



Quintana. Revista de Estudos do  
Departamento de Historia da Arte  
ISSN: 1579-7414  
revistaquintana@gmail.com  
Universidade de Santiago de Compostela  
España

Lazcano Vázquez, Roque  
PLAYGROUNDS: REVOLUCIONES DE SALÓN  
Quintana. Revista de Estudos do Departamento de Historia da Arte, núm. 12, enero-diciembre, 2013,  
pp. 235-236  
Universidade de Santiago de Compostela  
Santiago de Compostela, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65332666018>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org



Sistema de Información Científica  
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# PLAYGROUNDS: REVOLUCIONES DE SALÓN

Roque Lazcano Vázquez  
Universidade de Santiago de Compostela

La fisonomía de las ciudades es el mejor reflejo de la alienación de sus habitantes. La falta de horizontes en el urbanismo postindustrial representa de forma más clara que ningún otro fenómeno la materialización retroactiva del anquilosamiento postmoderno. Esta ausencia de perspectivas físicas dentro de las ciudades, así como la zonificación de las funciones del territorio, encuentra su correlato psicológico en la debilitación de la esperanza, los sueños y la creatividad de los individuos, cada vez más relegados al espacio de lo virtual. Pero si la evolución del ser humano se sustentó en la conquista del territorio a través del viaje y de la técnica, los excesos de la industrialización racionalista exigen hoy en día su reconquista.

La exposición *Playgrounds, reinventar la plaza* del Museo Reina Sofía, que se pudo visitar del 30 de Abril al 22 de Septiembre del 2014, recoge algunos de los proyectos más significativos que en las últimas décadas se plantearon como objetivo la recuperación del espacio urbano para el juego y la creatividad de sus habitantes. Los comisarios Manuel Borja-Villel, Teresa Velázquez y Tamara Díaz, ponen el acento en la importancia revolucionaria de lo lúdico y el ocio para la reapropiación de la ciudad por parte del individuo, en una confrontación creativa entre lo personal y lo colectivo que encuentra en la plaza pública su lugar expresivo.

Empezando por los cuadros de Goya donde se plasma la transgresión carnavalesca del "ser de otro modo que en la vida corriente", y pasando por el proyecto urbanístico frustrado de

la New Babylon de Constant y las fotografías teñidas de pereza dominical de Henri Cartier-Bresson, la exposición desemboca en los movimientos sociopolíticos más recientes que encontraron su fuerza en la toma del espacio público (15M, Occupy Wall St., etc.). Sin embargo, a pesar de que el tema escogido es significativamente actual (aspecto que es de agradecer), la exposición adolece de un planteamiento inactual. Es una pena que la radicalidad de su propuesta se quede en lo superficial, ya que acoge proyectos de espacios y parques lúdicos llevados a cabo como respuesta al racionalismo de Le Corbusier, pero se olvida de todos los movimientos juveniles que los reactivaron y les dieron nuevos usos. ¿Dónde están todas esas iniciativas urbanas que sin recurrir a la academia reivindicaban activamente el espacio público? ¿Dónde está el skate, el parkour y demás artes que verdaderamente reinventan la plaza y hacen de la ciudad un terreno de juego? Ni una referencia en toda la exposición. El planteamiento del discurso es confuso en el sentido de que presenta los proyectos urbanísticos lúdicos como revolucionarios (e incluso utópicos), pero ignora prácticamente todos los movimientos urbanos que encarnan de forma activa al *homo ludens* que les da vida.

No hay que irse muy lejos para asombrarse ante la incongruencia de esta desatención: la misma plaza donde se alza el edificio del Museo Reina Sofía, así como esa otra en la que se alza el Macba que también dirigió Borja-Villel, son sede de muchas de estas prácticas en las que el sujeto interactúa con el entorno urbano y explora

las posibilidades de desplazamiento a través de él. Si en la de Barcelona se desató una polémica con los *skaters*, en la de Madrid los practicantes de *parkour* juegan como si fueran niños o primitivos explorando el territorio, dando sentido al principio situacionista por el que las ciudades del futuro deberían construir aventuras. De ahí que, a pesar de lo acertado de la temática (sin duda se trata de una de las grandes cuestiones artísticas del momento –arte en contexto–), parezca como si se le hubiese dado a la exposición un tratamiento poco compacto e incomprensiblemente sesgado. Por un lado, se exponen planos de proyectos arquitectónicos y urbanísticos destinados a reintegrar el papel de las emociones y la creatividad en el entorno habitado, pero, por otro, las fotografías que deberían levantar acta de su uso se decantan abiertamente hacia la pasividad, hacia lo que resulta controlable y que no supone un verdadero desafío a las delimitaciones racionalistas y las acotaciones capitalistas del espacio, y la promesa de una mejora se convierte en una cruel ironía burguesa.

La impresión es que la muestra acaba funcionando como una congelación de todo impulso de espontaneidad revolucionaria. Si las paredes del museo suelen levantar las sospechas que siempre levanta lo mórbido, en esta exposición

su acción neutralizante se hace más patente que nunca. Los riesgos de musealizar la revolución son evidentes, y lo mínimo que se podría exigir a este tipo de iniciativas es justicia con los movimientos que todavía conservan la potencia del cambio y que sí suponen un contrapunto a las dinámicas del sistema. Exponer en una vitrina los planos de la *New Babylon* de Constant o los manifiestos situacionistas, y proyectar *La sociedad del espectáculo* de Guy Debord al tiempo que se ignoran todas las iniciativas actuales que revitalizan su discurso, tiene algo de lo que se viene haciendo en política con la imagen “revolucionaria” del Ché o la no menos controvertida de Mandela, perfectamente absorbidos por un sistema que los glorifica y los sitúa en un altar hipócritamente idealizado (inerte) para volverlos inofensivos.

A pesar de que tanto los textos del catálogo como la propia exposición manejan un discurso reivindicativo, lo cierto es que la supuesta transgresión que implica se queda en prácticamente nada al desatender al *homo ludens* indomable y *actual* que aún el espíritu creativo del niño y la autoconciencia del adulto. Esa es la ausencia, suponemos que no deliberada, que duele en una muestra de estas características.