

Anarquia-arquitecton

Marie-Ange Brayer

(catàleg FUEGOGRATIS)

Un personatge que va exhibint una maqueta de cartró corre per la ciutat. És a Barcelona, i més tard a Bucarest, Brasília, Osaka. El seu periple urbà no té fi ni finalitat. Un personatge solitari, sense cap conquesta del món altra que la seva travessia “grotesca”. Una producció de la utopia.

Després d'uns estudis d'arquitectura marcats pel modernisme, Jordi Colomer va prosseguir amb una interrogació sobre la potencialitat emancipadora de l'arquitectura i sobre el decalatge entre els edificis moderns i la seva apropiació pels habitants. En aquella època, a Barcelona s'estan construint nous barris que contrasten amb els blocs d'immobles i els grans conjunts urbanístics erigits durant els anys 60. L'origen d'Anarchitekton és un joc entre amics, un dia d'estiu del 2002 a Barcelona: Jordi, Marc i Idroj decideixen “visitar els límits físics de la (seva) ciutat”¹. Mentre passegen tot enarborant maquetes, algú apostrofa els tres companys: es tracta d'un projecte immobiliari al barri, o bé estan protestant contra les torres? Aquest resident acabarà apareixent a la pel·lícula sobre Barcelona, fent preguntes a Idroj abans d'encaixar les mans. Aquesta ambivalència pròpiament “grotesca” del gest d'enarborar una maqueta també serà qüestionada pels nens² que participen a un taller amb l'artista. Després d'haver visionat Anarchitekton, l'un d'ells assenyalava: “A les pel·lícules, quan he vist les maquetes, he pensat en una manifestació contra els edificis.”³ S'obren aquí els múltiples camins d'exegesi d'aquesta obra que ens remet tant a la nostra pròpia construcció del món com a la nostra finitud existencial; una obra on el personatge no deixa de córrer, com aquells missatgers de la Ilíada, menats per un fatum que els porta a creuar les terres, conscients de l'impossible desenllaç dels conflictes, empesos només per la seva velocitat.

A Barcelona, Idroj recorre tres barris als límits de la ciutat, de Santa Coloma, barri d'immigració dels anys 60, a Bellvitge, a prop de l'aeroport, i fins al barri residencial de Diagonal Mar⁴. Ens acarà amb les franges urbanes, on l'individu troba de vegades més llibertat per a apropiar-se de l'espai que no pas al centre. Idroj lliura les claus d'un pis imaginari a un habitant del barri. Aquest gest evoca la pintura religiosa medieval en què les maquetes votives d'església eren associades a un lliurament simbòlic de les claus al sant patró de la ciutat. Amb una diferència: aquí, els camps de la realitat i de la representació coexisteixen en una mateixa horitzontalitat. A Bucarest, el recorregut comença com la paròdia del recorregut de la flama olímpica, amb una ampolla de plàstic fixada al capdamunt d'un mànec de fusta. Objecte trobat (objet trouvé), sens dubte, immediatament incorporat a l'escena. El personatge corre a la vora d'un llac, en un no man's land que va cap a la ciutat⁵. A continuació, Idroj travessa Bucarest amb la maqueta dels edificis esquelets de l'últim període de Ceaucescu, que van romandre inacabats, abans d'arribar a la Casa del Poble, ara Palau del Parlament⁶. Els signes hipertrofiats i vacants del poder hi tenen ara l'aspecte de parracs decadents. A Brasília, ciutat nova bastida per Niemeyer als anys 60, Idroj, que es troba a prop del Congrés Nacional⁷, n'està enarborant la maqueta; la porta fins als barris més precaris, a mig construir⁸, per on gamba tot seguit duent la maqueta d'un d'aquests blocs, edifici de poca qualitat, abans de tornar al seu

punt de partida. Més que no pas els grans passeigs, que subratllen el hieratisme dels immobles de Niemeyer, Idroj s'estima més les dreces que els habitants ja han anat dibuixant. Es creua amb una manifestació i diverses persones el saluden. També travessa un nus d'autopistes amb eixos que s'emboliquen de la mateixa manera que les seves múltiples caminades. A Osaka, ciutat dels nòmades urbans per excel·lència, on hom no s'atura mai, vagareja enmig de "boscos artificials"⁹ de signes. Aquí, la maqueta podria resultar gairebé més "real" que l'arquitectura, que es va esvanint rere l'omnipresència de les imatges i el palpit de les llums. A diferència de les altres pel·lícules, en què Idroj és el protagonista, els habitants d'Osaka envaeixen el camp de la imatge, que van ritmant amb el seu flux continu.

Anarchitekton és la fusió d'anarquia i d'"arquitecton". Al seu cor es troba l'archè, instància originària, camp vectorial entre concepte i realitat, el jo i el món. Els Arquitectons són maquetes-escultures de guix, estrictament ortogonals, que Kasimir Malèvitx crea cap als anys 1920-1925. Sense escala ni mesura, aquestes "construccions espacials" materialitzen la trajectòria còsmica del suprematisme. Ben diferents, les maquetes de Colomer estan privades de tota mena de transcendentalisme; juguen àdhuc amb un mimetisme a ultrança, en parodiar la realitat constructiva manllevant-li les seves característiques fins la caricatura, arrogant-se així la funció reveladora de la màscara al teatre. De forma més literal, Colomer també al·ludeix al constructivisme rus: a la mateixa època, les maquetes n'eren el model teòric d'una "realitat revolucionària que calia bastir"¹⁰. Idroj enarborava una maqueta com en aquelles desfilades soviètiques on assumien l'arquitectura com a símbol d'una nova societat¹¹. Així és com, el 1926, Tatlin va fer desfilat pels carrers de Leningrad, enmig d'un seguici popular, la maqueta del seu cèlebre Monument a la Tercera Internacional. Amb Colomer, la dimensió sagrada de la processó, política o religiosa, remet més aviat a un deambular solitari.

Al llarg de les seves peregrinacions urbanes, Idroj va exhibint així una maqueta que, de tant en tant, es confon de manera fugissera amb un edifici del segon pla, tot reproduint-ne de manera esquemàtica les característiques formals. Ara bé, aquesta convergència no és pas sistemàtica; en efecte, la maqueta pot pertànyer a un registre distòpic i contrastar amb l'arquitectura, designant així una realitat diferent, una precarietat que apareix per a contaminar els edificis oficials, públics o d'habitatge. La maqueta infon anarquia tant al domini de la realitat com al de la ficció. Instància del projecte per a l'arquitectura, aquí ja no projecta cap relat sobre el món que travessa, sinó que el paròdia de forma burlesca. La maqueta, que acostumem a veure com un instrument de prefiguració, hi és posterior a la construcció, mancada de tota finalitat, ni tan sols estètica, ja que no es presenta com un objecte "bell" o acabat. Així és com pot deconstruir l'ordre de la representació. Migratòria, va desplaçant incessantment els signes arquitectònics, fragmentant-los al llarg de la seva trajectòria urbana. Mitjançant aquest artefacte, el personatge es va movent dins d'una zona discursiva on tot roman en un estat d'indeterminació, entre l'obra, la construcció i el solar; només hi ha trajectes i desplaçaments.

Aquestes maquetes són objectes pobres, de cartró, pintades a claps, com si uns nens les haguessin elaborat de forma matussera. Semblen sortir dels bastidors d'un teatre, on haurien format part d'un decorat, d'una tela de fons urbana. De fet, algunes només van pintades o retallades per una banda, i

podem percebre la seva cara en estat “brut” d’objecte sense aprest. Idroj exhibeix una maqueta diferent en funció del barri que travessa, com si es tractés d’una peça de vestuari o d’un accessori associat al guió. “Estendards grotescs, utòpiques provocacions o brillants ensenyes”, les maquetes teatralitzades dins el seu decòrum urbà se’ns lliuren com el rastre efímer d’esdeveniments, empremtes entre d’altres. Portador d’una experiència múltiple en el món del teatre, Colomer sent fascinació per l’estatus híbrid de les arquitectures efímeres, elaborades amb ocasió de festes o manifestacions, a mig camí entre el decorat i la realitat. Idroj és aquest “heroi de la immanència”, que revesteix tant l’art com la vida, tot duent sobre les seves espatlles una càrrega simbòlica, gairebé màgica, però que alhora implica un pes, demana un esforç. El seu compromís físic té, per a Colomer, una ressonància col·lectiva. La maqueta permet el desplegament d’un joc d’escales en què es relativitzen els valors del gran i el petit. Les maquetes són per a ell “efígies, unes menes d’escultures revestides d’un sentit simbòlic; transportar-les pel carrer produeix en si mateix un esdeveniment, una col·lisió entre dos ordres de realitat”. Reduïdes, les maquetes estan a escala humana, i el seu estatus potencialment monumental es contradiu de forma immediata amb la seva fragilitat. Fixades al capdamunt d’un mànec de fusta, només tenen sentit si són activades per qui les porta, com els titelles. Fascinat pels decorats en flames, pels objectes especialment concebuts i elaborats per a la ficció, era inevitable que Colomer s’orientés cap a aquests “simulacres”, vectors d’utopia, com ho són les maquetes d’arquitectura, objectes performatius i teòrics alhora, d’estatus proper a aquelles “falses ciutats enmig del desert”, característiques de les pel·lícules de Hollywood.

Tant figurativa com abstracta, la maqueta d’arquitectura remet “a les complexes relacions entre l’objecte i la paraula, entre la narració i el decorat”. Colomer poua del món de l’analogia i de la taxonomia de la realitat en què “la representació –tant si era festa com saber– es donava com a repetició”¹². Idroj podria ser una mena de Quixot contemporani que vaga a l’aventura en un món on “l’escriptura i les coses ja no s’assemblen”, tot repetint la seva acció sense aturador. Així, doncs, la maqueta es llegeix alhora com a “paraula” i com a “cosa”; a l’espectador li pertoca desembullar la troca que entrellaça les coses i llur representació. Dins d’aquests guions reblerts de múltiples punts de vista, l’actor pot encarnar el llenguatge; les paraules, lliurar-se com les empremtes de la representació; i les imatges, com a concrecions de la realitat. Si, per la seva especularitat, la maqueta esdevé una eina de guionatge de la realitat, els vianants amb qui Idroj es creua són, ells, engrapats dins la ficció.

Per tal d’anar millor en contra de qualsevol linearitat, la pel·lícula és un encadenament d’imatges fixes que van reconstituïnt la idea de moviment. Un moviment dilatat, perquè aquí una mateixa imatge roman en pantalla durant gairebé un segon, mentre que, a una pel·lícula estàndard, hi ha vint-i-quatre imatges diferents per segon. Així és com Idroj corre, menat pel ritme sotragat de l’encadenament d’imatges fixes que –paradoxalment– palesa un moviment sense fi. A cada pel·lícula, la marxa del personatge sembla repetir-se, tornar-nos a portar més enrere o projectar-nos més endavant. Resulta clarament impossible d’inscriure dins d’un espai-temps específic. Mai no deixem de bascular d’un temps a l’altre, sense cap mena de linearitat. O bé, més encara, el personatge executa una coreografia el·líptica, burlesca, que, enmig d’un

solar o d'una cruïlla, anul·la qualsevol mena d'orientació. Aquesta dimensió mecànica del cos en moviment, revelada des de finals del segle XIX, amb el cos animat de Marey, ens remet de bell nou a la pèrdua d'ancoratge. Com Ramon Tio Bellido¹³ ho va subratllar, a l'obra de Colomer no es tracta pas de narració, sinó d'animació. Heus aquí perquè s'estima més desarticlar els codis de la representació i privilegiar la iteració del temps que permet l'animació, gràcies a la qual es va repetint de forma contínua la temporalitat de l'instant. A propòsit d'això, Colomer evoca un "protocinema", que associa l'economia dels mitjans amb el "minimalisme de l'acció". Els procediments són evidents. Les imatges es van succeint, tot deixant veure les seves "costures"; el lligam entre real i ficcional és deliberadament ostentós. Tal com les maquetes, les imatges no tenen cap valor per elles mateixes; de vegades es fan borroses, s'acceleren o desacceleren, sense respondre a cap lògica racional. La pel·lícula té un principi i un final, però es va repetint. Li pertoca a l'espectador de decidir-ne el final. "Vull proposar una tensió entre la immersió dins de la història proposada i la consciència que hom està mirant alguna cosa." "En una certa manera, (l'espectador) habita un espai de representació", afegeix Jordi Colomer. El silenci de la pel·lícula invoca el cinema mut, enforteix l'acció que s'hi desenvolupa i accentua el seu aspecte burlesc. Idroj, les maquetes, l'arquitectura, la ciutat o el decorat urbà, tots són bocins de coses o de paraules. El desplaçament sense fi enmig d'aquests espais indeterminats ens remet també a la impossible "enciclopedització" del món, a "aquelles meticuloses llistes elaborades per Perec a *La Vie mode d'emploi*¹⁴ (que) semblen prou properes a lents moviments de càmera". Dins del seu deambular, Idroj testimonia, a la manera de Flaubert a *La Tentation de saint Antoine*¹⁵, de Roussel o de Perec, l'impossible inventari del món, la impossible exhaustió de la realitat.

Anarchitekton es presentaria així com una mena d'oximoron, transvestint els deambulars dins la pràctica artística, dels surrealistes als situacionistes, tot pouant el seu dinamisme narratiu del discurs utòpic de les avantguardes arquitecturals. L'ordre antany transcendent de l'arquitectura es redueix ara a un bricolatge salvatge d'espai i de temps. Els instruments de mesura han estat rebaixats a la categoria d'accessoris de ficció. Així, doncs, no hi hauria cap "real immutable", sinó realitats; tot és multiplicitat, coexistència de camps intel·ligibles i fantasmagòrics. Colomer fa escultures, "escultures dilatades en el temps"; les seves obres pertanyen a la lògica de transferència del conte, a la reversibilitat entre real i imaginari, fins a poder tornar a l'absència d'origen i de fundació de les coses, a l'aporia dels instruments de la representació.

1. Marc Viaplana, fotògraf, i Idroj Sanicne (o Jordi Encinas), artista que realitza performances. Tret que s'indiqui el contrari, les cites provenen d'entrevistes fetes per l'autora a Jordi Colomer.

2. Entre nou i onze anys. (NDT.)

3. Taller a l'escola Maxime Perrard (CM1-CM2) a Orléans, l'any 2003, organitzat pel FRAC Centre, arran del qual es va realitzar l-immoble, pel·lícula d'animació i de maquetes.

4. Diagonal Mar fou edificat amb ocasió del Fòrum de les Cultures 2004, una operació immobiliària i urbanística inserida dins d'un projecte d'ordenació per iniciativa de l'Ajuntament.

5. Idroj ressegueix un llac vorejat de blocs d'habitatges construïts a l'època de Ceaucescu, que formen el barri d'Ansamblul Titan.

6. És el segon edifici més gran del món en superfície, després del Pentàgon. El 2004, s'hi van obrir el Museu Nacional d'Art Contemporani, a l'ala oest, així com el Museu del Totalitarisme i del Realisme Socialista.
7. La Plaça dels Tres Poders comprèn diversos edificis, entre els quals destaca el Congrés Nacional, gratacel amb les seves dues cúpules inverses, que són el Senat i la Cambra dels Diputats.
8. Es tracta d'Aguas Claras, una de les ciutats satèl·lit de Brasília.
9. Toyo Ito compara els habitants de Tòquio amb "nòmades que vagaregen enmig de boscos artificials". Vegi's ArchiLab Japon. Faire son nid dans la ville, Orléans, edicions HYX, 2006.
10. Selim Omarovic Khan-Magomedov, El Lissitzky, 1890-1941, catàleg d'exposició, Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, Paris, edicions Paris Musées, 1991, p. 37.
11. A la jove Rússia soviètica, les maquetes d'arquitectura exhibides a les desfilades, especialment les d'edificis revolucionaris, substitueixen les estàtues de les processons religioses.
12. Hi ha traducció al castellà: Michel Foucault, Las Palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas, Barcelona, Planeta-Agostini, 1985.
13. Ramon Tio Bellido, "Las Gauloises bleues de Jordi Colomer", dins Jordi Colomer. Algunas estrellas, Saint-Nazaire, Le Grand Café / Noisy-le-Sec, La Galerie / Nice, La Villa Arson, 2003.
14. En català: Georges Perec, La Vida, manual d'ús: novel·les, Barcelona, Proa, 1998. (NDT.)
15. En català: Gustave Flaubert, Les Temptacions de Sant Antoni, Barcelona, Proa, 1995. (NDT.)