

NEW BABYLON

«Nous sommes les symboles vivants d'un monde sans frontières, d'un monde de liberté, sans armes, où chacun peut voyager sans contrainte des steppes d'Asie centrale aux côtes atlantiques, des hauts plateaux d'Afrique du Sud à la forêt finnoise.»

Vaida Voivod III,
président de la Communauté mondiale des Gitans
(extrait d'une interview publiée par le *Algemeen Handelsblad*, Amsterdam, le 18 mai 1963)

Les Gitans qui s'arrêtaient pour quelque temps dans la petite ville piémontaise d'Alba avaient pris, depuis de longues années, l'habitude de dresser leur campement sous la toiture qui abrite une fois par semaine, le samedi, le marché à bestiaux. Ils y allumaient leurs feux, ils y accrochaient leurs tentes aux piliers pour se protéger ou s'isoler, ils y improvisaient des abris à l'aide de caisses et de planches abandonnées par les commerçants. La nécessité de nettoyer la place du marché après chaque passage des Zingari avait conduit la Municipalité à leur en interdire l'accès. Ils se virent assigner, en compensation, un bout de terrain herbeux situé sur l'une des rives du Tamaro, petite rivière qui traverse la ville : un lopin des plus misérables ! C'est là que je suis allé les voir, en décembre 1956, en compagnie du peintre Pinot Gallizio, propriétaire de ce terrain raboteux, bourbeux, désolé, qu'il leur avait cédé. De l'espace entre les quelques roulottes, qu'ils avaient fermé par des planches et des bidons d'essence, ils avaient fait un enclos, une «ville de Gitans».

Ce jour-là, je conçus le plan d'un campement permanent pour les Gitans d'Alba et ce projet est à l'origine de la série de maquettes de New Babylon. D'une New Babylon où l'on construit sous une toiture, à l'aide d'éléments mobiles, une demeure commune ; une habitation temporaire, constamment remodelée ; un camp de nomades à l'échelle planétaire.

DÉFINITIONS

La société utilitariste

Le terme désigne toutes les formes de société connues, y compris l'État capitaliste et socialiste moderne. Il met en évidence une réalité fondamentale, la même pour toutes ces formes de vie communautaires d'hier et d'aujourd'hui, l'exploitation de la force de travail de l'être humain. L'«utilité» est le critère principal dans l'appréciation de l'homme et de son activité. Créateur, *Homo ludens*, il ne peut qu'exceptionnellement faire valoir ses droits.

L'opposé de la société utilitariste est la société ludique dans laquelle l'être humain, que l'automatisation du travail productif libère, est enfin en mesure

de développer sa créativité. Les termes société de classes ou société sans classes n'expriment pas, ou bien imparfaitement, ce conflit. Mais il est évident que la société ludique ne peut être qu'une société sans classes. La justice sociale ne garantit nullement la liberté, ni la créativité, qui est la réalisation de la liberté. La liberté dépend non seulement de la structure sociale, mais aussi de la productivité ; et la croissance de la productivité dépend de la technologie. La «société ludique» est en ce sens un concept nouveau.

Homo ludens

Terme utilisé pour la première fois par Johan Huizinga dans un ouvrage portant ce titre et sous-titré «Essai sur la fonction sociale du jeu». Dans son avant-propos, Huizinga parle de l'homme qui joue en termes encore fort mesurés : «... Parce qu'en fin de compte nous ne sommes pas aussi raisonnables que l'avait imaginé un siècle des Lumières qui vénérât la Raison, on a cru bon d'ajouter à la première définition de notre espèce, *Homo sapiens*, celle d'*Homo faber*. Or, ce second terme est encore moins propre à nous définir que le premier, car *faber* peut qualifier maint animal. Et ce qui est vrai de l'acte de fabriquer, l'est aussi du jeu : nombre d'animaux jouent. En revanche, le terme d'*Homo ludens*, l'homme qui joue, me semble exprimer une fonction aussi essentielle que celle de fabriquer, et donc mériter sa place auprès du terme d'*Homo faber*.»

Cette prudence dans l'emploi des termes s'explique peut-être par le peu d'importance que la société utilitariste accorde au jeu. L'*Homo ludens* n'a été de tout temps qu'une modalité, rarement manifestée, de l'*Homo sapiens* ; un état qui, à l'encontre de celui d'*Homo faber*, passa le plus souvent inaperçu. Huizinga, pour qui le jeu est une fuite hors de la vie «réelle», ne s'éloigne pas dans son interprétation des normes de la société utilitariste. Et, dans son analyse historique du thème, il situe fort justement l'*Homo ludens* dans les couches supérieures de la société, plus précisément à l'intérieur de la classe possédante oisive, et non pas dans la masse des travailleurs. Or, en séparant force de travail et production, l'automatisation avait ouvert la voie à un accroissement massif du nombre d'*Homo ludens*. Huizinga eut néanmoins le mérite de signaler l'*Homo ludens* en puissance dans chacun de nous. La libération du potentiel ludique de l'homme est directement liée à sa libération en tant qu'être social.

L'espace social

Les sociologues étendent ce concept à l'ensemble des rapports et des liens sociaux qui définissent la liberté de mouvement de l'homme dans la société,

et aussi, et surtout ses limites. Cette interprétation symbolique de l'espace n'est pas la nôtre. Pour nous, l'espace social est véritablement l'espace concret des rencontres, des contacts entre les êtres. La spatialité est sociale.

À New Babylon, l'espace social est spatialité sociale. Rien ne permet de séparer l'espace en tant que dimension psychique (l'espace abstrait) de l'espace de l'action (l'espace concret). Leur dissociation ne se justifie que dans une société utilitariste aux rapports sociaux arrêtés, où l'espace concret a, nécessairement, un caractère antisocial.

ESQUISSE D'UNE CULTURE

Le modèle social

La question de savoir comment on vivrait dans une société qui ne connaîtrait ni la famine, ni l'exploitation, ni le travail, dans une société où chacun, sans exception, pourrait donner libre cours à sa créativité – cette question troublante, capitale, éveille en nous l'image d'un environnement radicalement différent de tout ce qu'on a connu jusqu'à présent, de tout ce qui a été réalisé dans le domaine de l'architecture et de l'urbanisme. L'histoire de l'humanité n'a point de précédents à nous offrir en exemple, car les masses n'ont jamais été libres, c'est-à-dire librement créatrices. Quant à la créativité, qu'a-t-elle signifié d'autre que le rendement de la personne humaine?

Mais, supposons que tout travail non productif puisse être entièrement automatisé; que la productivité augmente jusqu'à ce que le monde ne connaisse plus de pénurie; qu'on socialise le sol et les moyens de production et que, par la suite, on rationalise la production globale; que, par voie de conséquence, les minorités cessent d'exercer leur pouvoir sur la majorité; supposons, en d'autres termes, que le royaume marxien de la liberté soit réalisable. S'il l'était, on ne pourrait plus se poser la même question sans tenter aussitôt d'y répondre et d'imaginer, ne serait-ce que de la manière la plus schématique, un modèle social dans lequel l'idée de liberté deviendrait pratique réelle de la liberté – d'une «liberté» qui, pour nous n'est pas le choix entre plusieurs alternatives, mais le développement optimal des facultés créatrices de tout être humain; car il ne peut y avoir de liberté véritable sans créativité.

Si on place toutes les formes de société connues sous un même dénominateur commun, d'«utilitarisme», le modèle à concevoir sera celui d'une société «ludique» – ce terme désignant les activités qui, dégagées de toute utilité comme de toute fonction, sont de purs produits de l'imagination créatrice. Or, c'est en créateur, et en créateur seulement, que l'être humain peut s'accomplir et atteindre son plus haut niveau existentiel.

En imaginant une société où chacun est libre de créer sa vie, de la modeler selon ses aspirations les plus profondes, on n'aura pas recours aux formes et aux images de cette longue période de l'histoire où l'homme dut sacrifier la plus grande part de son énergie créatrice à une lutte sans trêve pour l'existence. Notre modèle social sera, lui, fondamentalement différent des modèles précédents; il leur sera aussi qualitativement supérieur.

Commençons par quelques préalables :

- L'automatisation de toutes les activités «utiles» répétitives libère, au niveau des masses, une énergie qui peut désormais être dirigée vers d'autres activités.

- La propriété collective du sol et des moyens de production, la rationalisation de la production des biens de consommation, facilitent la transformation de cette énergie en activité créatrice.

- Le travail productif disparaissant, les horaires collectifs n'ont plus de raison d'être; les masses disposeront, par contre, d'un volume considérable de temps libre.

- L'indépendance par rapport au lieu de travail a pour conséquence l'indépendance par rapport à l'habitat, au lieu de séjour; la mobilité dans l'espace de chacun s'en trouve accrue.

Le réseau

Il est bien évident qu'une personne libre de disposer de son temps, tout au long de sa vie, libre d'aller où elle veut, quand elle le veut, ne peut faire grand usage de sa liberté dans un monde réglé par la montre et l'impératif d'un domicile fixe. Du cadre de sa vie, l'*Homo ludens* exigera, en premier lieu, qu'il réponde à son besoin de jeu, d'aventure, de mobilité, ainsi qu'à toutes les conditions qui lui facilitent la libre création de sa propre vie. Jusqu'alors, la principale activité de l'homme avait été l'exploration de son milieu naturel. L'*Homo ludens*, lui, voudra transformer, recréer ce milieu, ce monde, selon ses nouveaux besoins. L'exploration et la création de l'environnement viendront alors à coïncider car l'*Homo ludens*, en créant son domaine à explorer, s'occupera d'explorer sa propre création. On assistera ainsi à un processus ininterrompu de création et de re-création, soutenu par une créativité généralisée qui se manifeste dans tous les domaines d'activité.

En partant de cette liberté dans le temps et dans l'espace, on devrait aboutir à une nouvelle forme d'urbanisation. La mobilité, la fluctuation incessante de la population, conséquences logiques de cette liberté nouvelle, crée un rapport autre entre l'urbain et l'habitat. Sans horaire à respecter, sans domicile fixe, l'être humain connaîtra nécessairement une vie nomade dans un environnement artificiel, entièrement «construit». Appelons cet environnement New

Babylon et précisons qu'il n'a rien, ou presque rien, d'une «ville», dans le sens traditionnel du terme. La ville est une forme d'urbanisation caractéristique de la société utilitariste : à l'origine, une place forte, de protection contre un monde extérieur hostile, elle devient, en tant que centre marchand, une «ville ouverte»; puis, au temps de la mécanisation, un centre de production – et à tous ces différents stades, elle est le lieu où réside une population stable, fixée là par un mode de vie particulier. La règle connaît, bien sûr, des exceptions : certains rapports entre les villes permettent à un nombre restreint de personnes de changer leur lieu de résidence, et de déclencher, ce faisant, un processus d'acculturation, l'une des villes acquérant, en plus de sa fonction utilitaire, celle de centre culturel. Mais ce phénomène est relativement peu fréquent et le nombre de personnes impliquées n'est pas grand.

La culture de New Babylon ne résulte pas d'activités isolées, de situations exceptionnelles, mais de l'activité globale de toute la population mondiale, tout être humain étant engagé dans un rapport dynamique avec son milieu. *A priori*, rien ne lie personne. La fréquence des déplacements de chacun et les distances qu'il parcourra, dépendent de décisions qu'il prendra spontanément, et auxquelles il pourra renoncer tout aussi spontanément. La mobilité sociale donne, dans ces conditions, une image d'ensemble kaléidoscopique, accusant des changements soudains, imprévus – une image qui ne présente plus aucune similitude avec les structures sociales d'une vie communautaire régie par le principe de l'utilité, dont les modèles de comportement sont toujours les mêmes. Dans notre cas, l'urbain doit répondre à la mobilité sociale, ce qui implique, par rapport à la ville stable, une organisation plus rigoureuse au niveau macro, en même temps qu'une flexibilité plus grande au niveau micro, qui est celui d'une infinie complexité. La liberté de création exige en toute circonstance, qu'on dépende le moins possible des contingences matérielles. Elle présuppose donc un vaste réseau de services collectifs, plus sollicités par une population en mouvement que par la population stable des villes fonctionnelles. Par ailleurs, l'automatisation conduit à une concentration massive de la production dans des centres gigantesques, situés en dehors de l'espace de la vie quotidienne.

Les centres de production de l'extérieur et les équipements collectifs à l'intérieur de cet espace déterminent les lignes générales de la macro-structure dans laquelle, sous l'influence de mouvements indéterminés, se définira une micro-structure plus différenciée et nécessairement plus flexible.

De ces deux préalables + une organisation optimale des conditions matérielles et un développement maximal de l'esprit d'initiative de chaque personne,

on déduit l'essentiel d'une structure qui ne se compose plus de noyaux, comme l'habitat traditionnel, mais qui s'organise suivant le tracé des parcours, individuels et collectifs, de l'errance : réseau d'unités, reliées les unes aux autres, et formant ainsi des chaînes qui peuvent se développer, s'étendre dans toutes les directions. À l'intérieur de ces chaînes se trouvent les services et tout ce qui assure l'organisation de la vie sociale; dans les «mailles» du réseau, les unités de production entièrement automatisées, d'où l'homme est absent.

Les éléments de base du réseau, les *secteurs*, sont des unités de construction autonome, qui communiquent cependant entre eux. Le réseau du secteur est perçu de l'intérieur, comme un espace continu.

New Babylon ne s'arrête nulle part (puisque la terre est ronde); elle ne connaît point de frontières (puisque il n'y a plus d'économies nationales), ni de collectivités (puisque l'humanité est fluctuante). Tout lieu est accessible à chacun et à tous. La terre entière devient la demeure des terriens. Chacun change de place quand il veut, pour aller où il veut. La vie est un voyage sans fin à travers un monde qui se transforme si rapidement qu'il semble à chaque fois autre.

Réalisation

La construction de New Babylon ne peut commencer qu'au moment où l'économie s'oriente exclusivement vers la satisfaction de nos besoins, au sens le plus large du terme. Seule une telle économie permet l'automatisation totale des activités non créatrices et, par conséquent, le libre développement de la créativité.

La mise en œuvre de New Babylon est un processus lent de croissance d'un monde sectoriel qui remplace progressivement les structures urbaines préexistantes. Au début on voit apparaître, entre les agglomérations, quelques secteurs isolés qui deviennent pour elles des pôles d'attraction dans la mesure où, la durée du travail diminuant, l'habitat se désorganise. Dans ce premier temps, les secteurs sont des lieux de rencontre, des sortes de centres socio-culturels; puis, au fur et à mesure que leur nombre augmente et que les liens qui les unissent se multiplient, l'activité à l'intérieur des secteurs se particularise et devient de plus en plus autonome par rapport aux zones d'habitation. Un mode de vie newbabylonien commence alors à se définir, qui prend son essor lorsque les secteurs, regroupés, composent un réseau : une structure qui peut faire concurrence aux structures de l'habitat dont la signification se dégrade au fur et à mesure que l'homme cesse de prendre part au processus de production. Le même phénomène se produisant simultanément en plusieurs endroits, on verra de

nombreux secteurs se regrouper, s'unir et former un tout. Dès lors, la fluctuation ira croissant.

Dans une première phase, l'éloignement des secteurs et groupes de secteurs accroît la demande de moyens rapides de locomotion. D'un secteur à l'autre, la traversée des zones d'habitation doit être aussi brève que possible. Plus tard, lorsque le monde sectoriel s'unifie et que la fluctuation s'intensifie, point besoin n'est de se déplacer vite pour changer de milieu. La flexibilité de l'espace intérieur des secteurs permet de multiples variations d'environnement et d'ambiance sur des surfaces relativement petites. Quant aux moyens de transport, ils ne seront plus aussi indispensables aux déplacements. Une nouvelle fonction vient s'ajouter à leur fonction initiale : d'instrument de travail, ils deviennent des instruments de jeu.

Topographie

Vu l'ampleur de l'espace social du réseau sectoriel, et sa continuité, l'espace des circulations rapides ne coïncide plus avec le cadre de la vie new-babylonienne. Ce dernier est traversé par un flux lent et continu, le déplacement n'étant qu'une des formes d'activité à l'intérieur des secteurs. Mais on voudra encore certainement, de temps à autre, circuler rapidement, par voie de terre pour les distances plus courtes, ou par voie d'air. Pour le transport aérien on peut prévoir sur les toits-terrasses des pistes de décollage pour les avions et des héliports. Quant à la circulation rapide au sol, il faut prévoir un réseau routier aussi indépendant que possible du réseau des secteurs. Des tracés sur plusieurs niveaux garantiraient l'autonomie des réseaux et des voies. La meilleure solution pour dégager le sol consiste à surélever les secteurs sur des pilotis aussi espacés que possible. Un avantage de cette construction est qu'elle permet d'aménager une suite ininterrompue de toits-terrasses. On crée ainsi un deuxième niveau en plein air, un deuxième paysage artificiel au-dessus du paysage naturel.

L'intérieur des secteurs dépend, de par ses grandes dimensions, du système de distribution de l'énergie nécessaire à l'éclairage, à la ventilation, à la climatisation, mais cette «dépendance» implique une libération : la libération de l'alternance monotone du jour et de la nuit, que l'humanité souhaite depuis les âges les plus reculés.

L'ensemble de New Babylon se présente comme un réseau à larges mailles dont la majeure partie s'élève au-dessus du sol. Au sol, un deuxième réseau, celui des circulations. Les «mailles» sont des zones généralement libres de toute construction, à l'exception cependant des centres de production et d'installations qui n'ont pas leur place dans l'espace social des secteurs comme, par exemple, les antennes émettrices, et peut-être des tours de forage, des

monuments historiques, des observatoires et autres équipements de la recherche scientifique. Une partie de ces zones libres sont destinées aux différentes exploitations du sol et à l'élevage ; une autre, aux réserves naturelles, aux bois, aux parcs. La structure en réseau en facilite l'accès, les distances à parcourir étant chaque fois relativement petites.

Le relevé topographique de New Babylon pose des problèmes qui ne peuvent être résolus par les moyens habituels de la cartographie. D'une part étant donné l'organisation sur plusieurs niveaux (sol, intérieur du volume sectoriel, toits-terrasses), les connexions des niveaux, la nature des communications et les solutions de continuité créées entre les niveaux ne peuvent apparaître que sur une maquette. D'autre part, les structures sont tout autres que permanentes. Il s'agit en effet d'une microstructure en transformation continue, pour laquelle le facteur temps, quatrième dimension, joue un rôle considérable. La représentation tridimensionnelle n'aurait par conséquent, elle non plus, que la valeur d'un instantané, car même en admettant que le modèle de chaque secteur puisse être réduit à quelques plans et coupes des différents niveaux, et qu'on arrive ainsi à constituer une sorte d'atlas détaillé des secteurs, encore faudrait-il qu'on enregistre, à tout instant, par des notations symboliques, comme sur un livre de bord, toutes les modifications topographiques qui se produisent. Pour solutionner un problème aussi complexe, il faudra sans doute recourir à un ordinateur.

Le secteur

Le secteur est l'élément le plus petit, l'unité de base du réseau newbabylonien, l'un des «maillons» des chaînes qui le composent. Ses dimensions sont, comme on peut s'y attendre, sensiblement plus grandes que les dimensions des éléments (constructions) qui entrent dans la composition des villes, telles qu'on les connaît. L'échelle de ces éléments dépend de la trame des rapports sociaux. Dans les communautés rurales où les rapports humains et les liens familiaux sont étroitement imbriqués, l'élément de base est la demeure familiale indépendante. Dans les villes industrielles, vu le caractère social du travail productif, des relations s'établissent – à l'école, sur le lieu du travail ou des loisirs, dans les réunions politiques et autres – qui s'ajoutent aux liens familiaux. Chaque membre d'une famille se crée ainsi des liens personnels en dehors d'elle.

Dans ces conditions, on voit paraître des unités d'habitation plus grandes, des blocs pour plusieurs familles, équipés parfois de services collectifs. Mais là comme dans les communautés rurales, on a affaire à une population sédentaire, au mode de vie régulier.

Lorsque le groupe familial se désintègre et que la division du temps et de l'espace n'est plus socialement conditionnée par le travail productif, lorsqu'on peut décider du lieu et de la durée de nos séjours, les derniers liens viennent à se rompre. Les rapports plus ou moins durables entre les êtres n'auront pas pour autant disparu, mais les relations sociales contraignantes auront été remplacées par des liens émotionnels plus variés, plus changeants. La société fluctuante favorise davantage que les communautés stables les contacts et les rencontres fortuites.

Le secteur est une construction de base (macrostructure) dans laquelle on construit un environnement. En tant que support, la macrostructure doit laisser la plus grande liberté à la construction permanente (microstructure) de l'espace intérieur. Dans sa forme la plus simple, le secteur présente plusieurs plans horizontaux superposés, reliés entre eux et au sol par des éléments verticaux, et un ou plusieurs noyaux fixes pour les services. Cet espace pourrait être occupé par une structure plus complexe, résultant de l'articulation de petits espaces variables. On peut aussi imaginer, comme alternative à la structure porteuse, une structure «flottante», un secteur suspendu, accroché à un ou à plusieurs mâts. La structure autoportante, autre alternative possible, exige un nombre restreint de points d'appui, ce qui est un avantage, mais le module et les dimensions de la microstructure dépendant plus directement de la macrostructure, l'organisation de l'espace intérieur n'est plus aussi libre. Tout choix d'une solution ou d'une autre – secteur sur pilotis, suspendu, ou autoportant – dépend dans une certaine mesure aussi de la position géographique.

La macrostructure porte donc une structure intérieure mobile. Les dimensions du secteur étant importantes, toute démolition ou transformation de la structure de base est nécessairement une opération d'envergure.

Or, la vie ludique des habitants de New Babylon présuppose de fréquentes transformations de l'intérieur des secteurs. Pour qu'elles puissent avoir lieu sans difficulté, il faudrait que la structure du contenant soit aussi neutre que possible et que la structure contenue, variable, soit du point de vue de la construction, parfaitement indépendante de la première.

La construction variable résulte de l'assemblage d'éléments mobiles (parois, sols, escaliers, gaines, ponts, etc.) faciles à transporter, parce que légers, et qu'on peut tout aussi facilement monter et démonter, donc réutiliser. Tout projet d'assemblage exige la normalisation du module et la standardisation de la production. Les dimensions de la macrostructure sont déterminées par le module des éléments standard. Mais il ne s'agit pas, bien entendu, de limiter les combinaisons possibles, ni de simplifier les

formes, car on arrive à combiner de multiples façons un grand nombre de types standard et de systèmes d'assemblage.

Avec ces quelques données on peut se faire une première image schématique du secteur. C'est un squelette à dominante horizontale, qui s'étend sur dix à vingt hectares, à quelque 15-20 mètres au-dessus du sol; la hauteur totale se situe entre 30 et 60 mètres. À l'intérieur, un ou plusieurs noyaux fixes regroupent un centre technique et un centre d'approvisionnement (services) qui est aussi un centre hôtelier d'accueil, avec des chambres individuelles. Quelques-uns des secteurs sont dotés d'équipements sanitaires, scolaires, de stockage et de distribution d'articles d'usage courant. D'autres, de bibliothèques, de centres de la recherche scientifique et de tout ce qui est encore nécessaire. Les noyaux occupent une partie du secteur; l'autre, la partie la plus importante de New Babylon, est un espace social aux articulations mobiles: le terrain d'action de l'*Homo ludens*.

Un volume de l'envergure du secteur new-babylonien est plus indépendant du monde extérieur qu'une construction bâtie à plus petite échelle. La lumière du jour, par exemple, n'y pénètre que sur quelques mètres, une grande partie de l'intérieur devant être éclairée artificiellement. L'accumulation de chaleur solaire et la déperdition de chaleur en saison froide se font si lentement que les changements de la température ambiante influent à peine sur la température intérieure. Les conditions climatiques (l'intensité de l'éclairage, la température, l'état hygrométrique, la ventilation) sont toutes sous contrôle technique. On peut donc créer, à l'intérieur, une gamme variée de climats, modifiables à volonté. Le climat devient un élément important du jeu d'ambiance, et cela d'autant plus que l'appareil technique est accessible à tous et que la décentralisation (de la distribution) permet une certaine autonomie du secteur ou d'un groupe de secteurs. À la centrale unique on préfère plusieurs petites centrales ce qui permet de reproduire les climats les plus divers et, pourquoi pas, d'en inventer de nouveaux, qu'on opposera, changeant les saisons, les transformant selon une combinatoire infiniment variée accordée aux métamorphoses de l'espace.

L'audiovisuel sera utilisé dans le même esprit. Le monde fluctuant des secteurs exige un équipement (réseau émetteur et récepteur) décentralisé et public. Par la participation d'un grand nombre de personnes à l'émission et à la réception d'images et de sons, la télécommunication perfectionnée devient un auxiliaire important du comportement social ludique. [...]

Constant