

ESPACIOS LÚDICOS

Espacios lúdicos es una atención y una reflexión que ASTRÁGALO, en este número 14 de su edición, presta al carácter festivo, ocioso y espectacular que la arquitectura contemporánea ha adoptado. Directamente derivado del sentido antropológico de la obra de arte, —que Gadamer interpreta como juego, fiesta y símbolo— el espacio de la arquitectura y espacio urbano de hoy ha evolucionado adaptándose a los patrones de la sociedad del ocio y del consumo. La masificación y trivialización que afecta a las producciones del contexto cultural de los *mass media*, afecta por igual a la arquitectura destinada a ofrecer a la sociedad imágenes novedosas, impactantes, alucinantes o conmovedoras, elaboradas según las leyes del espectáculo. El espacio del hombre tiende hacia un principio de irrealidad y ficción. Una teoría hedonista convertida en programa social por quienes poseen el poder fáctico se dedica sistemáticamente al vaciado de contenidos de toda producción social que se torna artificio, mera construcción de artefactos. Lo ilusorio y lo ficticio como fuerte estimulante de la percepción suplanta una verdadera relación del espacio producido con la vivencia interior, el conocimiento, la memoria, la cultura. El carácter contra-cultural de la arquitectura de hoy establece comunicación de la misma manera que los medios masivos; una relación entre espectáculo y sociedad que lleva consigo la anulación de la racionalidad y la obnubilación de la conciencia de la persona. Desligado el sentimiento de placer de la razón y el sentido moral, también se disocia de la libertad. El potencial liberador implícito en el juego y en la fiesta del que hablaba Schiller, reducido a espectáculo y pasividad, termina convirtiéndose en un sistema opresivo.

La sociedad del espectáculo, conceptualmente definida por Guy Debord, sigue teniendo vigencia en nuestras sociedades y en nuestras ciudades. La Internacional Situacionista, no olvidemos, vino a reunir diversos movimientos previos del arte de Vanguardia y de la crítica cultural radical. Su punto de partida enraizado en el concepto de arte, como actividad colectiva directamente ligada a la transformación revolucionaria de la sociedad, y a la noción de juego, ha difundido una idea de

revolución que debía inscribirse fundamentalmente en la vida cotidiana, con precedentes en la idea de Huizinga sobre el *homo ludens* y posteriormente en Henri Lefebvre. Tal liberación incluía consecuentemente el tiempo de ocio. Su vertiente arquitectónica y urbanística, implicada en esta renovación, reclamaba ciudades como plataformas de escenarios principales para manifestar y desarrollar una vida liberada, que propiciara a esta revolución cotidiana.

6 Las nociones de propiedad, gasto, consumo, fiesta y placer fueron las ideas originarias que generaron en el curso de la actividad situacionista una serie de conceptos que retomamos aquí para describir y analizar los efectos de su dimensión transformadora e idea de virtualidad en nuestra situación contemporánea. Las ideas del urbanismo unitario que propulsaron los situacionistas como arte total —a modo de situación, construcción de ambientes momentáneos de la vida y destrucción de la moderna noción del espectáculo ligado al principio de no intervención del público— han sido trascendidos a una tergiversación de la realidad, y aplicables a la construcción de una realidad simulada; lo verosímil, la seducción, la inmersión en irrealidades, el engaño, la mentira, lo que no es real, es decir, el arte, la arquitectura, la literatura, el sueño, el juego como alternativa de lo real; la simulación como todo acto de representación simbólica. Los situacionistas querían inventar una nueva realidad propiciando juegos de una esencia nueva y producir sensaciones inexistentes proyectando los espacios deseados o hipotéticos o contrafácticos o futuros o pasados, según las reglas del juego o del azar, las ensoñaciones, el arte, el carnaval. De allí extender la simulación a todos nuestros intercambios económicos o informativos, ha constituido la tergiversación del utilitarismo y la dominación del capital.

José Luis Sanz Botey, en «Arquitectura de la ilusión», detecta aquellos elementos de espectacularidad que introducen las vanguardias arquitectónicas que, sin embargo, han dado lugar a parámetros muy diferenciados de la arquitectura de las posvanguardias.

Antonio Miranda, en «La fiesta falsificada», imagina la gran fiesta como la nueva utopía posible o la ciudad ilustrada sin clases y sin manipulaciones del capital.

Carles Feixa, en «La ciudad recreada. Los espacios lúdicos de los jóvenes», da una visión de la historia de las transformaciones del espacio urbano según hayan evolucionado las culturas juveniles de los últimos años y han reivindicado su espacio de representatividad en la ciudad. En este sentido resulta esclarecedor el marco comparativo que establece entre dos paradigmas representativos; uno, europeo-español y otro de Latinoamérica-México.

Polyxeni Mantzou, en «Patrones del ocio y espacios lúdicos de hoy», describe aquellas características que la arquitectura y la ciudad de hoy toma prestados de los lugares del ocio, las discotecas o los parques Disney, dando una explicación de sus orígenes estructurales y psicológicos.

Carlos Muñoz, en «Juegos virtuales. Identidad y subversión», describe el juego como generador de realidad construida. Los mundos virtuales que los situacionistas quisieron hacer realidad en los medios urbanos son hoy mundos realizables en el espacio de Internet, «un espacio hiperreal, construido para escapar a todo límite, para subvertir toda subversión, para recombinar toda producción para alterar toda regla»; pero no es el único espacio donde la virtualidad se incorpora en la vida real.

En FORO ABIERTO, Valentín Fernández Polanco, en «Esfuerzo de ser», pone en cuestión una verdadera afección de sufrimiento o placer por los estímulos externos, una vez que la racionalidad y afectividad del ser humano se desliga de la acción moral convertida en juego.

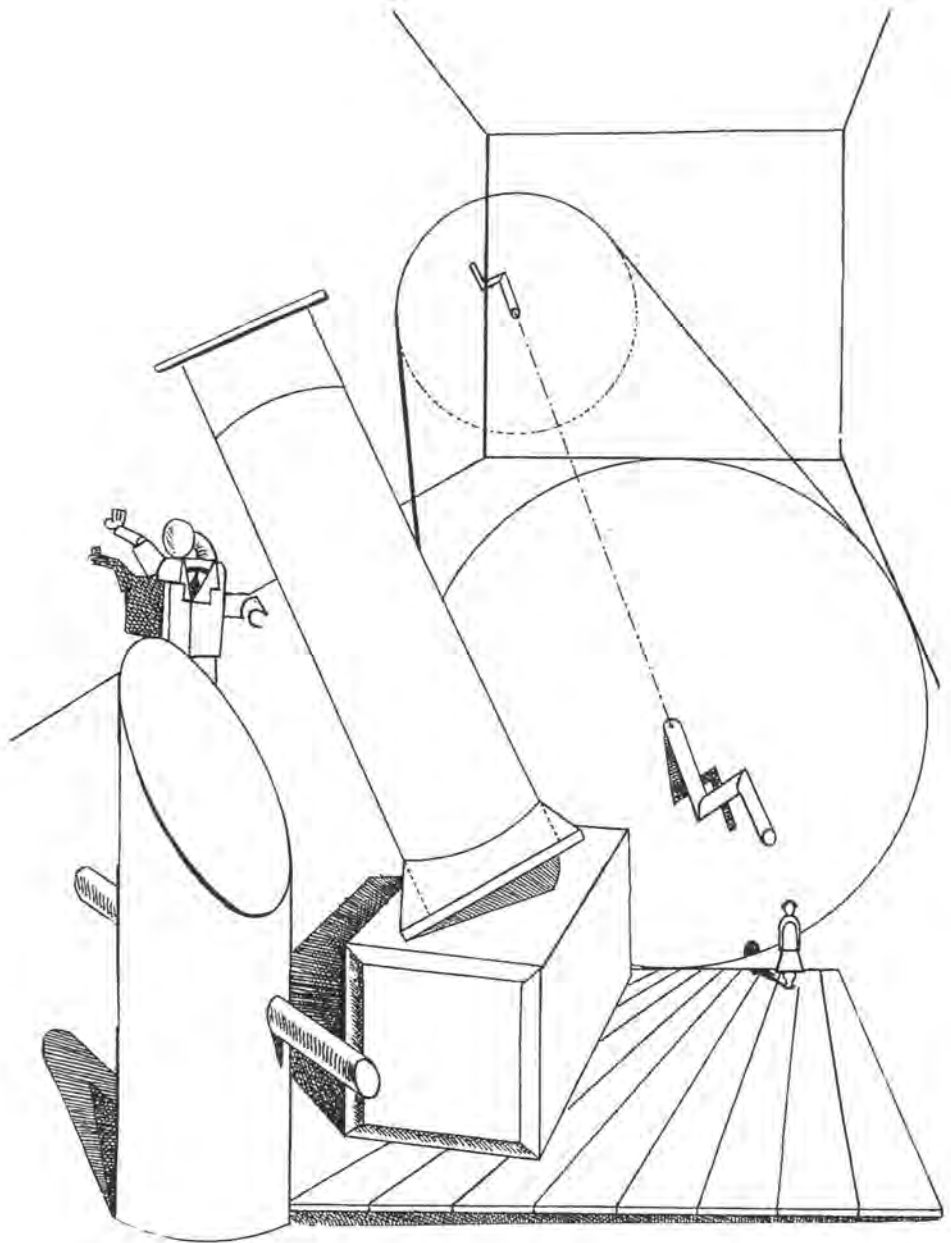
En RESEÑAS, Roberto Fernández hace un comentario sobre la reedición de un clásico, *Ciudades precolombinas* de Jorge E. Hardoy, por Ediciones Infinito de Buenos Aires.

En RELATOS, Fernando R. de la Flor, a través de las «Lecturas del Bosco» que la pintora japonesa Mariko Umeoka hace en su obra expuesta en la Casa de Japón de Salamanca, reflexiona sobre nuestra relación con la obra de arte. Roberto Goycoolea dedica un comentario crítico a las exposiciones de los concursos de proyectos para la ampliación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, la nueva Ciudad Telefónica, la V Bienal de Arquitectura y European 5. Candelaria Alarcón Reyero comenta la exposición antológica sobre la obra de José Ortiz de Echagüe.

Por último, publicamos un breve texto de introducción al ciclo, «Nuevas tendencias en el sistema de ciudades europeas», recordando a nuestro compañero recientemente fallecido, el catedrático de urbanismo Juan Jesús Trapero.

En POSTFOLIO, Roberto Segre en «Arquitectura y enseñanza hacia el nuevo milenio: incógnitas y esperanzas», realiza un recorrido a través del siglo para detectar algunos de los más agudos problemas de la arquitectura y de los centros urbanos de hoy, que sin embargo permiten al autor vislumbrar alternativas para el nuevo milenio.

7



Max Ernst.