

Palomares: notas de edición

Francisca Benítez

“...‘Tolerancia Cero’ es un mantra mortal para la metrópolis: ¿Qué es una ciudad sino un espacio de máximas licencias?...”¹

Me gusta caminar por una calle cuyo ancho se ha transformado en arco de fútbol. Por una ciudad cuyos muros están repletos de pistas para seguir historias que llevan a otros barrios, a otros cuentos y que inevitablemente seducen e invitan a jugar también. Una ciudad donde el “área” de juego es la ciudad toda.

Este trabajo² está construido a partir de dos secuencias de imágenes: de la movilidad y la escala metropolitana a la inmovilidad en una escala íntima. Entre estos extremos se ubica una serie de escenas menores que entregan pistas para entender el proceso. La manera de observar el video no es lineal.

Movilidad. Nubes de pájaros

A esta escala percibimos miles de puntos que describen nubes. Dibujos móviles aparecen en el cielo: grupos de figuras componiendo movimientos que evocan líquido. Los dibujos aparecen y desaparecen ante nuestra mirada intermitentemente. Poseen un pulso, una cierta cadencia. Eféreos grupos de figuras moviéndose en espiral se interceptan, se separan, se fusionan –generando una macroforma– y luego se vuelven a separar en grupos, navegando por sobre y entre los edificios. La intención es transportarse

¹ Koolhaas, Rem; “Delirious No More”. Revista *Wired*, junio de 2003.
² Se trata del video *Palomares*, de Francisca Benítez (N. del E.).
³ *Ghost dog*, película de Jim Jarmusch, Artisan Studios, 1999 (N. del E.).
⁴ Andrew, Geoff; “Entrevista a Jim Jarmusch”. *The Guardian*, 15 de noviembre de 1999.

al desierto provocado por la actividad urbana. El juego se inicia en ese plácido lugar al borde vertical de la ciudad, poblado de abismos y amplias vistas sin obstrucciones, el plano de las azoteas.

Residuo de un Nueva York antiguo, que porfiadamente sigue reproduciéndose, los palomares abundan en varios barrios de la ciudad. Williamsburg, en Brooklyn, es un ejemplo notable por su densidad. En un área de aproximadamente 40 manzanas existen más de 12 palomares; cada uno alberga entre 200 y 2.000 aves. Construcciones hechizas en las azoteas de los edificios, creadas por personajes que nos recuerdan a *Ghost Dog*³. De hecho, Jim Jarmusch amasó en su memoria el recuerdo de un viejo italiano que tenía un palomar en el edificio vecino. El viejo murió, los pájaros desaparecieron y la idea quedó flotando en la mente del director, hasta que “...*tejiendo éstas y otras cosas dispares*”⁴ *Ghost Dog* emerge. Y hay algo de eso. El domador expresa esa clase de grave respeto a un código específico que los demás mortales ignoramos. Ermitaño, además. Y la curiosa coexistencia de suavidad y violencia. De alguna manera pareciera encerrar un precioso antídoto contra la confrontación, ejerciéndola suavemente en una guerra donde las balas son

¹ Delirious No More”. *Wired* magazine, June 2003.
² A video by Francisca Benítez (Editor’s note).
³ *Ghost Dog*, directed by Jim Jarmusch, Artisan Studios, 1999 (Editor’s note).
⁴ Andrew, Geoff; “Jim Jarmusch interviewed”. *The Guardian*, November 16”, 1999.

⁵ De Zegher, Catherine y Wigley, Mark; *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant’s New Babylon to Beyond*. MIT Press, Cambridge, 2001.
⁶ Koolhaas, Rem; *op.cit.*
⁷ Jom, Asger; “The Situationists and Automation”. Publicado en *Internationale Situationniste* #1, 1958.

pájaros. No es una exageración. El domador me ha dicho: “...*el estar aquí arriba, me aborra problemas*”.

El duelo comienza cuando un domador echa sus palomas a volar. Es una proposición abierta, espontánea, un reto sutil. Al ver sus palomas en el cielo, otros domadores responden echando a volar las suyas. El objetivo es hacer que los grupos se fusionen en el aire, arriesgando desorientación y poniendo el instinto “hogar” de cada paloma en tela de juicio. Más que una sinfonía visual es una *jam session*, una improvisada creación colectiva *in situ*. Se escuchan silbidos, gritos guturales, agudos y largos, sincopados a veces. Instrucciones de una bandera que es movida en círculos. Un buen domador recuperará todas sus palomas más unas cuántas de los adversarios. Cuando las palomas aterrizan en la azotea de inicio (hogar), los agudos ojos de los domadores distinguen cualquier extraña que es capturada en forma inmediata. Dependiendo de sus características, el domador decidirá si la incorpora paulatinamente a su bandada, o si la venderá en el remate de palomas.

Inmovilidad. Pájaros en la cuadrícula.

Cae la noche. Una vez dentro del palomar, el sonido

The duel begins when the keeper sends out his pigeons, in an open spontaneous bid, a subtle challenge. Seeing his birds in the sky the other keepers respond by sending out their own. The aim is to make the groups fuse together in the air, at the risk of disorienting them. It is a test of each pigeon’s homing instinct. More than a visual symphony, it’s a jam session, a collective improvisation *in situ*. There are whistles, long, guttural or shrill calls, syncopated sometimes, or commands given with the circular movements of a flag. A good keeper gets back all his birds and a few of his rivals⁵. When the pigeons land back on their home rooftop, his sharp eyes pick out any strange birds and he catches them immediately, keeping them to join his own flock, gradually, or sell them in an auction, depending on their quality.

Immobility. Pigeonholes.

Night is falling, and inside the pigeon coop the sound is a mantra, an elliptical song for several voices with strange, soft, constant peals. Once at peace the birds dwell each in a carefully defined and numbered box, its pigeonhole, where it roosts each night. A scary similarity

es un mantra. Un canto elíptico a varias voces con curiosos repiqueos, suave y constante.

Cuando los pájaros están quietos, habitan una cuadrícula cuidadosamente construida y numerada. Cada ave posee su cubículo, es el mismo en el cual se instalan cada noche. Un escalofriante parecido plantea preguntas sobre nuestras concepciones de libertad.

Idea de mundo paralelo suspendido, donde el movimiento origina el juego y viceversa, este fenómeno parece un eco de aquel personaje imaginado por Constant Nieuwenhuys como el habitante de New Babylon: “*En la Ciudad universal del futuro, escenario de una sociedad totalmente automatizada, la necesidad de trabajar y producir será reemplazada por una vida nómada de prácticas creativas, en un moderno retorno al Edén. El hombre actual, evolucionado en ‘homo ludens’ tras su liberación del trabajo, no tendrá necesidad de hacer arte pues todo su cotidiano se habrá transformado en un campo de creación*”⁶.

En nuestra época post 11/09/01, nuevas jurisdicciones se hacen cada vez más palpables a través de métodos de control del espacio progresivamente sofisticados. Delimitaciones internas aparecen en espacios que antiguamente fluían en forma natural. Esto se suma al hecho

raises questions about our ideas of freedom. The concept of a suspended parallel world where movement sparks play and vice versa echoes Constant Nieuwenhuys’s imaginary inhabitant of New Babylon: “*In the worldwide city of the future [...]a society of total automation, the need to work is replaced by a nomadic life of creative play, a modern return to Eden. The ‘homo ludens’ whom man will become once freed from labor will not have to make art, for he can be creative in the practice of his daily life*”⁵.

In our post 9/11/01 world, new jurisdictions can be felt increasingly through the even more sophisticated methods of controlling space. Internal limits appear in spaces which used to flow naturally. Add to this that public space has become part of the dynamic of capitalism, its surfaces a tradable good in dollars per square foot, while the Macdonaldization of the city proceeds apace. In “Delirious no more”, Rem Koolhaas argues that “...*New York becomes a city (re)captured by Washington. Through the alchemy of 9/11, the authoritarian morphs imperceptibly into the totalitarian...*”⁶. Unfortunately, Koolhaas is not exaggerating. Faced with this prospect it is worth studying the phenomena of resistance

que el espacio público ha entrado de lleno en la dinámica del capitalismo y su superficie es mercadería transable en pesos por metro cuadrado, mientras la *macdonalización* de la ciudad avanza a pasos agigantados. En *Delirious no more*, Rem Koolhaas sostiene que “...*Nueva York ha llegado a ser una ciudad (re)capturada por Washington. A través de la alquimia 11/9 lo autoritario transmuta imperceptiblemente en lo totalitario...*”⁶. Desafortunadamente, Koolhaas no exagera. Ante este panorama vale la pena detenerse en aquellos fenómenos de resistencia y apropiación que, en forma espontánea, reclaman el potencial cívico del espacio público.

“*La estandarización es un intento por reducir y simplificar la enorme variedad de aspiraciones y necesidades de las personas por el máximo grado de homogeneidad. Depende de nosotros si la estandarización finalmente abre nuevos horizontes de enriquecimiento de la experiencia o si más bien los acota y limita; podríamos llegar a una total degradación de la vida humana, o posibilitar el incremento sucesivo de diversas formas de deseo y motivación. Pero estos nuevos motores no vendrán por sí mismos, en el marco opresivo de nuestro mundo occidental: será necesario que la acción colectiva tome parte en su detección, manifestación y concreción*”⁷. ARQ

Pigeon coops: editing notes

Francisca Benítez

“...‘Zero tolerance’ is a deadly mantra for a metropolis: What is a city if not a space of maximum license?”¹.

I like walking along a street transformed by goal posts across its width, through a city whose walls are covered in clues to stories that take one to other neighborhoods, to other stories, that seduce and invite to play, a city whose playground is the entire city.

Palomares, (Pigeon Coops)², is built up from two sequences of images: from mobility and the scale of the city to immobility on an intimate scale. Between the two extremes, minor scenes offer clues to understand the process. The video’s viewpoint is non-linear.

Mobility. Clouds of birds

On this scale we see clouds formed by thousands of dots. Moving drawings appear in the sky, moving compositions like liquid made by groups of figures. Intermittently the drawings appear and vanish before us, with a pulse, a cadence. Ethereal groups spiral, intercept each other, separate, fuse, create a macro-form –then separate again into groups, sailing over and between the buildings. Our aim is to transport ourselves to the desert made by urban activity. The game begins in this quiet place on the vertical edge of the city, a place

of chasms and broad uninterrupted views, the plane of flat roofs.

A fragment of an old New York that keeps going, defiantly, the pigeon coops abound in several neighborhoods. Williamsburg, in Brooklyn, for example has a striking number. In about 40 blocks there are 12 coops, each one home to between 200 and 2.000 birds. They inhabit makeshift constructions on the roofs of the buildings, built by characters out of “Ghost Dog”³. In fact Jim Jarmusch worked up a memory of an old Italian who had a pigeon coop in a neighboring block. The old man died, the birds vanished, and the idea floated about in the director’s mind until he “...*sat down and tried to weave all these disparate things into something*”⁴, and “Ghost Dog” emerged. There is something of this in the video. The keeper expresses the same kind of deep respect for a code hidden from other mortals. He is a hermit, too. And the strange co-existence of softness and violence somehow seems to hold the perfect antidote to confrontation. It is used gently in a war where the bullets are birds. This is no exaggeration. The keeper told me: “...*staying up here keeps me out of trouble.*”



