

## **Anarchitekton. Habitar el decorado**

entrevista con Jordi Colomer por David Benassayag  
(revista Pasajes #78, 06/2006)

Anarchitekton es el título genérico de una serie de vídeos que se construye como un work in progress: Barcelona, Bucarest, Brasilia y Osaka son las primeras etapas de este proyecto. Personaje singular Idroj Sanicne recorre la ciudad contagiando de ficción la calle; las maquetas de edificios que enarbola son como estandartes grotescos, provocaciones utópicas o pendones festivos; Idroj corre al ritmo entrecortado de las imágenes fijas encadenadas que dan cuenta paradójicamente- de un movimiento infatigable, multiproyección en la que cada ciudad se presenta en una pantalla y todo sucede al mismo tiempo.

*En Anarchitekton, tu interés por la arquitectura moderna pasa por señalar la importancia de los límites de la ciudad, este territorio intermedio en el que los edificios se desligan de un tejido urbano denso, pero siguen constituyendo lugares del habitar colectivo. Y en esos límites de la ciudad la arquitectura es al mismo tiempo la más "masiva", la más "real" si se quiere y la más artificial, como un decorado de cine construido al aire libre. ¿Cómo se relacionan para ti esos dos aspectos de la arquitectura?*

En Anarchitekton/Barcelona, se trataba efectivamente de constatar los límites físicos de la ciudad. Estos quedan señalados por una parte por los barrios construidos para alojar la ola de emigración de los prósperos años 60, como Bellvitge y Singuerlin que representaron la aparición salvaje de nuevas tipologías de alojamiento, la caja de cerillas o el bloque masivo, construidos en la urgencia. Al mismo tiempo constituyen las entradas a la ciudad, como un telón moderno inesperado, que aun hoy sigue reflejando ese momento. El tercer barrio - Diagonal mar- está ahora en construcción y responde a la voluntad de una ciudad obsesionada por la arquitectura para dotarse de un decorado standard, que se parezca al de cualquier otra ciudad del mundo occidental y que debería expresar el brillante rol internacional que quiere atribuirse. Brasilia ilustra también esa ambigüedad entre hábitat y decorado. Se trata de una ciudad entera construida en "la nada" para acoger la capital del Brasil, los símbolos oficiales y al mismo tiempo representar la vitrina del país, su rostro moderno. En el vídeo el personaje parte del edificio del parlamento, llevando la maqueta del edificio de Niemeyer y recorre con ella el camino hasta una nueva ciudad del extrarradio (Aguas Claras), que es la antítesis del urbanismo de Brasilia y que desde luego no sale en las postales. En Bucarest tenemos una tercera versión de esa idea de límite, un límite temporal. La maqueta corresponde a uno de los múltiples edificios empezados durante los últimos tiempos de Ceaucescu (en los años 80) y que nunca se llegaron a finalizar. Portando la maqueta de uno de esos "esqueletos" de hormigón, esos edificios fantasma que están muy presentes en la ciudad, y que nadie quiere ver, Idroj Sanicne, el personaje que protagoniza los vídeos, se pasea por delante del delirante "palacio del pueblo", decorado grandilocuente que el dictador nunca llegó a ver terminado. En Osaka las fachadas se construyen con enormes neones que difuminan el paso entre día y noche, arquitecturas-anuncio para las que el personaje restituye, danzando con la maqueta, una escala individual. Me

obsesiona ese límite entre decorado y hábitat, en que momento y como pasamos de uno a otro. A esa frontera deberíamos añadir también otros límites presentes en el vídeo: entre actuación y performance, entre movimiento e inmovilidad, y en fin, evidentemente, entre ficción y realidad.

*Encontramos una ambigüedad también en la manera en que Anarchitekton nos hace percibir el urbanismo moderno.*

Como sabes hice estudios de arquitectura. Fui educado en la ortodoxia de la arquitectura moderna en la que la caja era efectivamente una forma esencial. Pero viví también el momento de la crítica radical al programa modernista. Tengo pues sentimientos muy ambivalentes sobre este tema. Creo en todo caso que ese urbanismo no constituye solamente un universo de desastres. Brasilia fue concebida para desplazarse en coche siguiendo unos ejes bien determinados, que sin duda funcionan, y sin embargo se ha producido un fenómeno sorprendente: Los peatones que cruzan esos grandes espacios han creado poco a poco, con sus pies si así se puede decir- caminos alternativos en diagonal, como una hiedra que se instala en la trama de la ciudad; son los caminitos de tierra roja que se ven en el vídeo. Esa manera de dar forma colectivamente, de adaptar el espacio dejando un rastro, sería evidentemente imposible en los centros de ciudad tradicionales, o en los barrios antiguos en los que el tejido urbano está fijado. En Brasilia llaman a estos caminos "los caminos del deseo", y el ayuntamiento prevé ahora transformarlos en caminos repertoriados y que aparezcan en los mapas. El urbanismo moderno ha producido toda clase de problemas, seguro, pero rechazo partir de ideas estereotipadas sobre ello. Me interesa observar la relación de la gente con su entorno, a veces es una relación muy intensa en ese tipo de lugares; no solamente porque ese urbanismo nos remite a profundos cambios de modos de vida (inmigración, nuevos trabajos, nuevas organizaciones sociales), sino también en razón a su situación geográfica. El hecho que esos barrios hayan sido construidos a menudo sin relación con un centro, ha creado espacios intermedios, mal delimitados entre ciudad y campo, entre civilización y naturaleza en los que una apropiación particular del espacio es posible. Son los descampados que vemos en algunas películas neo-realistas italianas de la post-guerra. Allá se juega a la pelota, hay historias de amor o se conduce sin permiso. Aún hoy en Bellvitge existe un inmenso descampado en el que se puede correr en todas direcciones, cosa evidentemente imposible en el centro de la ciudad.

*Esta idea de la carrera, es también una referencia al cine cómico mudo. Anarchitekton se emparenta con esos filmes cortos de Harold Lloyd o de Chaplin que no son sino una larga persecución en la que el personaje es proyectado de lugar en lugar. Reencontramos una temporalidad que es al mismo tiempo narrativa y repetitiva, y esta curiosa mezcla de inverosimilitud de la narración y fuerte presencia del personaje.*

En el aspecto técnico Anarchitekton es una forma de proto-cine. El movimiento está constituido por el montaje encadenado de fotografías. Es de hecho el principio elemental sobre el que funciona el cine, una sucesión de imágenes fijas. Si el vídeo tiene 25 imágenes por segundo, en Anarchitekton,

la misma imagen dura 17 fotogramas. Esta economía de medios se corresponde con la acción del personaje. La mini-narración implica una línea con principio y fin pero que se repite infinitamente, y al final no importa donde empieza el recorrido, acaba formando un bucle obsesivo. En relación a las películas mudas de las que hablas efectivamente Anarchitekton funciona sobre el mismo modelo: un personaje cruza la ciudad arrastrado por una misión que cumplir, imparable. Anarchitekton es además un vídeo sin sonido. Cada gesto se transforma en no-natural y al tiempo extraordinariamente fuerte. Me acuerdo de haber visto hace años en una gran cine "Amanecer" de Murnau como una experiencia fuertemente emotiva. Lo mas impresionante era el silencio de la sala.

*La manera en que tu personaje se desplaza connota toda una historia del movimiento, que empezaría con la procesión religiosa y llega hasta las manifestaciones políticas, pasando por los desfiles deportivos o las paradas militares.*

De Anarchitekton se ha comentado, sobretodo, su aspecto irónico. Pero me gustaría señalar su carácter heroico. Ese personaje corre siempre, sin parar, bajo un calor terrible, descamisado bajo el sol en Barcelona- o un frío extremo, rodeado de nieve, en Bucarest, de día en Brasilia o bajo la luz de los neones en Osaka, su carrera es imparable. Podríamos decir que hay una implicación física y esa implicación tiene una resonancia colectiva. Las maquetas son también como estandartes, una especie de esculturas cargadas de sentido simbólico; transportarlas por la calle produce en si mismo un evento, una colisión entre dos órdenes de realidad. En la semana santa en Sevilla, las procesiones se organizan siguiendo los retablos, imágenes que salen de las iglesias a la calle. Siempre me ha impresionado el contraste entre su valor simbólico, casi mágico y su realidad física, su peso, y el esfuerzo increíble que supone transportarlas. Anarchitekton se refiere también a los desfiles organizados en la URSS poco después de la revolución en los que los manifestantes portaban objetos-símbolo, zapatos gigantes que portaba el sindicato de zapateros, o el monumento de Tatlin para la tercera internacional, y con ellos recorrían la ciudad. Entre la fiesta y la manifestación quedan aún por inventar infinitas formas de transformar la calle!.

París, octubre 2005  
Entrevista de David Benassayag.