



Cognome	
Nome	
nato il	
(atto n. P. S.)	
a	
Cittadinanza	
Residenza	
Via	
Stato civile	
Professione	
CONNOTATI E CONTRASSEGNI SALIENTI	
Statura	
Capelli	
Occhi	
Segni particolari	

Firma del titolare

STALKER

Clandestino day 24 settembre 1999

Ararat - Villaggio Globale
Osservatorio dei Rifugiati

Carta di non identità. Stalker, 1999. Cortesia Archivo Stalker.

FRANCESCO CARERI

Entrevista realizada por David Arredondo Garrido
en Roma, 28 febrero 2017

INTERVIEW WITH FRANCESCO CARERI

ABSTRACT: Francesco Careri is a professor of Urban Planning at the Dipartimento di Architettura of the Università degli Studi Roma Tre. His book *Walkscapes*, published by Gustavo Gili in 2002, provided a brand-new look at landscape, laying the foundations for the understanding of walking as an aesthetic practice. With references such as Land Art and Situationism, Careri and the Stalker group (to which he has belonged to since the mid-1990s), have published their work widely, given conferences and, most importantly, gone on walks throughout the world to recognize territories from new perspectives. To wander across lesser known landscapes, to climb walls, to cross wire fences, to trip or to get injured... become tools to experience, through one's own body, an urban reality which cannot be grasped by means of books and theories. Through his Laboratory of Civic Arts, he proposes, along with his students, this free and unprejudiced way of reading and understanding the cities; where there is still much to be said. In this interview, conducted in February 2017, we delve into some of these issues related to Stalker, and his work as a professor and as a writer.

KEYWORDS: Francesco Careri, *Walkscapes*, walking, aesthetic practice, civic arts

RESUMEN: Francesco Careri es profesor de Urbanismo en el Dipartimento di Architettura de la Università degli Studi Roma Tre. Su libro *Walkscapes*, editado con Gustavo Gili en 2002, supuso una nueva mirada sobre el paisaje, sentando las bases para el entendimiento del andar como una práctica estética. Teniendo como referentes al Land Art y al Situacionismo, Careri y el grupo Stalker (al que pertenece desde mediados de los años 90), han realizado numerosas publicaciones, conferencias y sobre todo caminatas por diferentes partes del mundo para reconocer el territorio desde nuevas miradas. Errar por el paisaje menos reconocido, subir muros, atravesar alambradas, tropezar, cortarse... se convierten en las herramientas con las que, a través del propio cuerpo, experimentar una realidad, la urbana, que no puede ser asimilada por medio de libros y teorías. A través de su Laboratorio de Artes Cívicas, propone junto a sus alumnos esta manera libre y desprejuiciada de leer y entender las ciudades, en donde aún queda mucho por decir. En esta entrevista, realizada en Roma en febrero de 2017, profundizamos sobre algunos de estos temas relativos a Stalker, su labor universitaria y como escritor.

PALABRAS CLAVE: Francesco Careri, *Walkscapes*, andar, prácticas artísticas, artes cívicas



[David Arredondo] Buenos días Francesco, gracias por tu disponibilidad y por las facilidades para concedernos esta entrevista en Roma. Como sabes, *Sobre. Prácticas artísticas y políticas de la edición* es una revista que se sitúa entre las cuestiones propias de la edición en arte y la arquitectura, y tus libros son una referencia para los miembros del equipo editorial. Querríamos comentar contigo una serie de cuestiones sobre *Stalker*, tu labor universitaria y tu labor como escritor de libros.

Nos interesa mucho tu concepto de «Artes Cívicas» (L.A.C. Laboratorio Arti Civiche). Lo has convertido en un curso universitario en la Università degli Studi Roma Tre en donde os situáis entre la arquitectura y el arte público. Y en donde, según escribes, «se enseña a perder tiempo para ganar espacio». ¿Cómo definirías este concepto tan sugerente de «Artes Cívicas»?

[Francesco Careri] Bueno, realmente este eslogan de «perder el tiempo para ganar el espacio» viene realmente de *Stalker*. Para adquirir una nueva perspectiva sobre lo que sucede en la ciudad hay que salir de alguna manera del sistema. Los situacionistas lo entendieron a la perfección en su momento, y lo interpretaron por medio de la aproximación lúdica a la ciudad: si vamos más allá del tiempo productivo, del útil, llegamos al tiempo lúdico, al ocio. El tiempo lúdico es perder el tiempo.

De hecho, acabamos de abrir en Roma un lugar llamado «No-working», un sitio donde no se trabaja. Un lugar para estar juntos y compartir el espacio. No tiene publicidad, ni página web, está medio oculto. Es una manera de salir de la dictadura de la utilidad. Hoy en día, salir fuera del espacio de trabajo es difícil. El teléfono, el ordenador, las redes sociales, nos hacen parte de un sistema que nos hace trabajar, que nos controla y regula nuestro tiempo continuamente.



Los arquitectos, y quizá todos, deberíamos cerrar el ordenador y salir a pasear. Sólo así estaremos libres, ligeros y podremos crear.

[DA] En muchos textos hablas de la importancia de pasear, o mejor dicho del “errar”, con ese juego de palabras tan bonito que se da en castellano y en italiano, entre el errar de equivocarse y el errar de caminar sin rumbo. Creo que se trata éste de un posicionamiento muy propio de lo creativo, del arte, pero también en muchos casos de la investigación. ¿Cómo podríamos retomar este comportamiento, este modo de actuar que parece tan natural, en un mundo en el que parece estar todo prefigurado y encorsetado?

[FC] No tengo una receta para eso. Pero podríamos decir, que lo primero es liberarse de los prejuicios, del modelo social asentado. Parece que la sociedad y las normas siempre hubieran sido así y no se pudieran cambiar. A mí me gustaría hacer la revolución... pero el mero hecho de superar los prejuicios y la cotidianeidad establecida es ya algo importante.

[DA] Si nos centramos en la acción concreta de los arquitectos sobre el espacio público, me gustaría profundizar en una idea que aparece en tus textos sobre una cierta envidia, o quizá desventaja, que los arquitectos tenemos frente a los artistas por su capacidad para crear acciones que generen curiosidad. Por su capacidad para crear sorpresa y para entrar en diálogo con los símbolos y los mitos de los lugares. ¿Cómo piensas que se podría afrontar la intervención urbana reduciendo la agresividad o la imposición, tanto física como normativa, a veces presente en el urbanismo, intentando crear significados y leer lo que hay más allá de lo físico?

[FC] Bueno, yo no entiendo de manera tan clara la diferencia entre el artista y el arquitecto. En ambas disciplinas hay un «star system», y lo que se aprende en ambas facultades



Ararat, en Campo Boario, Roma. Stalker, 2002. Cortesía Archivo Stalker.

está enfocado desde la misma perspectiva. Una enseñanza heredada de los grandes nombres, en donde se propone a los alumnos hacerse significativos; esto es, encontrar su marca o sello propio, su reconocimiento y distinción frente a los demás. Por ello, yo propongo en mis clases y en mi trabajo salirse de esa visión de autor. No me refiero al hecho de ser autor de tus obras, a reconocerlas como propias, sino al hecho de reconocerse y sentirse como un autor con nombre y marca.

Por otro lado, sí entiendo significativa la responsabilidad del arquitecto en la transformación de la ciudad. El artista también, sobre todo con el arte público y la escultura urbana, pero quizá la del arquitecto sea mayor. En este tema, yo, más allá de sentirme como el profesor, el arquitecto o el urbanista, prefiero presentarme como el poeta. Todas las demás facetas están detrás, pero adoptar el papel de poeta, el de loco, el de juglar, reduce el impacto sobre los que reciben tu trabajo. No da miedo y permite un campo de trabajo más amplio, una mayor libertad para jugar tus cartas.

Deberíamos ser capaces de despojarnos de las reglas, de sentirnos libres, ligeros, como hacen los niños. Ellos construyen sus propias reglas, que generalmente se cambian sobre la marcha. Y nosotros seguimos siendo niños hasta que morimos, aunque la educación tienda a cortarnos las alas. Quizá hagan falta cursos de «deseducación» para los estudiantes de arquitectura. De hecho, al curso de «Artes Cívicas» me hubiera gustado llamarlo curso de «ricreazione» (de recreo). Un tiempo en el que no se estudia, no se produce, se pierde el tiempo.

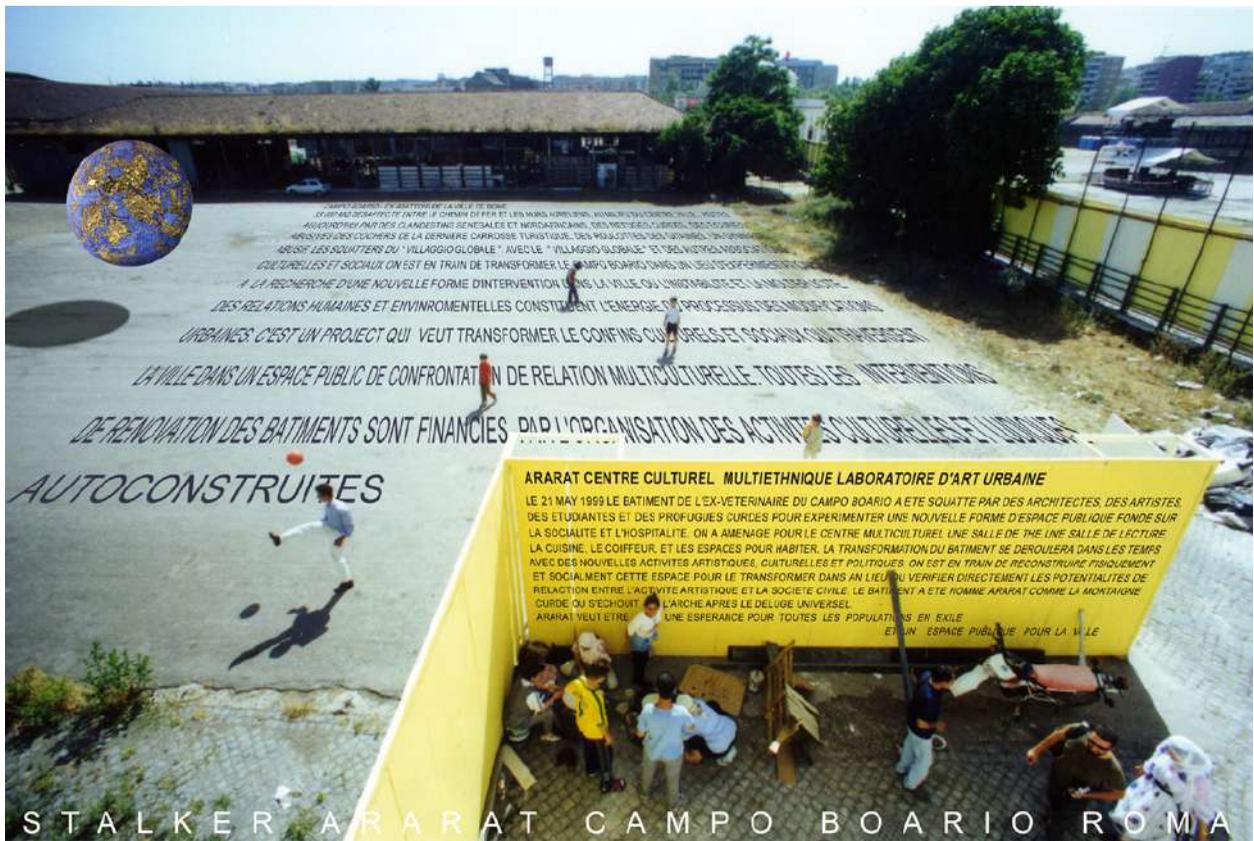
[DA] Respecto al trabajo que habéis realizado con colectivos de inmigrantes kurdos, gitanos, rumanos, etc. en estos espacios abandonados de Roma. En algunos casos habéis utilizado acciones relacionadas con la agricultura y la alimentación; como el *goulash* zingaro, el *Pranzo*

Boario, o los huertos del Orto Boario. ¿Consideras estos usos una herramienta útil para la intervención en estos espacios, como manera de enriquecer la relación ciudadana con el paisaje?

[FC] Sí, esto se refleja muy bien en el «Tríptico del Pranzo Boario» de 1999 (Careri, Romito, 2005). En él representamos uno de los almuerzos que hicimos en el Orto Boario como si fuera una de las comidas del final de los comics de Astérix. Para nosotros la comida, es decir, cocinar y comer juntos, es fundamental para un grupo. Siempre lo hemos utilizado ya que permite crear un espacio relacional, cambia los papeles establecidos, genera relaciones nuevas. Allí conectamos todos en un interés común como es la comida.

Sobre la agricultura hemos trabajado menos. Me parece un tema interesante, aunque en algunos casos preocupante. De hecho, en algunos casos, como en París recientemente, se está utilizando la construcción de huertos familiares y sociales como una manera de conquistar el espacio con un uso aceptado por la municipalidad para evitar la instalación de inmigrantes, de comunidades *rom*. Es la continua lucha de Caín y Abel por el espacio, y llama mucho la atención porque el hecho de la agricultura urbana es interesantísimo y positivo; pero en estos casos se está utilizando para formalizar y normalizar el espacio y así evitar usos indeseados por el gobierno.

[DA] Centrándonos ya en la edición, nos interesa mucho el trabajo inicial de «Archipiélago Stalker» (Stalker, 2016). Allí escribáis que el sentido de vuestros recorridos por las zonas olvidadas de Roma era conocerlas, percibir las y, cito, «representarlas sin necesidad de definir las gracias a la representación involuntaria» (Careri, 2016, p. 24). Me gustaría que aclararas esta idea de la representación difusa, involuntaria, desintencionada. ¿Cómo se materializa y ayuda a transmitir el conocimiento de un lugar?



Ararat en Campo Boario, Roma. Stalker, 1999. Cortesía Archivo Stalker.

148

[FC] Lo que se produce en Stalker es la experiencia. El «producto», aunque no me gusta mucho utilizar esta palabra, más «stalkeriano» es la propia experiencia. Puedes leer los textos, el manifiesto que escribió Lorenzo Romito en 1996 (Stalker, 2000), ver las fotos, etc. y se puede comprender la actividad hasta cierto punto. Pero eso es diferente a la experiencia.

Hace 22 años que hicimos la primera caminata, y quizá hayan caminado con nosotros cerca de 10.000 personas. De manera que hacer con nosotros una experiencia es muy fácil, hacemos como mínimo 20 o 30 caminatas al año en diferentes partes del mundo. Quienes participan en ellas sí pueden comprender plenamente en qué consisten. No es sólo caminar. Son trabajos de campo, tienen una duración concreta, y el hecho de caminar con nosotros durante un día permite comprender lo que hay más allá del texto. Hacerse heridas, saltar los muros... sólo se puede hacer con tu propio cuerpo.

En definitiva, entiendo que caminar es una manera muy fácil de transmitir un conocimiento sobre el lugar, mientras que la representación no deja de ser un subproducto, una parte de la verdad.

[DA] Entendiendo que la experiencia Stalker debe ser vivida, pero me gustaría profundizar en algunos elementos que finalmente sí han quedado reflejados en objetos editoriales. Por ejemplo, habéis definido en algún momento vuestro trabajo *Planisfero Roma* como un mapa sutil, como un esbozo. No algo científico sino psicogeográfico. Continuando con la cuestión de la representación, ¿qué

otros trabajos habéis realizado en este sentido? Cuestionando la manera de transmitir una información que, en principio, es objetiva, pero le das la vuelta para convertirla en subjetiva.

[FC] *Planisfero Roma* se hizo con pintura acrílica sobre poliéster, una técnica que usábamos durante los años de universidad. En esta época, que coincide con el movimiento estudiantil de la *Pantera* en 1990, se cruzaron muchas energías de personas de la Facultad de Arquitectura (Università della Sapienza, Roma), que queríamos ir más allá de la obtención del título y soñábamos con cambiar el mundo.

Justo en este momento hicimos el *Giro di Roma* (FNAC, Fondo Nacional de Arte Contemporáneo de Francia), y posteriormente queríamos representarlo reflejando los llenos y los vacíos de la ciudad de Roma. Cuando dibujábamos la ciudad, sus carreteras, sus límites, etc. comprendimos que deberíamos representarla en dos colores, sin profundizar en los detalles. Lo importante era marcar los llenos y los vacíos para reflejar, de manera clara, que íbamos a recorrer los vacíos para ver la ciudad desde fuera.

En este momento estaba con nosotros el astrofísico Francesco Sylos Labini y nos hablaba del universo fractal y de las nuevas geometrías, por lo que pensamos hacer el mapa como si fuera una especie de galaxia. Con un fondo oscuro en el que aparecían clústeres de acumulación de materia en el espacio. Sin entrar en quién hizo el plano, sí puedo decirte que estas decisiones fueron un proceso colectivo. El resultado nos sorprendió, porque aportaba incluso más de lo que pretendíamos, era muy potente. Daba la sensación de ser el



Tríptico del Pranzo Boario, Roma. Fotografía Romolo Ottaviani. Cortesía Archivo Stalker.

mapa de un explorador de lo desconocido.

Yo lo entiendo como una invitación a ser «degni di ciò che accade» (dignos de lo que sucede) (Stalker, 1996). En ese momento nos estaban enseñando en la Facultad de Arquitectura cómo leer y entender la ciudad. Aldo Rossi (1966) había sentado las bases de cómo teníamos que interpretar la ciudad y, prácticamente, no se podía decir nada fuera del discurso oficial de los años 60-80. Pero nosotros queríamos ser dignos de lo que pasaba en nuestra ciudad, de la ciudad en que vivíamos realmente. Para nosotros la ciudad sigue siendo un lugar de exploración, no está todo dicho ni estudiado.

En resumen, sobre la representación, te puedo decir que no hemos estado nunca en contra de reflejar nuestras acciones. Producimos mapas, fotografías, instalaciones. Las hemos

hecho en museos y centros culturales, pero siempre como subproducto de la experiencia. Quizá las actividades más coherentes que hemos hecho han sido las proyecciones cenitales de fotografías y vídeos sobre planos en mesas, en donde todo se mezclaba. Estos vídeos no se editan ni paran, sino que se graba todo el recorrido (los primeros vídeos de Stalker duran 6 o 7 horas). Es decir, que no tienen una narrativa, sino que funcionan como un registro. Aldo (Innocenzi) apenas miraba lo que se iba grabando en la cámara de vídeo; Romolo (Ottaviani) hacía fotografías con gran angular; y Lorenzo (Romito) escribía y hacía fotos en blanco y negro. De ahí lo de la representación involuntaria. El territorio se iba representando conforme sucedían los hechos con la mínima intervención sobre el resultado.

[DA] Finalmente te quería preguntar algo de tu faceta como escritor. Tu libro *Walkscapes* (Careri, 2002) se ha convertido ya, al menos en España, en un clásico contemporáneo para arquitectos y artistas que trabajan en el espacio público. ¿Pensabas que podría llegar a tener tan buena aceptación?

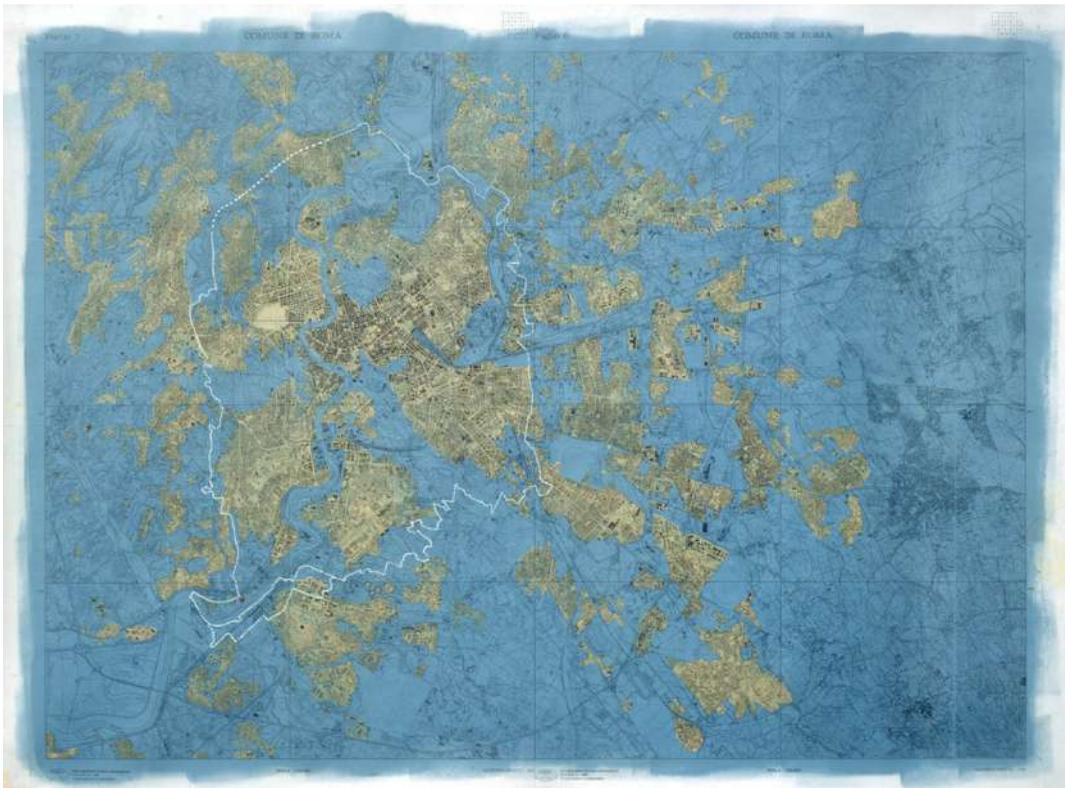
[FC] Sinceramente no pensaba que pudiera ser interesante para nadie. Quizá llegó en un momento en el que se podían comprender estas cosas. Yo era un apasionado de Land Art, Lorenzo lo era más del situacionismo. Y precisamente a mediados de los noventa llegaron la exposición de Constant en Barcelona en 1996 (Andreotti et al. 1996) y la edición del gran libro del Land Art de Gilles Tiberghien (1995). Eran temas que estaban en el aire, que interesaban a alguna gente, y yo lo que hice fue conectarlos a través de la historia del caminar.

Además, en ese momento también me interesaba dar un golpe sobre la mesa respecto al imaginario del dadaísmo radical y antiartístico que estaba presente en las vanguardias de los 60-70. Superstudio y Archigram habían utilizado el nomadismo desde un discurso académico y muy disciplinar. Pero yo entendía que era importante reivindicar la figura de Constant, ya que realmente era el padre de las vanguardias italianas de los 70, pero nadie lo decía.

Te cuento, como curiosidad, que Constant me dijo que Michael Webb y Ron Herron de Archigram estuvieron en la primera conferencia de Constant en Londres. Luego le publicaron *New Babylon* en su revista y lo tuvieron como referente. Pero pienso que el peor enemigo de Constant ha sido Rem Koolhaas. Le robó su lenguaje lúdico para construir una máscara de capitalismo, y esto Constant no lo podía soportar. Una vez me dijo: “me copió las formas y no entendió el significado”.

[DA] Volviendo a la edición y para cerrar, me gustaría que nos hablaras de las editoriales con las que has trabajado. Te has movido entre algunas más independientes y otras de gran repercusión. ¿Has encontrado diferencias significativas en el trato, la libertad de elección de temas, materiales, ediciones, etc. entre las grandes y las independientes?

[FC] He tenido relación con muchas editoriales pequeñas y con Gustavo Gili. Y tengo que confesar que la mejor relación ha sido con estos últimos. La libertad y facilidades que me han dado no las he encontrado en otros sitios. Aunque



Planisfero Roma, Documento original. Pintura acrílica sobre polyester. Stalker, 1995. Cortesía Archivo Stalker.



Planisfero Roma. Documento editado en formato esférico. Stalker, 1995. Cortesía Archivo Stalker.

quizá no hayan comprendido bien la importancia de Stalker. Empezaron conmigo y quieren mantener esa relación con «Francesco Careri escritor», pero a mí me gustaría hacer algo desde Stalker con Gustavo Gili. Lo he propuesto alguna vez, pero nunca ha cuajado, no comprendo por qué.

[DA] Gracias por tu tiempo Francesco.

Bibliografía citada

- Andreotti, Libero, et al. (1996), *Situacionistas: arte, política, urbanismo. Situationists: art, politics, urbanism*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.
- Careri, Francesco (2002), *Walkscapes: El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Careri, Francesco y Romito, Lorenzo (2005), «Stalker and the Big Game at Campo Boario», en Peter Blundell Jones, Doina Petrescu, y Jeremy Till (eds.), *Architecture and participation*. London; New York: Spon Press, 2005. pp. 227-34.
- Careri, Francesco (2016) *Pasear, detenerse*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Rossi, Aldo (1966). *La arquitectura de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili, 1995.
- Stalker (2016), «Archipiélago Stalker, 1996», en Careri, Francesco. *Pasear, detenerse*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, pp. 11-12.
- Stalker (2000), *A Travers les Territoires Actuels / Attraverso i Territori Attuali*, Paris: Jean Michel Place.
- Tiberghien, Gilles A. (1995), *Land Art*. London: Art Data.