

L'un des thèmes principaux de la pensée urbaine du xx^e siècle traite du rapport entre forme urbaine et structure productive. Ce numéro de *Quaderns* propose de considérer les effets sur la ville et l'architecture des activités apparemment non productives. D'un côté, il s'agit de la capacité à générer une certaine valeur économique que peuvent avoir, en principe, des activités aussi peu quantifiables que le goût, les passions, les relations sociales développées dans un environnement plus ou moins ludique ; de l'autre, la revue aborde l'influence des activités associées aux loisirs sur les processus de transformation urbaine à différentes échelles. L'ensemble des activités réalisées en dehors de l'horaire de travail —ou d'école— et qui occupent ce que nous appelons *le temps libre* a un poids indubitable dans l'économie, de même que dans les stratégies de configuration de l'environnement construit. L'ingénierie des loisirs, surtout dans sa version *week-end*, constitue un phénomène doté d'une structure organisationnelle complexe, qui se traduit par un système concret de relations dans l'espace, dont découle une architecture et un urbanisme spécifiques.

Temps délivré s'interroge quant à l'éventuelle productivité des loisirs et propose une enquête sur l'importance de l'artefact spatial dans l'organisation de ce qui est ludique, tout en étant activité productive. Il est de plus en plus difficile d'établir une frontière nette entre le temps libre et le temps consacré aux activités rémunérées. Il semble clair, cependant, que l'occupation du temps libre par des pratiques plus ou moins organisées, qui requièrent soit une équipe humaine soit une infrastructure ainsi que des connaissances spécifiques, qui activent une chaîne économique, et qui génèrent par leur réalisation une production sociale et culturelle faisant évoluer cette chaîne, la rendant plus sophistiquée et étendant son influence dans la sphère sociale, est relativement peu différente d'une activité professionnelle. Ce n'est pas une situation nouvelle, bien que l'on soit passé sans le moindre doute à un stade plus perfectionné de l'évolution de cette situation. Aux origines des loisirs populaires, avec la réduction progressive de la journée de travail accordée à la fin du xix^e siècle et au début du xx^e. Des nombreux théoriciens sociaux ont rapidement encadré le temps libre dans une organisation des activités d'inspiration taylorienne. Le temps libre ne devait être en aucune manière vide, mais occupé par des loisirs actifs destinés à une régénération du corps et de l'âme de l'individu, pour son prompt retour à l'activité productive. Cependant, contrairement à cette première vision simple, voire simpliste, de récupération, la mise à profit —et l'induction— des loisirs du point de vue économique va subir une évolution beaucoup plus complexe, une véritable transformation qui passe par un changement d'échelle. Si, dans un premier temps, le temps de loisirs était mis à profit dans le quartier ou dans la sphère ultra-locale —dans le cadre de réunions savantes ou de sociétés musicales, ou encore de la pratique de la gymnastique ou des sports—, la découverte des possibilités d'un très important négoce* associé au temps libre va faire naître des loisirs de masse ayant des implications quant à la dimension urbaine et territoriale. Il va se produire une progressive polarisation du temps consacré à se distraire à l'échelle domestique et à l'échelle urbaine, à la maison et sur le stade, sur le canapé et sur les gradins, et entraîner l'apparition du « double spectateur ». Évidemment, ce processus se produit simultanément au développement des *mass media* —la radio, les journaux, le cinéma, l'industrie discographique, la télévision— ; plus encore, sans la « mise en boîte » de l'événement que produisent ces *mass media*, tout cela serait inexplicable. L'expansion imparable de ce phénomène et l'intégration du spectaculaire dans tous les domaines de la réalité ont inversé, depuis bien longtemps, les mécanismes de perception et de relation avec l'environnement et avec la société. Dans les premières pages de ce numéro, Jean Baudrillard décrit une réalité qui a été débordée par le virtuel, thématisée, interprétée comme une figuration médiatique qui, dans son degré actuel de paroxysme, se développe de forme interactive. L'individu, qui avait cessé d'être sujet pour être spectateur, devient maintenant le figurant d'un scénario banalisé. Ainsi, il semble qu'une pratique de l'espace où le subjectif aurait une capacité de transformation de la réalité est aujourd'hui plus que jamais nécessaire pour libérer le temps, mais aussi pour libérer l'espace.

* NdT. Le terme original en catalan *negoci* —négoce, affaires— permet dans ce cadre un mot-valise exprimant la négation des loisirs —*oci*— : *neg-oci*.

Una de les principals línies argumentals del pensament urbà del segle xx incideix en la relació entre forma urbana i estructura productiva. Aquest número de *Quaderns* planteja una aproximació als efectes de les activitats aparentment no productives sobre la ciutat i l'arquitectura. S'analitza, per un costat, la capacitat de generar valor econòmic que tenen activitats en principi tan poc quantificables com el gust, les aficions, les relacions socials desenvolupades en un entorn més o menys lúdic, i s'estudia, per un altre, la influència de les activitats associades al lleure sobre els processos de transformació urbana a diferents escales. El conjunt d'activitats que es realitzen fora de l'horari laboral (o escolar) i que ocupen el que denominem «temps lliure» té un pes indubtable en l'economia i també en les estratègies de configuració de l'entorn construït. L'enginyeria de l'oci, sobretot en la seva versió de cap de setmana, constitueix un fenomen amb una estructura organitzativa complexa que es tradueix en un sistema concret de relacions a l'espai, del qual es deriven una arquitectura i un urbanisme específics.

Temps lliurat es qüestiona sobre l'eventual productivitat del lleure i planteja una indagació sobre la importància de l'artefacte espacial en l'organització d'allò que és lúdic com una activitat productiva. Cada vegada resulta més difícil establir una divisió clara entre el temps lliure i el temps dedicat a activitats remunerades. Sembla clar que l'ocupació del temps lliure per pràctiques més o menys organitzades, que demanen un equip, humà o infraestructural, i uns coneixements específics que activen una cadena econòmica i que generen en la seva realització una producció social i cultural que fa que aquesta cadena evolucioni, es faci més sofisticada i estengui la seva influència a l'esfera social, presenta poques diferències respecte a una activitat laboral. No és pas una situació nova, tot i que indubtablement s'ha passat a un estadi evolutiu més perfeccionat de la situació. En els orígens de l'oci popular, amb la reducció progressiva de la jornada laboral al final del segle xix i el començament del xx, no hi van faltar teòrics socials que ràpidament van emmarcar el temps lliure dins una organització de les activitats d'inspiració taylorista. El temps lliure no havia d'estar buit de cap de les maneres, sinó ocupat per un oci actiu destinat a una posada a punt física i anímica de l'individu de cara a la seva recuperació per a l'activitat productiva. Tanmateix, en contrast amb aquesta primera i simple visió recuperadora, l'aprofitament (i inducció) de l'oci des del punt de vista econòmic experimentarà una evolució molt més complexa, una transformació que implica un canvi d'escala. Si en un primer moment el lleure es localitza en l'esfera del barri o ultralocal (en ateneus, gimnasos, clubs esportius, corals), el descobriment de les possibilitats d'un «neg-oci» massiu associat al temps lliure va donar a llum un oci de masses amb implicacions en una dimensió urbana i territorial. Es va produir una progressiva polarització del temps dedicat a l'entreteniment a escala domèstica i a escala urbana, a casa i a l'estadi, al sofà i a la grada: el doble espectador. Evidentment, aquest procés es produeix de forma simultània al desenvolupament dels *media* (la ràdio, la premsa, el cinema, la indústria discogràfica, la televisió), i encara més, sense l'encapsulament de l'esdeveniment que produeixen els *media*, resulta inexplicable. La imparable expansió d'aquest fenomen, la integració de l'espectacular en tots els àmbits de la realitat ha capgirat, des de fa temps, els mecanismes de percepció i de relació amb l'entorn i la societat. A les primeres pàgines d'aquest número, Jean Baudrillard descriu una realitat que ha estat desbordada per allò que és virtual, tematitzada, interpretada com una figuració mediàtica que, en el seu grau actual de paroxisme, es produeix de forma interactiva. L'individu, que havia deixat de ser subjecte per ser espectador, esdevé ara figurant en un escenari banalitzat. Així, sembla que una pràctica de l'espai on allò que és subjectiu tingui una capacitat transformadora de la realitat és avui dia més necessària que mai per alliberar el temps, però també per alliberar l'espai.