proximity, it is possible to find common and opposing points with the digital model, an expression close to the maquette in the world of data.

The scale of the sectors is undefined, as they adjust to the imagination of the viewer. The digital model is created at actual scale, adjustable depending on the graphic material required. In terms of detail, the digital model allows minuscule construction, whereas Constant did not pay particular attention to construction detail, as he concentrated on the design of the global landscape without a constructive intention.

New Babylon was built without prior plans, with work schemes. The drawings are subordinate to the models (Wigley, 1999), where their real function was to afford the models the status of architecture more than sculptures (Wigley, 1998) (Fig. 5). The graphic material produced was made from





the models in a conjunction of media, now digitally simulated.

The models included the artisan and mechanical work of different materials, whose surfaces and finishes give the model a certain haptic quality which stimulates the senses further. The base is emphasised, which emulates the diversity of territories and cities where the sectors sit, with a variety of different materials. The digital model is built from simple or volumetric geometric lines; textures of a digital nature are added, being involved in its construction only from a visual point of view.

The New Babylon maquettes are unique objects which, upon experiencing the passing of time, reveal scars, reflections of changes and different ideas, which grant a parallel interpretation, of the life of the element itself. The digital models open to change and transformation are always updated and available. It is possible to include time thanks to the virtual tour, but as a succession of images. It is not unique and original, as it is possible to copy, distribute, transform, and even print in 3D.

Constant continuously photographed the models with different lenses, lights, filters and backgrounds, seeking different ideas and sensations. This occurs in the same way with digital models and the generation of views from an infinite number of points with multiple ambient conditions, as a basis for the production of the graphic material, adjustable according to the communicative goal. However, the concentrated definition of the digital image focused on the visual impact on the user cancels out the value of the object in itself in many cases.

The transparency in his models causes the gaze to penetrate through the use of plexiglass, in multiple views, as occurs with digital models, which achieve a transparency and clarity that approximates the real image from screens (Fig. 6). In the present day, much digital architectural representation seems to focus on hyper-reality, taking details to the limit, giving the user little opportunity to participate creatively in its perception and construction.

The maquettes of New Babylon are unfinished, open to completion in the imagination, stimulating experimentation, perception and dreaming of a better world

Conclusión

El alcance de New Babylon era la interconexión espacial global, como sucede a nivel digital. Fue el diseño de una cultura materializada en maquetas, como formas de explorar e innovar ante el problema de la ciudad. Las coincidencias con el modelo digital y sobre todo las diferencias, reivindican la importancia de la maqueta como recurso de estímulo para la imaginación y la participación.

Para Dollens (2002, 11) “las maquetas son un modo primario de comunicación(...) constituyen un juego de formas, símbolos y materias comunicativos que esculpen el espacio y transmiten ideas y emociones, aprendimos de niños, a invertir en fantasía a través de maquetas y juegos, a visualizar otros mundos y a unir esos mundos mediante metáforas y fábulas con la vida moral a escala real y la vida cultural”. Son palabras que vinculan comunicación con juegos, espacio con emoción, fantasía con realidad, conceptos que coinciden en la evolución de New Babylon. Como visión extrapolable a la actualidad, acusa la concentración del modelo digital en la imagen. Sin embargo, lo digital sobrepasa como extensión de los sentidos y por su poder comunicativo, que pueden fomentar la experiencia multisensorial y participativa. New Babylon se actualiza. ■

Notas

1 / Véase referencias del trabajo de Koolhaas a Constant en Bart Lootsma, «Disco 1», en *Koolhaas, Constant und die Niederländische Kultur der 60er Jahre*, trad. Constant Fondation.

2 / CoBrA: iniciales de las ciudades de sus fundadores Copenhague, Bruselas y Ámsterdam.

3 / Véase *The Situationist and the city*, por Tom McDonough, Londres: Verso, 2009.

4 / Homo ludens concepto de Johan Huizinga. Véase Johan Huizinga, *Homo ludens*: proeve ee-

7. Construcción en naranja

7. Construction in orange

ner bepalding van het spel-element der cultuur, H.D. Tienck Willink, 1938. (Versión castellana: *Homo ludens*, Alianza Editorial, Madrid, 2000).

Referencias

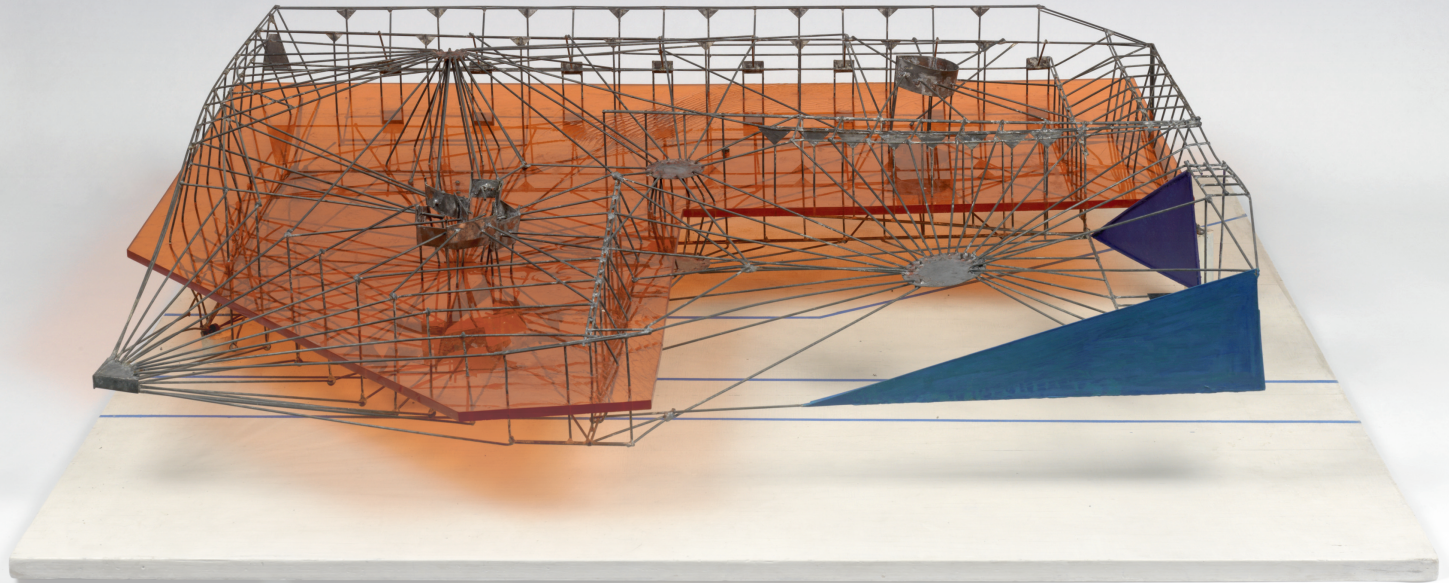
- BOERSMA, L., 2005. Constant by Linda Boersma / Bomb 48–53.
- DOLLENS, D., 2002. De lo digital a lo analógico. Editorial Gustavo Gili, [Barcelona].
- LAMBERT, J.-C., 1997. Constant: New Babylon: art et utopie: textes situationnistes, Cercle d'art contemporain. Cercle d'art, Paris.
- NIEUWENHUYTS, C., 2015a. Conferencia en el ICA (1963), in: Constant: Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- NIEUWENHUYTS, C., 2015b. Nueva Babilonia. Diez años después (Original en holandés “New Babylon-Na tien jaren”, presentado en la Facultad de Arquitectura, Universidad de Delf, 23 Mayo, 1980), in: Constant: Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- PERNIOLA, M., 2007. Los Situacionistas: historia crítica de la última vanguardia del siglo xx. Acuarela Libros y Antonio Machado, Madrid.
- RASMUSSEN, S.E., 2004. La experiencia de la arquitectura : sobre la percepción de nuestro entorno. Reverté, Barcelona.
- SADLER, S., 2001. The situationist city, 3. print. ed. MIT Press, Cambridge, Mass.
- STAMPS, L., 2015. La Nueva Babilonia de Constant, in: Constant Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- STOKVIS, W., 2015. Nueva Babilonia y De Stijl, in: Constant Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- VAN SCHAIK, M., 2005. Psychogeogram: An artist's Utopia, in: van Schaik, M., Mäcel, O. (Eds.), *Exit Utopia: Architectural Provocations 1956-76*. Prestel Pub, New York, NY.
- WIGLEY, M., 1999. Paper, scissors, blur, in: *Drawing Papers 3. Another City for Another Life: Constant's New Babylon* (Cat. Exp.). The Drawing Center, New York.
- WIGLEY, M., 1998. Constant's New Babylon: the hyper-architecture of desire. Witte de With, Center for Contemporary Art: 010 Publishers, Rotterdam.

Créditos figuras

Collection Gemeentemuseum Den Haag, Foto Tom Haartsen para Fondation Constant.

Figura 1. Archivo del autor.

Figura 3. Leonleke Aalders. <https://www.flickr.com/photos/mokblog/5476981136>.



7

(Fig. 7). And it is here where they transcend and coincide with the digital age, in the ideas that compose them, from the construction of the global, flexible and malleable space that allows any movement of interconnected citizens with the creative use of technology. The digital environment expresses the concepts of New Babylon.

Digital resources make it possible to communicate what is perceived, a process that goes beyond the model, to include the city, where Constant stated the need for creative participation. The participation of the collective from digital environments is a reality that is presented as a key mobilising idea at all levels in the 21st century. Constant (2015a, 198) referred to “the specific task of creative people in this real age is to prepare a new and exciting reality, instead of representing and expressing the unsatisfactory reality that is about to disappear.” A reflection that encourages a revision of the values that endorse expressive resources from the digital reality.

Conclusion

The reach of New Babylon was the global spatial interconnection, as occurs at the digital level. It was the design of a culture materialised in maquettes, as ways of exploring and innovating art in the face of the problem of the city. The coincidences with the digital model and, above all, the differences, vindicate the importance of the maquette as a resource of stimulation for the imagination and participation.

For Dollens (2002, 11) “maquettes are a primary mode of communication (...) they constitute a game of communicative forms, symbols and materials that sculpt space and transmit ideas and emotions; we learnt as children to invest in fantasy through models and games, to visualise other worlds and link these worlds through metaphors and fables with moral and cultural life at real scale”. They are words that link communication with games, especially with emotion, fantasy with reality, concepts which coincide in the evolution of New Babylon. As a vision comparable to the present day, the concentration of the digital model is shown in the image. Notwithstanding, the digital stands out as an extension of the senses and their communicative power, which can encourage the multisensory and participative experience New Babylon is brought up to date. ■

Notes

- 1 / See references to the work of Koolhaas to Constant in Bart Lootsma, «Disco 1», in *Koolhaas, Constant und die Niederländische Kultur der 60er Jahre*, trad. Constant Fondation.
- 2 / CoBrA: initials of the cities of its founders Copenhagen, Brussels and Amsterdam.
- 3 / See *The Situationist and the city*, by Tom McDonough, London: Verso, 2009.
- 4 / Homo ludens concept of Johan Huizinga. See Johan Huizinga, *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, H.D. Tienk Willink, 1938. (Spanish translation: *Homo Ludens*, Alianza Editorial, Madrid, 2000).

References

- BOERSMA, L., 2005. Constant by Linda Boersma / Bomb 48–53.
- DOLLENS, D., 2002. De lo digital a lo analógico. Editorial Gustavo Gili, [Barcelona].

- LAMBERT, J.-C., 1997. Constant: New Babylon: art et utopie: textes situationnistes, Cercle d'art contemporain. Cercle d'art, Paris.
- NIEUWENHUYTS, C., 2015a. Conferencia en el ICA (1963), in: Constant: Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- NIEUWENHUYTS, C., 2015b. Nueva Babilonia. Diez años después (Original en holandés “New Babylon-Na tien jaren”, presentado en la Facultad de Arquitectura, Universidad de Delf, 23 Mayo, 1980), in: Constant: Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- PERNIOLA, M., 2007. Los Situacionistas: historia crítica de la última vanguardia del siglo XX. Acuarela Libros y Antonio Machado, Madrid.
- RASMUSSEN, S.E., 2004. La experiencia de la arquitectura : sobre la percepción de nuestro entorno. Reverté, Barcelona.
- SADLER, S., 2001. The situationist city, 3. print. ed. MIT Press, Cambridge, Mass. Stamps, L., 2015. La Nueva Babilonia de Constant, in: Constant Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- STOKVIS, W., 2015. Nueva Babilonia y De Stijl, in: Constant Nueva Babilonia. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.
- VAN SCHAIK, M., 2005. Psychogeogram: An artist's Utopia, in: van Schaik, M., Mäcel, O. (Eds.), *Exit Utopia: Architectural Provocations 1956-76*. Prestel Pub, New York, NY.
- WIGLEY, M., 1999. Paper, scissors, blur., in: *Drawing Papers 3. Another City for Another Life: Constant's New Babylon* (Cat. Exp.). The Drawing Center, New York.
- WIGLEY, M., 1998. Constant's New Babylon: the hyper-architecture of desire. Witte de With, Center for Contemporary Art : 010 Publishers, Rotterdam.

Figure credits

Collection Gemeentemuseum Den Haag, Photo Tom Haartsen for Fondation Constant.
 Figure 1: Author's file.
 Figure 3: Leonleke Aalders. <https://www.flickr.com/photos/mokblog/5476981136>