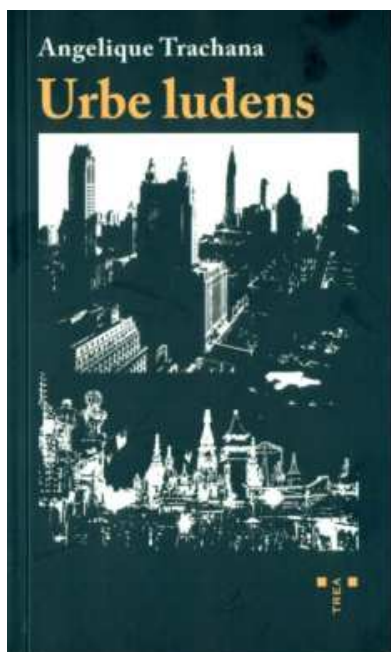


Urbe Ludens, de Angelique Trachana

Gonzalo GARCÍA ROSALES
gonzalo.grosales@gmail.com



Título: *Urbe Ludens*
Autor: Angelique Trachana
Editorial: Trea, Gijón
Año: 2014
Número de páginas: 228 páginas

El título del libro parafrasea el *Homo ludens* de Huizinga. *Urbe ludens* enmarca tres perspectivas, tres visiones de la ciudad: la ciudad como espacio lúdico, espacio para jugar, para festejar, para desarrollar la imaginación y la creatividad; la ciudad visionaria, espacio para la fantasía y la ensoñación, la ciudad como proyecto utópico; y la ciudad participativa, espacio sensible, interactivo, espontáneo, informal e alternativo.

La primera parte, enfocada desde la historia, observa manifestaciones, obras, proyectos y relatos de todos los tiempos. Sin pretender ser exhaustivo, el estudio, a través de los paradigmas traídos, revela claves importantes en la fundación de los espacios lúdicos como espacios para la expresión y la comunicación, estableciendo relaciones en el tiempo. Desde la *paideia* clásica griega –por la vida sana del cuerpo y del espíritu en la naturaleza– hasta los conceptos modernos de “espacio libre” y “tiempo libre”, pasando por la crítica contemporánea a la “industria del ocio y del espectáculo” comparada con la herencia barroca, y la recuperación de la “deriva” situacionista en el ámbito de los nuevos paradigmas de hacer ciudad en la sociedad de la información.

La segunda parte arranca del Situacionismo, haciendo una suerte de derivación que recobra hoy vigencia desde el punto de vista teórico e ideológico. Se recuperan proyectos y relatos de los años sesenta y setenta de un cierto signo utópico-tecnológico, cuyo trasfondo psicológico e ideológico se compara con una nueva sensibilidad, un clima psicológico actual propiciado por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Esas nuevas herramientas poseen un enorme poder de transformación de la sociedad con asombrosas consecuencias sobre la modificación del espacio vivencial. Un poderoso vehículo de este cambio social son los espacios sociales virtuales que se constituyen en la red. La conexión de los individuos en las redes globales y la interoperatividad en la red producen una transformación radical de la percepción del entorno, y estimulan el activismo y la participación ciudadana en eventos con presencia en el espacio público. Este empoderamiento de lo colectivo y la participación activa de la ciudadanía son claves para entender las tendencias emergentes de apropiación y transformación de espacios públicos.

En los procesos de configuración de estos espacios subsiste el deseo de relacionarse con los otros y el placer de "hacer juntos". La tercera y última parte del libro está dedicada a la vida urbana y a las formas de comunicación, participación e interacción que configuran espacios para la colectividad, frente a las estrategias del "poder", la "sociedad del espectáculo", el mercado del ocio y la "cultura de masas". Se observan los espacios de la acción, las manifestaciones colectivas, los acontecimientos espontáneos y efímeros; las actuaciones "irregulares", las apropiaciones informales y los usos alternativos de espacio público; el reciclaje de espacios degradados y otras tendencias emergentes que generan el tejido lúdico de la ciudad.

La relevancia de esta publicación radica en que nos aporta una revisión de los antiguos patrones de hacer ciudad que imponen espacios normativos y reglas de civismo, y nos proporciona las claves para entender las implicaciones de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la percepción del entorno y en su configuración. Gracias a las TICs asistimos a un empoderamiento de lo colectivo y a la participación activa de los ciudadanos conectados en la apropiación, autogestión de espacios colectivos y transformación de espacios públicos. Estos espacios colectivos son generalmente espacios híbridos que se generan en la red y se realizan *in situ*. En el libro se aventura la formulación de nuevos paradigmas urbanos y el análisis crítico de los nuevos relatos de la arquitectura en el contexto del cambio social y tecnológico.

Las nuevas herramientas tecnológicas de uso cotidiano propician la percepción más sensible del entorno y potencian la creatividad ciudadana, clave importante para entender una nueva

cultura urbana híbrida y tolerante cuyos protagonistas son los propios ciudadanos. Las nuevas herramientas que poseen una gran capacidad de construcción social se convierten, además, en herramientas educativas de un ciudadano que ve cómo aumentan sus posibilidades de ocio, de cultura y de vida social. Según la autora, "un espacio lúdico nunca es el resultado de un proyecto que surge de la proyección del ego personal sino un espacio creado para el disfrute colectivo". "La ciudad se interpreta como un gran tablero de juego donde se libera la imaginación y la creatividad de artistas, arquitectos, grupos interdisciplinarios y ciudadanos y donde la visión del arquitecto debe coincidir con la visión del ciudadano". La creación de espacios lúdicos en la ciudad implica hoy nuevos procedimientos y herramientas tanto teóricas como prácticas, más adecuados a su tiempo y a las demandas sociales emergentes, que se esbozan en el libro, vislumbrando para una ciudad del futuro prácticas más humanizadoras, más sostenibles, más sensibles y viables en situaciones de crisis.