

La arquitectura de la ciudad desde la escultura. Una escenografía para el Homo Ludens

JUAN MANUEL MARTÍNEZ PEREA

Resumen:

El escenario donde se desarrolla nuestra existencia se ha conformado, tal y como lo conocemos, a lo largo de la historia. Atiende a un proceso paralelo a la propia adaptación de la humanidad a su entorno y su forma de habitarlo. Si estas condiciones cambiaran, o simplemente fueran otras, dictadas a la voluntad de una nueva mentalidad creadora, es seguro que la forma de nuestro entorno cambiaría. Cuando el homo sapiens se convierte en homo ludens, la escenografía donde se desarrolla la función de la vida se transforma en un paisaje compuesto de elementos diferentes. La mano del escultor conformará la apariencia de algunos de ellos, a modo de maqueta construida de nuevas ideas.

Palabras clave: Escultura, arquitectura, ciudad, utopía, juego, viaje, piel, hogar, teatro.

* * * * *

1. Sobre la arquitectura de la ciudad

Cabría preguntarse, antes de cualquier desarrollo, a qué nos referimos cuando hablamos de la arquitectura de la ciudad. Sería una tarea infructuosa explicar aquí, lo que otros más dotados que yo, hicieron con anterioridad. Ya, el célebre arquitecto italiano Aldo Rossi, dejó clara esta idea en su obra *La arquitectura de la ciudad* (Rossi, 1992:73), en lo que se refiere a

la relación que existe entre la arquitectura que conforma el hecho urbano y la idea de considerar a éste como una posible obra de arte.

Como bien indica Rossi, la ciudad es un elemento construido, y como tal, está compuesto de unidades de rango inferior, hasta llegar a elementos fundamentales de tal arquitectura. Estos elementos fundamentales no son otros que los muros, los forjados, las estructuras e instalaciones que conforman las viviendas, los palacios o los edificios administrativos. De la forma en que se conformen espacialmente estos elementos dependerá la arquitectura final de una calle, una zona urbana, y la ciudad misma en última instancia.



Fig. 1. Florencia. Levantamiento tipológico

Podríamos hacer aquí una reflexión, adelantándonos a los contenidos de la tercera parte de este documento, titulado, *la Nueva Babilonia de Constant y otras utopías*, y decir que podríamos localizar un ente superior a la ciudad, cuando ésta se expanda según las condiciones que plantea Constant en su manifiesto. Este ente superior sería el propio planeta, ocupado en su totalidad y convertido en la escenografía donde juega el Homo Ludens.¹

Si la combinación de los elementos constructivos antes mencionados, conforman la arquitectura de la ciudad, ésta es fruto de un trabajo acumulativo, efectuado por multitud de agentes, que en un sistema reglado como el actual, serían los arquitectos y los oficios de la arquitectura. Es lícito plantear que si un escultor trabaja con elementos fundamentales de un lenguaje propio, la conjunción paulatina en el tiempo de su producción artística en torno a este proyecto, conformarán una suerte de arquitectura. Aparece pues un escenario, utópico si se quiere, que indaga sobre diferentes aspectos conceptuales que se tratan en este documento.

Con relación a todo lo anterior, podríamos decir que cualquier aportación desde la escultura en este sentido, sería uno de estos elementos fundamentales. Una suerte de edificio que se adentra en ideas y conceptos como el de límite o transformación. Podría proponerse pues, en el ámbito de este ensayo, como maqueta de un posible edificio cuya función tenga algo que ver con la transformación, de productos, personas, ideas, o cualquier otro aspecto de una sociedad futura que aún no existe y que quizás nunca lo haga.

Si decidiéramos entregar nuestro tiempo a realizar un corpus creativo extenso, seguramente iríamos construyendo un

conjunto de esta suerte de maquetas que en su relación formal y espacial, irían tejiendo una trama urbana cuya morfología bien pudiera constituirse en una nueva arquitectura de la ciudad. Sería una ciudad escenario de una sociedad completamente diferente a la actual, basada en otras ideas distintas a las de ahora, más relacionadas con algunas de las utopías descritas a lo largo del siglo XX.



Fig. 2. Leviathan, Anish Kapoor. Monumenta 2011, Grand Palais. Paris.

2. El deambulatorio del homo ludens

Como ya se ha comentado anteriormente, el nuevo escenario que propone el Holandés Constant en su manifiesto, *La nueva Babilonia*, no tiene límites físicos equiparables a los que la ciudad actual muestra. La nueva forma de vivir supone que la humanidad, liberada de la obligación del trabajo, viaja por el planeta a través de un tejido urbano expandido. Esto no quiere decir que la ciudad se extienda de forma indefinida por el territorio, ocupándolo masivamente. Todo lo contrario, el tejido

urbano se expande sin límites porque la concepción de la nueva arquitectura de la ciudad es completamente diferente al que hasta ahora conocemos.

Esta nueva forma de construir ciudad, entendiendo por ciudad otra cosa totalmente diferente a la idea que se nos forma automáticamente en la actualidad, conforma un escenario donde el nuevo hombre de esta sociedad nueva, juega, porque no tiene otra obligación. En este proceso de traslado permanente, de nuevo nomadismo, surgen nuevas formas de habitar. Éstas son las que desde las aportaciones artísticas, intento investigar, presentando posibles formalizaciones de estas ideas.

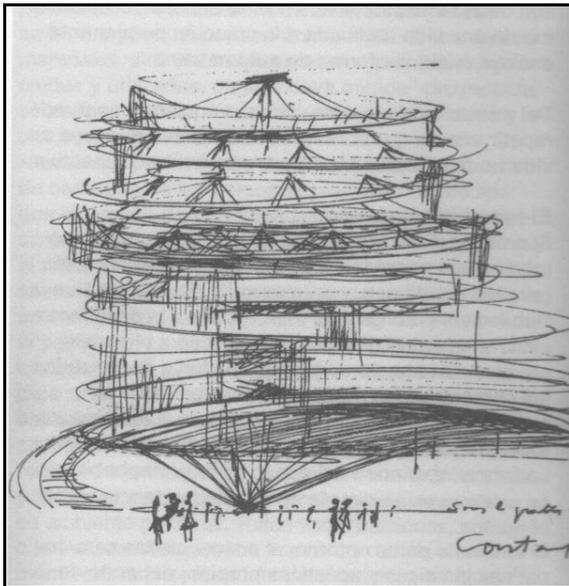


Fig. 3. Bajo el rascacielos. Tinta sobre papel. Constant Nieuwenhuys, Vegap, Barcelona 2008.

Surgen de un parámetro principal, en lo que se refiere a este apartado, el de la idea de viaje, como si de un vector se tratara, incide sobre las formas propuestas, de una manera isótropa. Las tensiones de este vector viaje, en todas las direcciones superficiales del planeta, influyen sobre las formas elementales que forman la arquitectura de esta nueva ciudad surgida de muchos otros conceptos como el que aquí, analizamos. A este respecto, Johan Huizinga, en su obra *Homo Ludens*, dice:

Tensión quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución. Con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien.

No dejan de ser curiosas estas palabras para un artista plástico, que si hace algo, no es otra cosa que jugar. En la idea del juego descrito por Johan Huizinga, se dan una serie de circunstancias intensamente ligadas a la concepción del mundo que pudiera tener un artista plástico, un escultor en última instancia, frente al mundo para el que trabaja.

No puede discutirse algunos de estos conceptos, ya que es más que evidente que en la producción artística de cualquier escultor, al menos es el caso de quién escribe, se dan las características propias del juego de Huizinga en primer lugar, y del propio homo ludens en definitiva. El trabajo siempre es privado y secreto, como el juego aquel que mientras sucede hace que quién está inmerso en el trabajo, se sienta completamente paralizado temporalmente, de la vida que sucede tras los muros del estudio.

No es éste el único elemento coincidente, pues existen multitud de ellos, como por ejemplo, el de la egolatría, elemento fundamental para Huizinga del juego humano y que se convierte

en armazón estructural por excelencia del artista plástico en general. ¿Quién, dedicándose a esto de crear, no pretende ser mejor en su trabajo en comparación con el otro? Son características del juego y de la actividad artística, además de otra muchas.

[...] el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego.



Fig. 4. Juan Manuel Martínez Perea. Video HOMO LUDENS.
Fotograma.

Describo aquí estos conceptos, porque para mí, las condiciones que se dan en el estudio, a la hora de trabajar, condicionan la producción artística en gran medida, e inciden sobre la materialización de las obras que se producen bajo estas ideas.

3. La Nueva Babilonia de Constant y otras utopías

La Nueva Babilonia de Constant Nieuwenhuys, (Constant, 2009), es un manifiesto para una nueva cultura, más que una nueva ciudad, una propuesta de la mano del Aldo Van Eyck.

Constant, plantea en este trabajo, como cambiaría la arquitectura de la ciudad, si los dogmas actuales cambiaran, si la sociedad se rigiese por nuevas ideas establecidas por el advenimiento de nuevas condiciones sociales, tales como la liberación de la obligación de trabajar.

Si las mujeres y los hombres no estuvieran obligados a trabajar, estos se dedicarían a viajar, a desplazarse por un nuevo tejido urbano, la nueva piel del planeta, que se extendería sin límites, haciendo desaparecer cualquier vestigio antiguo de frontera. Las mujeres y los hombres, volverían a ser nómadas, pero no por los mismos motivos de antes, sino por las nuevas condiciones.

Esta propuesta de Constant, no es nueva en el panorama cultural del siglo XX, ya que existen en él, una suerte de diferentes propuestas de carácter utópicos, referentes a nuevas propuestas de construir ciudad, dentro del ámbito de la arquitectura. Le Corbusier, fue sin duda, un faro a seguir durante las vanguardias de la primera mitad del siglo XX. Le Corbusier

no sólo propuso, sino que en cierta manera pudo llevar a cabo, muchas de sus ideas, en principio utópicas.

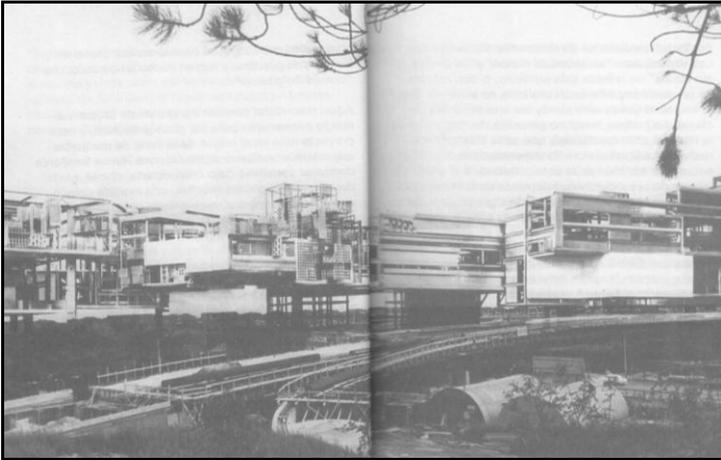


Fig. 5 Sector en construcción. Fotomontaje. Victor Nieuwenhuys, Vegap, Barcelona 2008.

Una de estas aportaciones fundamentales del siglo pasado, de la mano de Le Corbusier, fue sin duda, sus planteamientos en materia urbanística, donde el suelo se liberaba de la ocupación en superficie para dejar paso a amplias zonas verdes que permitían el disfrute de la ciudadanía. Los edificios concentraban la edificabilidad en altura, convirtiéndose en elementos más o menos independientes dentro de la trama urbana. Lamentablemente, lo que en un principio fue esperanzador, ha devenido, como tantas otras cosas, en una distopía. Lo que en su momento supuso una innovación en el campo del urbanismo y la arquitectura, se confabuló a finales del siglo XX, en pura y dura especulación inmobiliaria. Este aspecto, junto con otros de índole económica, nos ha llevado a la

actual situación de crisis mundial, donde todos ya, empezamos a plantearnos si estamos o no ante un cambio de época. Pudiera ser posible, que todo empiece de nuevo en estos días, de otra manera muy diferente.

En la génesis de los trabajos producidos bajo el amparo de estas ideas, subyace el concepto antes citado al hablar de Le Corbusier, de plantear esculturas que bien pudieran ser esos edificios en altura que él proyectó y que en muchas ocasiones, incluso edificó, como por ejemplo, la mítica ya, Unidad de Habitación de Marsella, en el Sur de Francia.

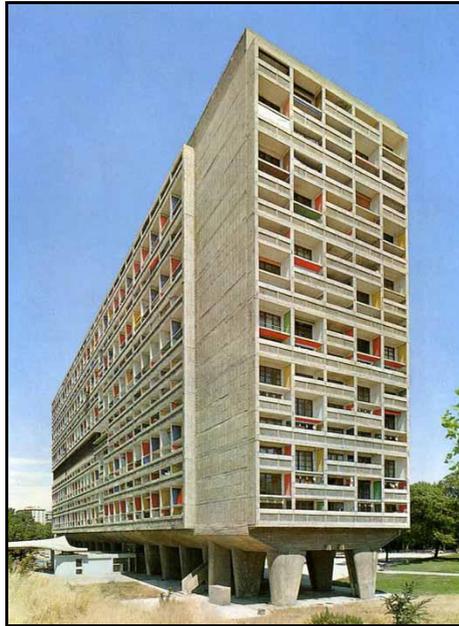


Fig. 6. Unidad de Habitación de Marsella. Le Corbusier.

No obstante, si existe alguna ventaja del escultor sobre el arquitecto, es que este último se ve condicionado por una máxima ineludible. El arquitecto debe proyectar sus esculturas sabiendo de antemano que van a ser habitadas por personas. El escultor puede divagar en extremo, teorizar y proponer ideas que no tienen este condicionante, pero que pueden dar multitud de soluciones que podrán recoger los arquitectos e ingenieros para proponer sus obras. Que esto sea así, sería señal inequívoca de que desde el arte, desde la escultura en este caso, se innova científicamente hablando. Es la sociedad quién se estipula como el último y mayor beneficiario de este trabajo.

Notas:

1. HUIZINGA, J. *Homo Ludens*, Alianza/Emecé. Madrid, 2010. Es la primera vez que aparece el término *Homo Ludens*, relacionándolo con el de *homo faber* en un intento de matización del establecido y admitido por la comunidad científica hasta la publicación de esta obra en 1938, *homo sapiens*. Se podría traducir como, el hombre que juega.