

Neobabilonios en el siglo XXI. Del proyecto de Constant a la ciudad contemporánea

Neo-Babylonians in the XXI century: From the Constant project to the contemporary city

Neobabilônios no século XXI. Do projeto de Constant à cidade contemporânea

Recibido: 10 de febrero de 2016. Aprobado: 3 de octubre de 2016. Modificado: 13 de octubre de 2016

DOI: <http://dx.doi.org/10.18389/dearq19.2016.09>

Artículo de reflexión

Sergio Colombo Ruiz

✉ sklonvo@gmail.com

Arquitecto FAU-Universidad Central de Venezuela (1999).

Máster en Investigación en Arquitectura -Universidad de Valladolid (2012). Doctorando en la Universidad de Granada, España-2013. Profesor asistente en expresión gráfica FAU -UCV desde 2004.

Resumen

El artículo presenta al neobabilonio, quien vive libre, nómada, a la deriva, con pleno uso del tiempo y la tecnología, constructor de su entorno en un juego de creación colectivo; el habitante de New Babylon, el proyecto de Constant. Se indaga en su imaginario y los recursos que utilizó para su creación como ejercicio de reivindicación de la cultura como fundamento en la construcción de la ciudad. Se toman los valores del neobabilonio y se contrastan con el ciudadano contemporáneo, ante el mundo digital y la transformación espacial que supone, donde las ideas de Constant parecen actualizarse, al priorizar las necesidades sociales en la construcción del espacio.

Palabras clave: Constant, deriva, nómada, ciudad.

Abstract

The article presents the new Babylonians who live a free, nomadic, and drifting lifestyle. They have full use of both time and technology and are the constructors of their environment in a collective creation game: the inhabitant of New Babylon, the Constant project. This game explores its imagination and the resources it used for its creation as an exercise in reclaiming culture as a basis for the construction of the city. The New-Babylonians values are used and then contrasted with those of the contemporary citizen before the digital world and the spatial transformation that it assumes. In this situation, Constant's ideas seem to update when social needs are prioritized in the construction of space.

Keywords: Constant, drifting lifestyle, nomad, city.

Resumo

Este artigo apresenta o neobabilônio, que vive livre, nômade, à deriva, com pleno uso do tempo e da tecnologia, construtor de seu ambiente num jogo de criação coletivo; o habitante da New Babylon, o projeto de Constant. Indaga-se sobre seu imaginário e recursos que utilizou para sua criação como exercício de reivindicação da cultura como fundamento na construção da cidade. Tomam-se os valores do neobabilônio e contrastam-se com o cidadão contemporâneo, ante o mundo digital e a transformação espacial que supõe, em que as ideias de Constant parecem ser atualizadas ao priorizar as necessidades sociais na construção do espaço.

Palavras-chave: Constant, deriva, nômade, cidade.

Introducción

En la historia, la tarea de afrontar los cambios y transformar la experiencia espacial del hombre ha caracterizado la labor de la arquitectura. Ante nuevos retos por asumir, es posible encontrar referencias en ideas pasadas que, con visión futurista, han propuesto más que formas y ornamentos, en visiones para traducir en el espacio los valores culturales de las personas. En este contexto, se presenta el proyecto New Babylon de Constant y su habitante, el neobabilonio, en la acción del diseño como generadora de estrategias para estimular la cultura con ideas creativas propuestas por los mismos ciudadanos.

Constant Nieuwenhuys (fig. 1), artista holandés (1920-2005), miembro fundador de grupos de intelectuales y artistas destacados, como el Grupo CoBrA (1948) y la Internacional Situacionista (1957). Dedicó cerca de veinte años al diseño de New



Figura 1. Fotografía de Constant en 1974. Fuente: Peter Hans, National Collection Netherlands, Anefo

Babylon, con la intención de hacer tangible sus sueños y poder hacer soñar a otros, con la construcción de una ciudad ideal. Para ello, delineó las características de los individuos que habitarían New Babylon, ciudadanos libres, que construirían en colectivo diversas situaciones en un juego lúdico interminable, a lo que acota Constant: "Lo más esencial de la cultura neobabilónica es el juego con los elementos que forman el entorno".¹

Al presentar los valores del neobabilonio, se intenta verificar la vigencia de los conceptos utilizados en las ideas de Constant en la nueva dimensión digital de la ciudad y sus ciudadanos, así como la importancia del rescate de valores de grupos culturales marginados que él utilizó para vislumbrar un mundo ideal. El concebir un proyecto arquitectónico global, determinado por la acción libre de sus ciudadanos, se reviste de vigencia, porque contrasta con los actuales avances tecnológicos en interconexión global, libertad, disponibilidad de tiempo libre, desplazamiento y acción lúdica.

Constant y su inspiración

El interés de Constant por la arquitectura surgió como respuesta a observaciones en su Ámsterdam natal, y viajes a París y Londres en los años cincuenta, en derivas por ciudades bombardeadas que, a la vez, eran reconstruidas drásticamente. Su condición de *flâneur*, como persona que se abandona a la deriva y se desplaza entre la multitud sin unirse a ella,² le permitió contemplar la destrucción, y su supuesta recuperación, sin tomar acción, pero cuestionándolo sobre su participación en la reconstrucción de la ciudad.

Preocupado por la actitud distante de los artistas ante la nueva revolución industrial engendrada por esa reconstrucción, Constant transformó sus ideas expresionistas de CoBrA, por un fuerte componente arquitectónico,³ que lo hizo buscar nuevas propuestas para reconstruir las ciudades, combinándolas con el rescate de la actividad cultural.

La visión de Constant era reorientar el diseño arquitectónico y urbano, fundamentándolos en valores creativos y culturales apoyados en los avances tecnológicos, al contrario del diseño concentrado en la función y la estética. En estas ideas coincidió con el grupo Internacional Situacionista,⁴ con el cual participó activamente (hasta 1960), y donde junto a Guy Debord publicó la Declaración de Ámsterdam (1958), que en once puntos definió el urbanismo unitario.

- 1 Nieuwenhuys, "La intensificación del espacio", 38.
- 2 McDonough, "El espacio situacionista", 110.
- 3 Sadler, *The Situationist City*, 123.
- 4 Nichols, "Nomadic Urbanities".

El urbanismo unitario buscaba la conexión entre la ciudad y los ciudadanos de forma innovadora, incitando a la acción en el espacio para dejar de ser solo espectadores, fundamentados en la deriva como el placer eterno de una búsqueda indeterminada.⁵ Concebida como una idea revolucionaria, porque dependía de una transformación social,⁶ era un proyecto social, pero también un proyecto artístico, la realización de la Gesamtkunstwerk: "El arte integral, que [...] solo puede realizarse a nivel de urbanismo", declaró Guy Debord, en 1957, en el documento fundacional de la Internacional Situacionista.⁷ Él mismo bautizó el proyecto con el nombre de New Babylon, que a Constant le pareció acertado, "Babylon" representaba para él la osadía humana.⁸

El neobabilonio sería el responsable absoluto de la construcción del paisaje global. Pero para llegar a la concepción de este nuevo ciudadano, Constant tomó ideas del *Homo ludens*, que describió Huizinga, el *flâneur* de Baudelaire, y con especial cercanía de los gitanos, con quienes experimentó su cultura en primera persona. El resultado fue un hombre nuevo, el neobabilonio, que toma los valores más resaltantes de cada uno de esos grupos, que Constant ilustró en diversas pinturas (fig. 2).

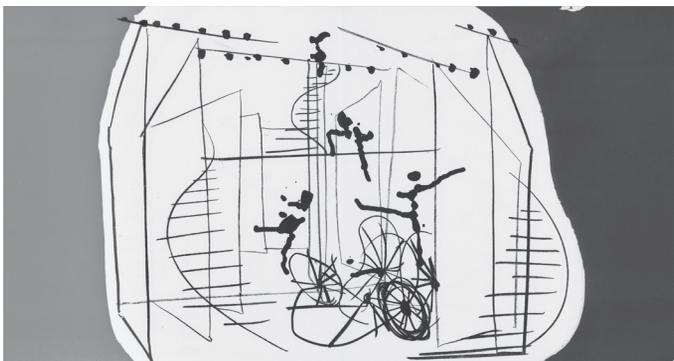


Figura 2. Litho N. 10 uit de map (Desde el mapa), 1963. Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Photo Tom Haartsen para the Fondation Constant

El término *flâneur* intenta designar al mirón paseante que anda por las calles de la ciudad sin destino fijo. Los pasajes comerciales de principios del XIX fueron el escondite favorito del *flâneur*. Este simbolizaba el privilegio o la libertad de desplazarse por los espacios públicos de la ciudad observando, pero sin interactuar nunca, agotando las vistas mediante una mirada controladora, pero raras veces reconocida.⁹

La acción en New Babylon es inherente al neobabilonio: va más allá del ser espectador, para involucrarse con el espacio y sus conciudadanos con todos los sentidos, en ello trascienden al *flâneur*.

Por otro lado, el *Homo ludens* fue una expresión utilizada por primera vez por Johan Huizinga, en 1938, definido como "el hombre que juega",¹⁰ al que sitúa en los estratos superiores de la sociedad. Constant señalaba que Huizinga "tiene el mérito de señalar el *Homo ludens* en potencia que se esconde en cada uno de nosotros. La liberación del potencial lúdico del hombre está directamente relacionada con su liberación en tanto que ser social".¹¹ Sin embargo, Constant era consciente de que ese ser había evolucionado, y que se encontraba en una situación excepcional, que se evadía de la realidad, al afirmar otra realidad soñada que debía ayudarlo a olvidar las circunstancias insatisfactorias de su vida real.¹²

El neobabilonio nace de la necesidad del ciudadano de posguerra, sometido a laborar y a producir el *Homo faber*, dueño del mundo, según Marx, y que Constant ve sucedido por el *Homo ludens* que Huizinga referenció y describió.¹³ El *Homo faber* y el *Homo ludens*, según Huizinga, eran dos aspectos de la misma persona separados por la automatización. Constant afirmaba que "la condición del *Homo faber* desaparece como consecuencia de la automatización, después de la cual el término *Homo ludens* pierde su significado verdadero y original".¹⁴

En cuanto a los gitanos, fueron el motivo inicial de New Babylon, Constant declaraba: "Aquel mismo día concebí los planos de un campamento permanente para los gitanos de Alba, Italia [...] donde se construyen bajo una cubierta, con la ayuda de algunos elementos móviles, una morada común, una vivienda temporal, remodelada constantemente: un territorio para nómaditas a escala planetaria".¹⁵

Los gitanos, como colectivo sobreviviente de personas excluidas, sintonizaron con la sensibilidad de Constant, y con base en ellos estructuró su primer proyecto y definió el neobabilonio. Los gitanos viven en un eterno ahora, con un nomadismo de dimensión mundial, donde el principal lazo de unión es la lengua, el romaní.¹⁶ Constant no se conformó con verlos desde la distancia; compartió con ellos sus vivencias, su música

5 Pla, *La arquitectura a través del lenguaje*, 87.

6 Nieuwenhuys, "Nueva Babilonia", 282.

7 Sadler, *The Situationist City*, 118.

8 van der Horst, "Constant (Ámsterdam 1920- Utrecht 2005)", 298.

9 McDonough, "El espacio situacionista", 110.

10 Nieuwenhuys, "La intensificación del espacio", 10.

11 *Ibid.*, 11.

12 Nieuwenhuys, "Conferencia en el ICA (1963)", 196.

13 Lambert, *Constant: New Babylon*, 26.

14 Nieuwenhuys, "Nueva Babilonia: Diez años después", 274.

15 Nieuwenhuys, "La intensificación del espacio", 7.

16 Yoors, *Los gitanos*, 20.

y su cultura, lo que ayudó a definir su visión de ciudadano y tomar sus valores. Wigley reitera ante su sintonía con lo romano: “condensa radicalmente el mundo [...] nadie procede del exterior, todo el mundo es un forastero en movimiento continuo. La distinción entre vivir y viajar también se desvanece. Solo hay vagabundos. El gitano es la norma, no la excepción”.¹⁷

New Babylon

New Babylon representó el intento de Constant por proyectar estructuras adecuadas para propiciar microambientes,¹⁸ en una disolución de la arquitectura fija, por una arquitectura móvil y efímera, manipulada por deseos desconocidos de sus habitantes, que constituyó el corazón del proyecto y la fuente de su fuerza.¹⁹ New Babylon se hace inseparable de sus usuarios; no se pueden entender individualmente.

El proyecto estuvo compuesto por diferentes elementos o sectores, elevados de la ciudad tradicional, interconectados, que se encadenan en el paisaje (fig. 3). Aunque Constant dejó claro lo absurdo de diseñar una ciudad para el futuro, porque —según él— era algo que escapaba al control: “Lo que debemos hacer es predecir cómo cambiarán los modos de vida en común, luchar por cambiarlos, o tenerlos en cuenta cuando estudiemos formas urbanas alternativas”.²⁰ Y desde esta perspectiva reivindicaba el carácter evolutivo del proyecto y de sus habitantes.

“New Babylon no puede ser nunca un plan urbanístico concreto que describa todo aquello que los urbanistas consideran necesario para la gente. Por el contrario, todos los elementos se dejarán sin determinar, tendrán que ser móviles y flexibles para que se les pueda dar cualquier uso”.²¹ Para ello proveyó a

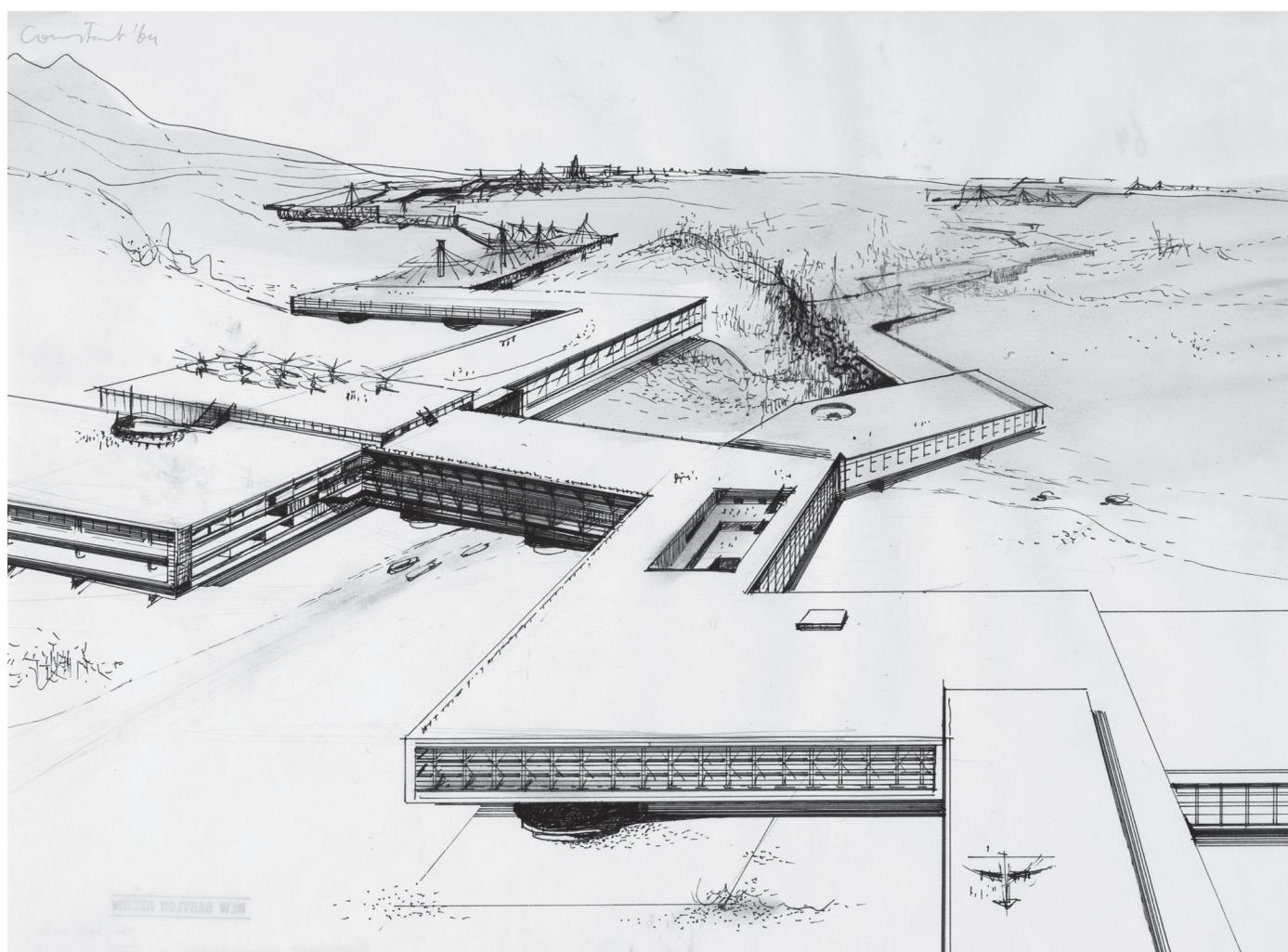


Figura 3. Vogelvlucht groep sectoren 1. 1964 (Vista aérea del grupo de sectores). Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Photo Tom Haartsen para the Fondation Constant

17 Wigley, “Hospitalidad extrema”, 131.

18 Banham, *Megaestructuras*, 81.

19 Wigley, “Constant Appeal”, 58.

20 Nieuwenhuys, “Nueva Babilonia: diez años después”, 282.

21 Nieuwenhuys, “Conferencia en el ICA (1963)”, 198.

sus neobabilonios con tecnología necesaria como herramientas para construir su mundo. Wigley, al respecto, señala que “es una sociedad de placer sin fin, los trabajadores se convierten en jugadores y la arquitectura es el único juego en la ciudad, un juego que conoce pocos límites”.²²

Más que una ciudad, New Babylon representaba el diseño de una nueva cultura; por ello, Constant se apoyó en escritos, revistas, entrevistas, conferencias para difundir sus ideas. En lo arquitectónico, con poco detalle constructivo, concentrado más en la manera de articular la cultura con el espacio. Sus estructuras serían una opción más, de allí la falta de detalles, que “parecen improvisados ensamblajes de estructuras y laberintos, basado en el principio del kit de piezas [...] Constant no estuvo en última instancia interesado en cómo esos detalles funcionaban, fue más urgente justificar tales edificios en primer lugar”,²³ como se ilustran en sus modelos sin acabar (fig. 4).

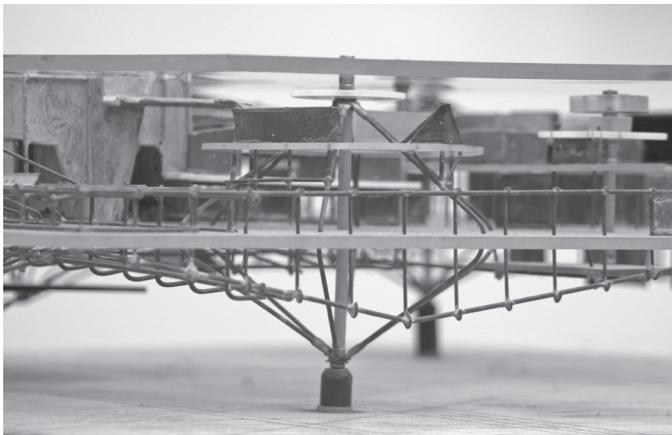


Figura 4. Constant, detalle de maqueta del Gele Sector (sector amarillo) 1958. Fuente: Leonleke Aalders

Sin embargo, aunque el punto determinante fuese la nueva cultura, el proyecto fue aglutinando numerosos modelos, exquisitamente contruidos, mapas, planos, fotografías, películas, bandas sonoras. Los materiales, las técnicas, las escalas y las formas de presentación se emplearon expresamente para imbuir en el mundo de New Babylon al espectador, y que completase en su imaginación esa ciudad global (fig. 5). Al proclamar la cultura del neobabilonio, estimulada con la actividad lúdica que incitan los espacios que planteaba, la construcción de la ciudad global se traslada a la imaginación del espectador.

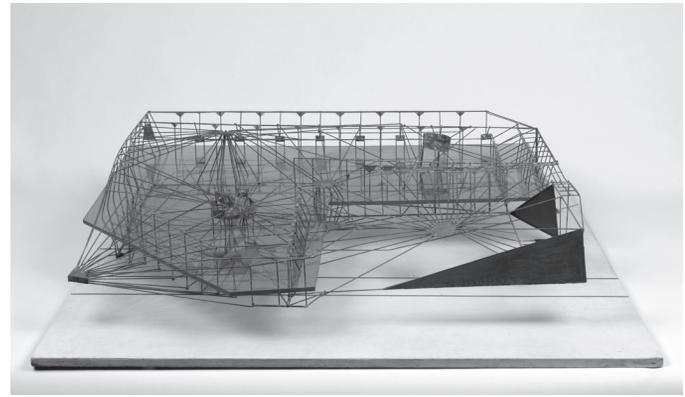


Figura 5. Constructie en oranje. 1958. Fuente: Collection Gemeentemuseum Den Haag, Photo Tom Haartsen para the Fondation Constant

El neobabilonio

Los valores se expresan frecuentemente a través de los ideales, las imágenes, los esquemas o los significados. Ellos, a su vez, conducen a ciertas normas, estándares, expectativas, reglas, etc. que cumplen un importante papel en la evaluación de entornos que, al igual que los valores, determinan los estilos de vida.²⁴ En New Babylon, el principal valor es la libertad y el ambiente lúdico que conduce, Constant indicaba que esa libertad “no consiste en la elección entre diversas alternativas, sino que es el desarrollo óptimo de las facultades creativas de todos los seres humanos. Puesto que no puede haber auténtica libertad sin creatividad”.²⁵

El neobabilonio se concibió como un nómada a la deriva en un espacio descontextualizado, quien determinaría su espacio basado en sus preferencias personales con plena disposición de recursos tecnológicos. La sociedad lúdica, basada en una comunidad de intereses de todos los seres humanos, abarca la totalidad de los habitantes de New Babylon y su actividad simultánea crea una nueva cultura colectiva;²⁶ así, vagan a través de los sectores en busca de nuevas experiencias, de ambientes desconocidos hasta el momento. No viven en un lugar fijo y van a la deriva, deambulando por el amplio paisaje urbano con sus múltiples ambientes cambiantes,²⁷ como lo hiciera el *flâneur*, pero sin la pasividad ante su realidad, sino plenamente conscientes de su poder para actuar sobre el mundo.²⁸

El neobabilonio no era un humano superior; por el contrario, Constant indica que sería del tipo de hombre convencional y

22 Wigley, “Paper, Scissors, Blur”, 27.

23 Sadler, “New Babylon versus Plug-in-City”, 60.

24 Rapoport, *Cultura, arquitectura y diseño*, 164.

25 Nieuwenhuys, “La intensificación del espacio”, 13.

26 *Ibid.*, 37.

27 Lootsma, “Disco 1”.

28 Nieuwenhuys, “La intensificación del espacio”, 31.



Figura 6. Cámaras de video y sensores, inundan las ciudades. Fuente: Vrles, "A paranoid weekend in London"

su poder se concentraría en construir la realidad sin tener que preocuparse por la lucha por la supervivencia.²⁹ No tendría que crear arte, porque puede dar salida a su creatividad en el ejercicio de su vida cotidiana,³⁰ donde el deseo era visto como una emoción motivadora para disfrute de la vida.

El poder creativo de las personas no radica solo en el acto artístico o lúdico, sino que —como acto creador— es, a la vez, un acto social, que incita a que el neobabilonio entre en contacto directo con sus semejantes. Constant afirmaba al respecto: "Todos sus actos son públicos, todos actúan en un medio que es también el medio de los demás, y suscita unas reacciones espontáneas".³¹

Vigencia del neobabilonio en el siglo XXI

El paisaje del siglo XXI ha cambiado hacia un mundo cada vez más global, lleno de libertades y desarrollos tecnológicos, con el reto de las ciudades como hábitat de más de la mitad de la población mundial que, según el Banco Mundial, llegará al 60% para el año 2030.³² Sin embargo, una marcada influencia psicológica por el terrorismo y la seguridad marca a las ciudades, como otrora fueron la devastación y la reconstrucción desordenada de posguerra que vivió Constant. Un bombardeo sutil y digital condiciona la capacidad psicológica de los ciudadanos y su libertad, a los que la arquitectura ha dado forma (fig. 6).

El impacto de las redes ha revolucionado la forma de interacción de los individuos y de la sociedad. Según Castells, la sociedad de la información pasa a convertirse en el factor decisivo de la organización económica y genera cambios profundos en todos los ámbitos de la vida, determinados por la transformación de las condiciones espacio-temporales en las interacciones entre los miembros de la sociedad.³³ Las interconexiones sociales en red, a todo nivel, reúnen a los actores implicados en la ciudad, estimulando la participación social desde lo digital, a fin de permitir coproducir el marco de referencia y la formulación misma de nuevos desafíos.³⁴

La vuelta al nomadismo que caracteriza a las ciudades contemporáneas representa mayor libertad en las formas de vida; pero confieren, a la vez, una gran inestabilidad y una necesidad de adaptación constante.³⁵ Más que ciudadanos nómadas, son las herramientas digitales las que le han conferido ese poder, bien por su adaptabilidad, ubicuidad y utilización de múltiples sistemas que permiten el registro visual, sonoro, cartográfico y, sobre todo, el de comunicación en diferentes esferas, en un mismo lenguaje, el digital, que parece trascender naciones, idiomas, como el romaní que une a los gitanos.

Ante estas circunstancias, muchas ciudades han adoptado el reto en convertirse en *smart cities*, adjetivo aplicado a ciudades que buscan acelerar el flujo a todos los ámbitos, apoyados en la tecnología, y reducir frustraciones físicas de la vida urbana, tomando acciones donde más se necesitan.³⁶ La mayoría se concentra en respuestas tecnológicas en tiempo real, antes que responder a las necesidades del ciudadano. Así mismo, la constante innovación tecnológica da poca oportunidad de familiarizar con las herramientas y de crear un ciclo de obsolescencia, por desuso, remplazo y actualización.³⁷

En cuanto a lo lúdico, la tecnología ha conferido una nueva posición al entretenimiento, que ha pasado a tener un sitio relevante en el desarrollo de la vida y de la economía. El ocio, entendido como negocio va en aumento, al consolidar la necesidad de entretenimiento encauzado desde lo digital, en videojuegos altamente participativos, porque trasciende al cine como manifestación cultural, en popularidad e ingresos,³⁸ pero que desestima la interacción con el espacio urbano real. Sin embargo, existen iniciativas, como *Playable cities*,³⁹ que buscan

29 Nieuwenhuys, "Conferencia en el ICA (1963)", 197.

30 *Ibid.*, 198.

31 Nieuwenhuys, "La intensificación del espacio", 31.

32 "Banco Mundial, datos y cifras".

33 Manuel Castells, citado en Salvat Martinrey y Serrano Marín, *La revolución digital*, p. 24.

34 Ascher, *Los nuevos principios del urbanismo*, 80.

35 Trovato, *Des-velos*, p. 206.

36 Saunders y Baeck, "Rethinking Smart Cities from the Ground Up", 5.

37 Ockman, *The Pragmatist Imagination*, 144.

38 Asociación Española de Videojuegos, "El videojuego en el mundo".

39 Vision, "What is a Playable City?"

hacer del juego una forma de estructurar la convivencia de los ciudadanos y crecer en vínculos al construir relaciones entre personas y el contexto urbano.

La actividad digital ha estimulado retomar las actividades productivas desde el hogar, gracias a la tecnología y la formación de comunidades según sus intereses. El auge del *do it yourself* (DIY), donde todo puede ser construido por uno mismo, abre posibilidades de establecer relaciones sociales secundarias, que crean las condiciones para una vida local comunitaria vigorosa y para la construcción de un capital social y cultural.⁴⁰

A la par, el espacio real y el digital se llenan en productos para consumir el tiempo, aunado a la facilidad de movilizar todo hasta el hogar del consumidor, lo que desestima la idea del desplazamiento físico. La deriva de los ciudadanos, por redescubrir y construir la ciudad, se traslada de las calles a la red en una deriva digital. Las calles se despejan y todas las actividades, progresivamente, se van concentrando desde el hogar. El futuro del espacio público parece inclinado hacia su contracción virtual dentro del ámbito de una privacidad del hogar que concentra todas las herramientas digitales.

La ciudad contemporánea se ha construido con la intención de hacer casi imposible la heterogeneidad. Según Davis, "su objetivo no es destruir la calle, sino destruir la multitud, eliminar la mezcla democrática que había en las aceras y en los parques".⁴¹

Conclusión

New Babylon fue un grito de protesta.⁴² Las ideas de Constant han trascendido hasta nuestros días, porque en ellas están implícitas la humanidad y la esperanza. Su insistencia en concebir a un ciudadano libre, hace interrogar sobre el destino de las ciudades actuales y el potencial de creación que estimulan con las herramientas digitales que, por un lado, muestran las ciudades abiertas a la creatividad; pero, por otro, numerosos sistemas de seguridad y normas restringen y excluyen a sus ciudadanos.

El mundo parece encaminarse a ser una gran ciudad donde la población requiere una nueva dimensión entre espacio físico y digital. Lo perdido en espacio físico se traspa al digital. El ciudadano del siglo XXI, con acceso al mundo desde internet, posee características similares al neobabilonio, pero la libertad plena parece aún materia por resolver.

Más que una imagen, New Babylon es la concepción de una cultura, y con base en ella se trazó todo el proyecto como estímulo a la imaginación de otros. Pareciera mesiánico el construir la libertad desde una cultura global; sin embargo, la arquitectura puede estimular la acción colectiva y la creatividad, traduciendo las necesidades sociales y culturales en el espacio. De esta manera el proyecto de Constant se actualiza, más que en las formas de su propuesta, en la cultura y vida que delineó para el neobabilonio. 

Bibliografía

1. Ascher, François. *Los nuevos principios del urbanismo: el fin de las ciudades no está a la orden del día*. Madrid: Alianza, 2004.
2. Banco Mundial. "Banco Mundial, datos y cifras". Consultado 29 de enero de 2016. <http://www.bancomundial.org/temas/cities/datos.htm>.
3. Banham, Reyner. *Megaestructuras: futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
4. Davis, Mike. *Ciudad de cuarzo: arqueología del futuro en los Ángeles*. Madrid: Lengua de Trapo, 2003.
5. Asociación Española de Videojuegos. "El videojuego en el mundo". Consultado 29 de enero de 2016. <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo>.
6. Lambert, Jean-Clarence. *Constant: New Babylon. Art et utopie: textes situationnistes. Cercle d'art contemporain*. Paris: Cercle d'art, 1997.
7. Lootsma, Bart. "Disco 1". En *Koolhaas, Constant und die Niederländische Kultur der 60er Jahre*, traducido por Constant Foundation. Nürnberg: A42.org/AdbK, 2006. <http://stichtingconstant.nl/essay>.
8. McDonough, Tom. "El espacio situacionista". *Anthropos*, n.º 229 (2001): 99-113.
9. Mitchell, William J. *E-topía: vida urbana, Jim, pero no la que nosotros conocemos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
10. Nichols, Julie. "Nomadic Urbanities: Constant's New Babylon and the Contemporary City". *Graduate Journal of Asia-Pacific Studies* 4, n.º 2 (diciembre de 2006): 29-52.
11. Nicoletti, Manfredi G. "The End of Utopia". *Perspecta*, n.º 13/14 (1971): 269-279. doi:10.2307/1566986.
12. Nieuwenhuys, Constant. "Conferencia en el ICA (1963)". En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
13. Nieuwenhuys, Constant. "La intensificación del espacio". En *La Nueva Babilonia*, traducido por Maurici Pla. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

⁴⁰ Mitchell, *E-topía*, p. 87.

⁴¹ Davis, *Ciudad de cuarzo*, 207.

⁴² Nicoletti, "The End of Utopia", 272.

14. Nieuwenhuys, Constant. "Nueva Babilonia: diez años después (1980)". En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
15. Ockman, Joan. *The Pragmatist Imagination*. New York: Princeton Architectural Press, 2001.
16. Pla, Maurici. *La arquitectura a través del lenguaje: escritos 1989-2002*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.
17. Rapoport, Amos. *Cultura, arquitectura y diseño*. Barcelona: Ediciones UPC, 2003.
18. Sadler, Simon. "New Babylon versus Plug-in-City". En *Exit Utopia: Architectural Provocations 1956-76*, editado por Martin van Schaik. New York, NY: Prestel Pub, 2005.
19. Sadler, Simon. *The Situationist City*. 3. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
20. Salvat Martinrey, Guiomar y Vicente Serrano Marín. *La revolución digital y la sociedad de la información*. Zamora: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, 2011.
21. Saunders, Tom y Peter Baeck. "Rethinking Smart Cities from the Ground Up". London, 2015. <http://www.nesta.org.uk/publications/rethinking-smart-cities-ground>
22. Trovato, Graziella. *Des-velos: autonomía de la envolvente en la arquitectura contemporánea*. Madrid: Akal, 2007.
23. van der Horst, Trudy. "Constant (Ámsterdam 1920- Utrecht 2005)". En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
24. Vrls, Stefan. "A Paranoid Weekend in London". CCTV, 12 de julio de 2008. <http://flickr.com/photos/flashstef/2677270550>
25. Vision. "What is a Playable City?" Accedido 29 de enero de 2016. <http://www.watershed.co.uk/playablecity/overview>.
26. Wigley, Mark. "Constant Appeal". *Architecture* 89, n.º 8 (agosto de 2000): 55-58.
27. Wigley, Mark. "Hospitalidad extrema". En *Constant: Nueva Babilonia*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2015.
28. Wigley, Mark. "Paper, Scissors, Blur". En *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to beyond*, editado por M. Catherine de Zegher y Mark Wigley. New York: Drawing Center, 2001.
29. Yoors, Jan. *Los gitanos*. Barcelona: Bellaterra, 2009.