

## Playgrounds. Reinventar la plaza



PALLE NIELSEN

Un grupo de activistas de diferentes organizaciones en Dinamarca despejaron un patio trasero en Stengade 52 en el área de Nørrebro en Copenhague el 31 de marzo de 1968 y en su lugar construyeron un parque infantil. Esto se hizo para llamar la atención sobre la falta de terrenos de juego, así como una remodelación general de la zona.

© VEGAP, Madrid, 2014

© PETERSEN ERIK / Polfoto

<b>FECHAS:</b>	30 de abril - 22 de septiembre de 2014
<b>LUGAR:</b>	Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid) Edificio Sabatini. Planta 1.
<b>ORGANIZACIÓN:</b>	Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
<b>COMISARIO:</b>	Manuel Borja-Villel, Teresa Velázquez y Tamara Díaz
<b>COMITÉ CIENTÍFICO:</b>	Lars Bang Larsen, Beatriz Colomina, Marcelo Expósito, João Fernandes y Rodrigo Pérez de Arce
<b>COORDINACIÓN:</b>	Tamara Díaz, Beatriz Jordana y Rocío Robles
<b>ACTIVIDADES RELACIONADAS:</b>	Curso y seminario <i>La imaginación política</i> Taller para adultos <i>Playgrounds. Reinventar la plaza</i> Visita comentada <i>A propósito de...Playgrounds</i> Taller de artista para niños <i>A jugar</i>

Con cerca de **300 obras en diversos formatos** (pintura, escultura, instalaciones, vídeo, fotografía, artes gráficas, cine y documentos) de artistas como **James Ensor, Francisco de Goya, Henri Cartier-Bresson, Helen Levitt, Alberto Giacometti, Ángel Ferrant, Hélio Oiticica, Lina Bo Bardi, Fischli & Weiss, Vito Acconci, Priscila Fernandes, Xabier Rivas, Teatro Ojo, Aldo van Eyck, Constant, Joan Colom, Jean Vigo o Xabier Rivas**, la exposición ***Playgrounds. Reinventar la plaza*** aborda el potencial socializador, transgresor y político del juego en su conjunción con el espacio público.

La muestra, organizada por el Museo Reina Sofía, cuenta otra historia del arte, desde finales del siglo XIX hasta la actualidad, en la que la obra de arte contribuye a la redefinición del espacio público, reinventando la plaza como el lugar de la revuelta del *homo ludens*, interrogando la actualidad del carnaval, reivindicando el derecho a la pereza, explorando la ciudad como tablero de juego y descubriendo las posibilidades de un nuevo mundo a partir de los desechos del mundo.

*Playgrounds. Reinventar la plaza* ilustra cómo, desde el parque infantil hasta la plaza, el espacio público se ha redefinido y adaptado en función de los usos que los ciudadanos le han otorgado y cómo éste ha servido para tomar el pulso a la sociedad.

La exposición también muestra el modo en el que la extensión del capitalismo a la producción y al consumo ha transformado los modos de vida y ha reconvertido el tiempo libre en tiempo de consumo, afectando y modificando el espacio público.

En este escenario, a medida que la división entre las esferas del trabajo y el ocio, lo personal y lo profesional, el entretenimiento y la información, lo público y lo privado, se ha hecho cada vez más imperceptible, el juego sobrevive como único vestigio que la lógica capitalista no ha conseguido invalidar.

En un momento caracterizado por la desactivación del descanso, en el que se prima la eficacia y el estar permanente activo, no es arbitrario subrayar el derecho a la pereza, la experiencia lúdica de la vida y la improductividad del juego. Por otro lado, recuperar la invención colectiva del juego abre la posibilidad de imaginar una nueva esfera pública que defienda y proteja nuestra dimensión social de manera duradera.

## **Recorrido**

*Playgrounds. Reinventar la plaza* se organiza en varias secciones que atienden cuestiones relacionadas con los espacios en su dimensión pública y socializadora. Con obras de artistas como **Francisco de Goya** o **Maruja Mallo**, la exposición arranca con unas salas dedicadas a la **“Actualidad del carnaval”**. En ellas, se recupera la figura de esta suspensión temporal de la vida social ordinaria que celebra la ambigüedad del mundo al revés, la mascarada y el juego de ser otro, y donde precisamente el juego cobra su componente más transgresivo. Además, la muestra se hace eco del resurgir, desde los años 90, de un espíritu carnavalesco, aún vigente, vinculado a actos de denuncia, resistencia y nuevos modos de hacer política, como en los ejemplos de las acciones festivas del colectivo ***Reclaim the Streets (RTS)***, creado en Londres.

El “Derecho a la pereza” también tiene su lugar en la exposición y, con autores como **Henri Cartier-Bresson**, **James Ensor**, **Jean Vigo**, **Weegee**, **Humphrey Spender**, **Fernand Léger**, **Boris Mikhailov** o **Martin Parr**, cuestiona la regulación del tiempo de trabajo que, con el propósito de optimizar la fuerza y las competencias de los trabajadores, constituye un principio fundamental del sistema económico capitalista. La voluntad de organizar el tiempo libre de esos trabajadores se vio, ya a comienzos del siglo XX, como una condición de la paz social e internacional. El tiempo libre se erigió entonces como un derecho, defendido por distintos pensadores como Paul Lafargue, autor muy popular en España en la primera mitad del siglo, en su ensayo *El derecho a la pereza* (1880).

Los trabajos de esta sección reflejan cómo la propia sociedad moderna creó entonces un amplio abanico de propuestas con las que el trabajador pudiese ocupar ese tiempo de descanso y ocio, actividades recreativas y deportivas en su mayoría. Si por un lado el trabajador toma conciencia de que la diversión ya no era exclusiva de las élites, por otro se idean prácticas de ocio colectivas para las masas, como los parques de atracciones o los establecimientos vacacionales al borde del mar. Publicitados como nuevos paraísos terrenales, éstos no pueden ocultar su artificio al ofrecer, en definitiva, una experiencia sucedánea y finita.

A través de las obras de la sección “En los desechos del mundo, un nuevo mundo”, se hace hincapié en cómo la calle, los solares vacíos y los terrenos baldíos emplazados en la periferia urbana han ejercido históricamente un atractivo especial como terreno de juego para los niños que escapa a la mirada e interferencias de los adultos. En 1935, **Carl Theodor Sorensen** propuso el término *junk playground* para referirse a su idea de un “parque en descampado”, un área aislada de su entorno por una abundante vegetación y donde, según sus palabras, “se debería reunir, para el entretenimiento de los niños más mayores, todo tipo de chatarra con la que se permitirá trabajar a los niños de los bloques de apartamentos, como las zonas que estos ya tienen en el campo y en los suburbios”.

Sin embargo, no fue hasta 1943 y en Copenhague cuando se construyó oficialmente el primero de estos parques. Tras la Segunda Guerra Mundial, el concepto se difundió pronto a otros países y entre sus partidarios destaca la arquitecta paisajista **Lady Allen of Hurtwood**, quien propuso la designación de ciertos sitios bombardeados y residuales en la ciudad de Londres como *adventure playgrounds* (parques infantiles de aventuras), que tenían la finalidad de canalizar la energía terapéutica y constructiva de los niños.

La calle, la ruina y los descampados como territorios de autorrealización y juego de una infancia desarraigada se convirtieron también en escenario y asunto de máximo interés para la fotografía documental desde los años treinta y el cine de denuncia, como fue el caso del neorrealismo italiano en la posguerra. La mirada de **Pier Paolo Pasolini** o **Roberto Rosellini**, presentes en la exposición a través de fragmentos de sus películas y guiones, le otorgó un carácter poético más acerado y descarnado a este universo de espacios urbanos marginales habitados por los desposeídos, en los que Pasolini reconocía también un lugar para la diversión y la aventura: “Pero en los desechos del mundo nace un nuevo mundo: nacen leyes nuevas donde no hay ley”.

En "La ciudad, tablero de juego", a través de proyectos de artistas como **Alberto Giacometti** e **Isamu Noguchi** y de referencias a la literatura surrealista, se plantea la idea de ciudad como un laberinto que conduce de manera inmediata a su consideración como espacio de juego.

La sección "Modelo playground" hace referencia a un recinto tipificado, separado de la calle y destinado integralmente al juego, que constituye un engendro moderno que ha poblado el mundo de paisajes, obras y artefactos donde domesticar la radical alteridad del juego, siempre resistente a encasillamientos. El *playground* hace su aparición en la década de 1930 como un elemento relevante de la ideología de lo público y está presente en los programas urbanos de los arquitectos modernos.

El pensamiento arquitectónico en torno a la cuestión del juego tuvo dos momentos distintivamente contrapuestos y escindidos por la Segunda Guerra Mundial, representados por **Le Corbusier** y **Aldo van Eyck**. Las prácticas de estos dos arquitectos entroncaban respectivamente con una tradición que antes de la contienda priorizaba el deporte organizado y la figura del atleta, frente al juego libre e instintivo que la presencia del niño humanizó en la posguerra. Los reductos aislados del parque, la cancha y la terraza –como la que corona la Unidad de Habitación de Marsella (1945) de Le Corbusier– fueron sustituidos por un nuevo modelo de playground cuya extensión resignificaba la ciudad entera como terreno de juego. En un proceso inédito en la historia del urbanismo, Aldo van Eyck construyó en Ámsterdam 734 parques infantiles entre 1947 y 1978. El énfasis integrador de sus actuaciones en el tejido urbano y el uso participativo constituyeron los rasgos esenciales de sus propuestas.

La importancia simbólica del juego actuó asimismo como elemento aglutinador para la generación en la que se insertan los miembros del grupo Cobra (1947-1951), donde destacó la figura de **Constant**. Cofundador de la Internacional Situacionista (IS) en 1957, esbozó junto con Guy Debord la teoría de un urbanismo unitario, inquietante y laberíntico y que inspiró su Nueva Babilonia (1956-1974), una metáfora explícita del advenimiento de una sociedad creativa, que visibilizaba en su formalización la relación más radical imaginable entre ciudad y juego.

La Guerra Fría trajo consigo una crisis de valores que inhibió la posibilidad de cualquier alternativa al pensamiento y experiencia fuera de la sociedad del espectáculo, al tiempo que la acumulación de imágenes se revelaba como medida infalible para saciar todo deseo. Durante esta fase del capitalismo avanzado, la penetración del consumo en todos los órdenes de la vida propició la recuperación de nuestra condición de *homo ludens*, que había sido descrita por primera vez por Johan Huizinga en 1938. Dentro de este contexto, la sección "La revuelta del homo ludens" se concentra en las experiencias del influyente movimiento de la **Internacional Situacionista** y en las provocadoras acciones del **movimiento holandés provo**, que defendían vivir una vida más intensa y liberar la existencia de la rutina que imprime el trabajo. Ambos vinieron a combatir la apatía de la experiencia social, haciéndose eco de una nueva sensibilidad, radicalmente opuesta a la

naturaleza alienante de la sociedad del espectáculo. Este despertar de la conciencia del presente y de una actitud participativa tuvo su momento álgido en el revolucionario **Mayo del 68**.

En "Asalto al museo", a través de abundante documentación, se recuerda el proyecto que **Palle Nielsen** realizó en 1968: la inserción de un parque infantil en el Moderna Museet de Estocolmo que supuso un proyecto emancipador de investigación pedagógica, al tiempo que una crítica desde el activismo de la vida cotidiana y una crítica del objeto artístico. Otro ejemplo contemporáneo fue el proyecto *Edén*, realizado por **Hélio Oiticica** en la Whitechapel Gallery de Londres, en 1969, el mismo año en que acuñaba el término *crelazer*, un concepto con el que conjugaba creación y ocio.

En "Juegos de espacios" se explora cómo la condición cambiante de la sociedad de consumo y el desarrollo técnico de los años de postguerra fueron la base de nuevas soluciones urbanísticas y habitacionales formuladas por arquitectos como **Cedric Price**, el grupo de arquitectura radical italiana **Archizoom** o el colectivo británico **Archigram**.

Finalmente, "Reinventar la plaza" recoge cómo las asambleas, manifestaciones y acampadas que se multiplicaron en la onda global de movimientos del 2011 —Puerta del Sol (Madrid), Tahrir (El Cairo, Egipto), Syntagma (Atenas, Grecia), Wall Street (Nueva York, Estados Unidos), Taksim (Estambul, Turquía) y otras tantas plazas, calles y barrios—, así como los movimientos juveniles o estudiantiles de Latinoamérica, devolvieron a esos espacios su dimensión pública y permitieron experimentar nuevas formas de organización y vida en común.

## **Catálogo**

Con motivo de la exposición, el Museo Reina Sofía ha publicado *Playgrounds*, un catálogo ilustrado en dos versiones (español e inglés) que incluye textos de Lars Bang Larsen, Rodrigo Pérez de Arce, Beatriz Colomina y Marcelo Expósito. Asimismo, la publicación reedita escritos de Linda Nochlin, Lady Allen of Hurtwood, Aldo van Eyck, Constant, Hélio Oiticica, Robert Filliou, Pier Vittorio Aureli y Graham St. John.

### **Para más información:**

GABINETE DE PRENSA

MUSEO REINA SOFÍA

[prensa1@museoreinasofia.es](mailto:prensa1@museoreinasofia.es)

[prensa2@museoreinasofia.es](mailto:prensa2@museoreinasofia.es)

(+34) 91 774 10 05 / 06

[www.museoreinasofia.es/prensa](http://www.museoreinasofia.es/prensa)