

Anarquía-arquitecton

Marie-Ange Brayer

(catálogo FUEGOGRATIS)

Un personaje que va exhibiendo una maqueta de cartón corre por la ciudad. Está en Barcelona, y luego en Bucarest, Brasilia, Osaka. Su periplo urbano no tiene fin ni finalidad. Un personaje solitario, sin otra conquista del mundo fuera de su “grotesca” travesía. Una producción de la utopía.

Tras unos estudios de arquitectura marcados por el modernismo, Jordi Colomer prosiguió con una interrogación sobre la potencialidad emancipadora de la arquitectura y sobre el desfase entre los edificios modernos y su apropiación por los habitantes. En aquella época, se están construyendo en Barcelona nuevos barrios que contrastan con los bloques de inmuebles y los grandes conjuntos urbanísticos erigidos durante los años 60. El origen de Anarchitekton es un juego entre amigos, un día de verano en la Barcelona de 2002: Jordi, Marc e Idroj deciden “visitar los límites físicos de (su) ciudad”¹. Mientras se pasean enarbolando maquetas, alguien apostrofa los tres comparsas: ¿se trata de un proyecto inmobiliario para el barrio, o es que están protestando contra las torres? Este residente acabará apareciendo en la película sobre Barcelona, haciendo preguntas a Idroj antes de estrecharle la mano. Esa ambivalencia propiamente “grotesca” del gesto de enarbolar una maqueta también se verá cuestionada por los niños² que participan en un taller con el artista. Después de haber visionado Anarchitekton, uno de ellos señalaba: “En las películas, cuando he visto las maquetas, he pensado en una manifestación en contra de los edificios.”³ Aquí se abren los múltiples caminos de exégesis de esta obra que nos remite tanto a nuestra propia construcción del mundo como a nuestra finitud existencial; una obra en que el personaje no deja de correr, como aquellos mensajeros de la Ilíada, llevados por un fatum que les hace cruzar las tierras, conscientes del imposible desenlace de los conflictos, sólo impulsados por su velocidad.

En Barcelona, Idroj recorre tres barrios en los límites de la ciudad, de Santa Coloma, barrio de inmigración de los años 60, a Bellvitge, cerca del aeropuerto, y hasta el barrio residencial de Diagonal Mar⁴. Nos confronta con las periferias urbanas, donde el individuo halla a veces más libertad para apropiarse del espacio que en el centro. Idroj entrega las llaves de un piso imaginario a un habitante del barrio. Este gesto evoca la pintura religiosa medieval en que las maquetas votivas de iglesia estaban asociadas a una entrega simbólica de las llaves al santo patrón de la ciudad. Con una diferencia: aquí, los campos de lo real y de la representación coexisten en una misma horizontalidad. En Bucarest, el recorrido empieza como una parodia del recorrido de la llama olímpica, con una botella de plástico ensartada en el extremo de un mango de madera. Objeto encontrado (objet trouvé) sin duda, que se incorpora de inmediato a la escena. El personaje corre bordeando un lago, en un no man’s land que lleva a la ciudad⁵. Acto seguido, Idroj cruza Bucarest con la maqueta de los inmuebles esqueleto del último período de Ceaucescu, que han quedado inacabados, antes de llegar a la Casa del Pueblo, hoy Palacio del Parlamento⁶. Allí, los signos hipertrofiados y vacantes del poder parecen ahora andrajos decadentes. En Brasilia, ciudad nueva levantada por Niemeyer en los años 60, Idroj va

enarbolando la maqueta del Congreso Nacional⁷, cerca del cual se encuentra; la lleva hasta los barrios más precarios, a medio construir⁸, por donde transita luego provisto de la maqueta de uno de esos bloques, edificio de poca calidad, antes de regresar a su punto de partida. Frente a los grandes paseos, que subrayan el hieratismo de los inmuebles de Niemeyer, Idroj prefiere los atajos que los habitantes ya han ido dibujando. Se cruza con una manifestación y varias personas lo saludan. También atraviesa un nudo de autopistas cuyos ejes se enmarañan del mismo modo que sus múltiples trayectos. En Osaka, ciudad de los nómadas urbanos por excelencia, donde nunca hay parada posible, va errando en medio de “bosques artificiales”⁹ de signos. Aquí, la maqueta podría resultar casi más “real” que la arquitectura, que se va desvaneciendo tras la omnipresencia de las imágenes y la palpitación de las luces. A diferencia de las demás películas, cuyo protagonista siempre es Idroj, los habitantes de Osaka invaden el campo de la imagen, que su flujo incesante va ritmando.

Anarchitekton es la fusión de anarquía y de “arquitecton”. En su centro se encuentra la archè, instancia originaria, campo vectorial entre el concepto y lo real, el yo y el mundo. Los Arquitectones son maquetas-esculturas de yeso, estrictamente ortogonales, que Kasimir Malevich crea hacia los años 1920-1925. Sin escala ni medida, estas “construcciones espaciales” materializan la trayectoria cósmica del suprematismo. Por el contrario, las maquetas de Colomer están desprovistas de cualquier trascendentalismo; juegan incluso con un mimetismo a ultranza, al parodiar la realidad constructiva valiéndose de sus características hasta la caricatura, arrogándose así la función reveladora de la máscara en el teatro. De forma más literal, Colomer también alude al constructivismo ruso: por la misma época, las maquetas eran su modelo teórico de una “realidad revolucionaria por construir”¹⁰. Idroj enarbola una maqueta como en aquellos desfiles soviéticos en que se asumía la arquitectura como símbolo de una nueva sociedad¹¹. Así fue cómo, en 1926, Tatlin hizo desfilar por las calles de Leningrado, en medio de un cortejo popular, la maqueta de su célebre Monumento a la Tercera Internacional. En Colomer, la dimensión sagrada de la procesión, política o religiosa, remite más bien a un deambular solitario.

A lo largo de sus peregrinaciones urbanas, Idroj va exhibiendo así una maqueta que, de vez en cuando, se confunde fugazmente con un inmueble del segundo plano, reproduciendo de forma esquemática sus características formales. Esta convergencia, sin embargo, no es sistemática; en efecto, la maqueta puede también pertenecer a un registro distópico y contrastar con la arquitectura, designando así una realidad distinta, una precariedad que surge para contaminar las edificaciones oficiales, públicas o de viviendas. La maqueta infunde anarquía tanto al dominio de lo real como al de la ficción. Instancia del proyecto para la arquitectura, ya no proyecta ningún relato sobre el mundo que atraviesa, sino que lo parodia de modo burlesco. La maqueta, que solemos ver como un instrumento de prefiguración, es aquí posterior a la construcción, carente de toda finalidad, ni tan siquiera estética, puesto que no se presenta como un objeto “hermoso” o acabado. Así es cómo puede deconstruir el orden de la representación. Migratoria, va desplazando sin cesar los signos arquitectónicos, fragmentándolos a lo largo de su trayectoria urbana. Mediante este artefacto, el personaje no deja de moverse en una

zona discursiva donde todo permanece en un estado de indeterminación, entre la obra, la construcción y el solar; sólo hay trayectos y desplazamientos. Estas maquetas son objetos pobres, de cartón, pintadas a trozos, como si unos niños las hubieran elaborado desmañadamente. Parecen sacadas de los bastidores de un teatro en que hubieran formado parte de un decorado, de un telón de foro urbano. De hecho, algunas sólo van pintadas o recortadas por una cara, y podemos percibir su lado en estado “bruto” de objeto sin apresto. Idroj exhibe una maqueta distinta en función del barrio que está atravesando, como si se tratara de una prenda de vestuario o de un accesorio asociado al guión. “Grotescos estandartes, utópicas provocaciones o brillantes pendones”, las maquetas teatralizadas en su ceremonial urbano se nos presentan a modo de rastro efímero de acontecimientos, huellas entre otras. Con una múltiple experiencia en el mundo del teatro auestas, Colomer siente fascinación por el estatus híbrido de las arquitecturas efímeras, elaboradas con ocasión de fiestas o manifestaciones, a medio camino entre el decorado y la realidad. Idroj es ese “héroe de la inmanencia”, que se reviste tanto de arte como de vida, portando sobre sus hombros una carga simbólica, casi mágica, pero que a la vez implica un peso, exige un esfuerzo. Para Colomer, su compromiso físico alcanza una resonancia colectiva. La maqueta permite el despliegue de un juego de escalas en que se relativizan los valores de lo grande y lo pequeño. Las maquetas son para él “efigies, una especie de esculturas revestidas de un sentido simbólico; transportarlas por la calle produce un acontecimiento en sí mismo, una colisión entre dos órdenes de realidad”. Reducidas, las maquetas están a escala humana y su estatus potencialmente monumental se contradice de inmediato con su fragilidad. Ensartadas en el extremo de un mango de madera, sólo cobran sentido si su portador las activa, como las marionetas. Fascinado por los decorados en llamas, por los objetos especialmente concebidos y elaborados para la ficción, era inevitable que Colomer se orientara hacia estos “simulacros”, vectores de utopía, que son las maquetas de arquitectura, objetos performativos y teóricos a la vez, de estatus cercano a aquellas “falsas ciudades en medio del desierto”, características de las películas de Hollywood.

Tanto figurativa como abstracta, la maqueta de arquitectura remite “a las relaciones complejas entre el objeto y la palabra, entre la narración y el decorado”. Colomer bebe del mundo de la analogía y de la taxonomía de lo real donde “la representación –tanto si era fiesta como saber– se manifestaba como repetición”¹². Idroj podría ser una especie de Quijote contemporáneo que vaga a la aventura en un mundo en que “la escritura y las cosas ya no se parecen”, reproduciendo continuamente su acción. Así, pues, la maqueta se lee al mismo tiempo como “palabra” y como “cosa”; le toca al espectador desenredar la madeja que entrelaza las cosas y su representación. En estos guiones preñados de múltiples puntos de vista, el actor puede encarnar el lenguaje; las palabras, presentarse como las huellas de la representación; y las imágenes, como concreciones de lo real. Si, por su carácter especular, la maqueta se convierte en una herramienta de guionaje de lo real, los transeúntes con quienes Idroj se cruza están, ellos, atrapados en la ficción. Con el fin de bloquear mejor cualquier linealidad, la película es un encadenamiento de imágenes fijas que reconstituye la idea de movimiento. Un movimiento dilatado, porque aquí una misma imagen permanece en

pantalla casi durante un segundo, mientras que, en una película estándar, hay veinticuatro imágenes diferentes por segundo. Así es cómo corre Idroj, llevado por el ritmo convulso del encadenamiento de imágenes fijas que – paradójicamente– evidencia un movimiento sin fin. En cada película, la marcha del personaje parece repetirse, volver a llevarnos más hacia atrás o proyectarnos más hacia delante. Resulta claramente imposible inscribirlo en un espacio-tiempo delimitado. No dejamos nunca de bascular de un tiempo a otro, sin ningún tipo de linealidad. O bien, más aún, el personaje ejecuta una coreografía elíptica, burlesca, que, en medio de un solar o de un cruce, anula todo tipo de orientación. Esta dimensión mecánica del cuerpo en movimiento, revelada desde finales del siglo XIX, con el cuerpo animado de Marey, nos remite de nuevo a la pérdida de anclaje. Como lo subrayó Ramon Tio Bellido¹³, en la obra de Colomer, no se trata de narración, sino de animación. Ciertamente, prefiere desarticular los códigos de representación y privilegiar la iteración del tiempo que permite la animación, gracias a la cual se va repitiendo de forma continua la temporalidad del instante. Sobre este particular, Colomer evoca un “proto-cine” que asocia la economía de los medios con el “minimalismo de la acción”. Los procedimientos son evidentes. Las imágenes se van sucediendo, dejando aparecer sus “costuras”; la unión entre lo real y lo ficcional es deliberadamente ostentatoria. Como las maquetas, las imágenes carecen de valor por sí mismas; a veces se hacen borrosas, se aceleran o desaceleran, sin responder a ninguna lógica racional. La película tiene un principio y un final, pero se va repitiendo. Le toca al espectador decidir el final. “Quiero proponer una tensión entre la inmersión dentro de la historia propuesta y la consciencia de que uno está mirando algo.” “En cierta manera, [el espectador] habita un espacio de representación”, añade Jordi Colomer. El silencio de la película invoca el cine mudo, refuerza la acción que se va desarrollando y acentúa su aspecto burlesco. Idroj, las maquetas, la arquitectura, la ciudad o el decorado urbano, todos son pedazos de cosas o de palabras. El desplazamiento sin fin en medio de esos espacios indeterminados también nos remite a esa imposible “enciclopedia” del mundo, a “aquellas meticulosas listas elaboradas por Perec en *La Vie mode d’emploi*¹⁴ [que] parecen muy cercanas a lentos movimientos de cámara”. En su deambular, Idroj da fe, a la manera de Flaubert en *La Tentation de saint Antoine*¹⁵, de Roussel o de Perec, del imposible inventario del mundo, de la imposible exhaustividad de lo real. Anarchitekton se presentaría así como una suerte de oxímoron, disfrazando los periplos en la práctica artística, de los surrealistas a los situacionistas, mientras bebe su dinamismo narrativo del discurso utópico de las vanguardias arquitecturales. El orden antaño trascendente de la arquitectura se reduce ahora a un bricolaje salvaje de espacio y de tiempo. Los instrumentos de medida han sido rebajados a la categoría de accesorios de ficción. Así, pues, ya no habría ningún “real inmutable”, sino reales; todo es multiplicidad, coexistencia de campos inteligibles y fantasmagóricos. Colomer hace esculturas, “esculturas dilatadas en el tiempo”; sus obras pertenecen a la lógica de transferencia del cuento, a la reversibilidad entre real e imaginario, hasta poder volver a la ausencia de origen y de fundación de las cosas, a la aporía de los instrumentos de la representación.

1. Marc Viaplana, fotógrafo, e Idroj Sanicne (o Jordi Encinas), artista que realiza performances. Salvo indicación contraria, las citas proceden de entrevistas de la autora con Jordi Colomer.
2. De entre 9 y 11 años. (NDT.)
3. Taller en la escuela Maxime Perrard (CM1-CM2) en Orléans, en 2003, organizado por el FRAC Centre, a raíz del cual se realizó l-mmoble, película de animación y de maquetas.
4. Diagonal Mar se edificó con ocasión del Forum de las Culturas 2004, una operación inmobiliaria y urbanística inscrita en un proyecto de ordenación por iniciativa del Ayuntamiento.
5. Idroj costea un lago bordeado por bloques de viviendas construidas en tiempos de Ceaucescu, que forman el barrio de Ansamblul Titan.
6. Es el segundo edificio mayor del mundo en superficie, después del Pentágono. En 2004, se abrieron el Museo Nacional de Arte Contemporáneo, en el ala oeste, y el Museo del Totalitarismo y del Realismo Socialista.
7. La Plaza de los Tres Poderes se compone de diversas edificaciones, especialmente la del Congreso Nacional, un rascacielos con sus dos cúpulas inversas, que son el Senado y la Cámara de los Diputados.
8. Se trata de Aguas Claras, una de las ciudades satélite de Brasilia.
9. Toyo Ito compara los habitantes de Tokio con "nómadas que erran por bosques artificiales". Véase ArchiLab Japon. Faire son nid dans la ville, Orléans, ediciones HYX, 2006.
10. Selim Omarovic Khan-Magomedov, El Lissitzky, 1890-1941, catálogo de exposición, Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, París, ediciones Paris Musées, 1991, p. 37.
11. En la joven Rusia soviética, las maquetas de arquitectura exhibidas en los desfiles, especialmente las de edificios revolucionarios, sustituyen las estatuas de las procesiones religiosas.
12. Hay traducción al castellano: 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", en Jordi Colomer. Algunas estrellas, Saint-Nazaire, Le Grand Café / Noisy-le-Sec, La Galerie / Nice, La Villa Arson, 2003.
14. En castellano: Georges Perec, La Vida instrucciones de uso, Barcelona, Anagrama, 1992. (NDT.)
15. En castellano: Gustave Flaubert, La Tentación de San Antonio, Arganda del Rey (Madrid), Edimat, 1998. (NDT.)