

Patadas en la calle.

Jordi Colomer.

conferencia inaugural congreso ANIAV 2017.

Facultad de Bellas Artes de Valencia, UPV, julio 2017.

En la conferencia titulada “patadas en la calle”, Jordi Colomer (Barcelona, 1962) presenta algunos de sus proyectos recientes para abordar la idea de ciudad desde una doble perspectiva; como discurso susceptible de lectura pero también escenario privilegiado de la acción. Se convocan en esta serie de reflexiones, el lugar y el espacio de la ficción, la representación y su relación con la Utopía, los desplazamientos del objeto simbólico, el cine y la arquitectura como armas de propaganda, el rol de la improvisación, o la tensión entre el formato expositivo y la calle, dibujando un recorrido que se inicia en las urbanizaciones del extrarradio de la Ciudad de México, para finalizar con una reivindicación del nomadismo desde su propuesta para el pabellón Español en la Bienal de Venecia de este año, cuyo título ¡Únete! Join Us!, invita a una adhesión colectiva.

A modo de prólogo, les quisiera transcribir aquí una conversación que mantuve recientemente con Blanca Box:

- **He pensado que para empezar esta charla podría ser interesante que nos hablaras un poco sobre tu manera de trabajar.**
- Mi manera de trabajar es desordenada.

- **sin embargo tus instalaciones parecen muy ordenadas.**
- En realidad me gusta trabajar con gente, me da pereza trabajar solo. A veces necesito estar solo, pero es solo en algunos momentos. De hecho cuando decía lo de desordenado, quería añadir que paso mucho tiempo observando como la gente ordena las cosas. Pierdo mucho tiempo con eso.

- **¿A que te refieres?**
- Por ejemplo siempre me sorprende que en la mayoría de teatros pero también en las universidades hay una persona en el escenario, hablando y luego hay muchas personas - o poquitas, si se han vendido pocas entradas- escuchando lo que dice. Eso sucede porque se han colocado las sillas de cierta manera. Si estas mismas sillas se ordenaran de otro modo, seguramente podría haber mas gente hablando. Lo mismo sucede muy a menudo con los cines y las proyecciones en las exposiciones.

- **¿Como se hacen las películas que se muestran en las exposiciones?**
- Muchas veces te invitan a una ciudad. Sino te invita nadie tienes que inventarte el encargo. Lo Primero, esto es muy importante, es ver muchas imágenes. Películas de ficción, documentales, cualquier tipo de imágenes en movimiento. También libros antiguos, con fotos y leer todo lo que se ha escrito en ficción sobre esa ciudad. Encontrar todo tipo de gente, hablar con ellos. Gente en la calle o grandes eminencias universitarias. Y luego se trata de olvidar todo eso. Dejar que el inconsciente trabaje y filtre toda la informacion y te la dé cuando sea necesaria.

¿Y luego después del olvido?

- Hay algo muy importante que es caminar. Hay varias escalas para conocer una ciudad, todo esto al fin y al cabo gira entorno a la idea de elegir un lugar, donde va a suceder algo. Elegir el lugar o los lugares.

- ¿ Como eliges esos lugares?

- En una ciudad que no conoces o en la ciudad donde has nacido, es lo mismo. Primero hay que andar. eso permite llegar hasta distancias limitadas. Pero eso te faculta también para fijarse en los detalles. Luego, hay que perderse en autobús o tranvia o en metro. El metro da mucha información. Luego siempre hay apasionados de su propia ciudad para llevarte en coche y poder tomar una perspectiva con una escala mas grande. Dejar que la gente te proponga recorridos. A veces de todas esas películas o lecturas de las que hablaba, recuerdas algo y le pides a esa persona que te lleve a un sitio determinado. Pero en realidad casi todo sucede por si solo. Las cosas encuentran su lugar por si solas, es una cuestión de tiempo, hay que tener esa paciencia. Hay un momento en que todo debe precipitarse y hay que tomar decisiones. Elegir. Para eso son perfectas las fechas. Pero en ese momento la elección ya se ha producido por si sola.

-¿Y Una vez has elegido el lugar, o los lugares?

- Entonces Uno debe pasar mucho tiempo en ese lugar, agotarlo, para ver que sucede ahí, que toma sentido, que cosas imprevisibles suceden, que puede construir sentido.
- **Pero a veces has partido no de lugares sino de Utopías, de lugares situados en otra parte, en lo posible. l'Avenir Sobre el falansterio de Fourier, o ese trabajo en los Monegros, Prohibido Cantar, sobre las ciudades casino que se iban a construir en España hace algunos años cuando la crisis y las relacionaste con Mahagonny, de Bertoltd Brecht una ciudad imaginaria que Brecht describió en paralelo a la construcción de Las Vegas...**
- En ese caso es un poco lo mismo. Por los periódicos iba siguiendo donde querían construir esas ciudades, de las que se hablaba como si ya existieran. Me pareció que el de los Monegros era el proyecto mas ambicioso, « Gran Escala » se llamaba. Los Monegros es un territorio que siempre me ha fascinado, potencialmente todo puede suceder ahí, e imaginar en ese semi-desierto, evocar la ciudad que nunca tuvo lugar pensé que podía ser interesante

- Y después del lugar aparece la gente...

- despues de visitar el lugar, aparecen claramente algunas de las personas o de los personajes. Aparecen por si solos. A menudo se trata de un grupo, que se va formando, progresivamente. Para Prohibido cantar por ejemplo estaba claro, una ciudad de casinos, necesitaba de jugadores de cartas, magos, mujeres anuncio, los taquilleros vendiendo boletos, y los clientes...

- ¿y donde encontraste a esa gente ?

- Los magos por ejemplo, llamamos a unos cuantos y a la pregunta ¿ les gustaria trabajar en Las Vegas?, si respondían entusiasmados que si, pues era evidente que ellos eran. Cerca de esos terrenos desiertos, había un pequeño pueblo llamado Farlete, y pedimos a la gente si querían participar. la taquillera de esa ciudad de casinos era en realidad una funcionaria del Ayuntamiento. Lo mismo los clientes, vinieron a jugar.

- ¿Y siempre sucede así?

- Por ejemplo en Ixtapaluca, en México la gente que aparece es la gente que vivía en esa calle, que se podía considerar que era la última calle de la ciudad de México, la

mas nueva y la mas lejana del centro. Hablamos con algunas personas (aquí siempre interviene Carolina Olivares) y así se inicia una cadena; traen a su primo, a su vecino a una amiga, que ese día no pueden venir, pero viene otro amigo, que es la persona perfecta, es decir que las cosas se ponen en orden por si mismas. A veces está mas estructurado, me encanta trabajar en el contexto de un workshop y abrirlo también a personas externas, como hice en Tetuán en Marruecos, donde los estudiantes nos llevaban a todo el grupo a visitar el barrio donde vivían, y charlabamos por las calles o en las azoteas, o en X-Ville basado en un comic del arquitecto utópico Yona Friedman, en el que aparece una ciudad que se construye y se deconstruye. Evidentemente la levantaron los propios estudiantes según su criterio y ellos mismos la habitaban. El comic se llamaba “donde empieza la ciudad”. En ese sentido eso es lo ideal, formar una comunidad temporal real, que se corresponde con su propia representación. Habitar en la ficción, antes de que esta quede fijada.

- ¿Quieres añadir algo mas sobre tu forma de trabajar?

- Bueno, cuando todos los elementos están ahí en el lugar hay un momento que es algo parecido a cuando hay una explosión y todo sale volando por los aires, literalmente, por un tiempo las cosas quedan suspendidas, colchones, instrumentos de música, relojes, tortugas o camiones de gran tonelaje, flotando, como colgando de un hilo, hasta que caen al suelo; ese lapso es relativamente breve, pero hay que intentar manejarlo para ganarle tiempo al tiempo, ahí todo es posible, es lo que se llama el Caos, el momento en que las cosas no se han decantado, no han tocado suelo. Es una idea un poco Nietzscheana del Caos. Cuando las cosas aterrizan, parece evidente que no podía ser de otro modo.

-¿Luego un registro de todo eso, ordenado en un modo preciso, se presenta en el formato exposición.... ?

-Yo me declaro partidario del formato expositivo no por algún tipo de purismo cualesquiera, sino y precisamente por las tensiones que invita a desarrollar, con todas sus paradojas y que resumiré de forma algo brusca, en la idea de un combate entre la “Habitación blanca” y “la Calle”. Y eso siempre supone la presencia de personas, en uno u otro lugar.

Es precisamente a la calle adonde quisiera llevarles. A una calle del extraradio de la Ciudad de México, que antes evoqué. Para la proyección, me permito sugerirles una manera posible de ver las imágenes, pero también una forma posible de percibir la ciudad, una herramienta de lectura: De eso se trata precisamente, de concebir la ciudad como un discurso, considerar la ciudad como un texto descifrable, la ciudad como una inscripción -en el doble sentido del término- del hombre en el espacio, la ciudad como una escritura susceptible por lo tanto de lectura. Y al habitante como un lector crítico. Citando a Roland Barthes:

“La ciudad es un discurso, y este discurso es verdaderamente un lenguaje: la ciudad habla a sus habitantes, nosotros hablamos nuestra ciudad, la ciudad en la que nos encontramos, simplemente habitándola, recorriéndola, mirándola” 1

1- Roland Barthes, *La aventura semiológica*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1990, p. 260.

Michel de Certeau considera igualmente la ciudad como un texto. *“Un texto que los habitantes se apropian y transforman por “su manera de hacer” . Simplemente caminando se enuncia algo, puesto que el habitante se apropia de los lugares, los transforma y los actualiza”... Caminar es servirse del espacio como hablar es una realización sonora de la lengua.”*

2 -Michel de Certeau . *L'invention du quotidien 1. Art de faire*. Gallimard. 1990.

Esta manera de concebir la ciudad impone una distinción de lenguaje fundamental. entre el lugar y el espacio. Antes he nombrado múltiples veces la palabra lugar; Para Certeau, **el lugar** es un sitio donde las cosas están organizadas según un orden establecido, mientras que el **espacio** es “el lugar practicado”, es decir el **lugar** se transforma en **espacio** cuando existe movimiento, dirección, temporalidad, de este modo los habitantes practican esos lugares y los transforman en espacio, que no es fijo, sino siempre sujeto a ser transformado, siempre en curso de ser actualizado. Espacio como lugar en transformación.

El vídeo se titula avenida ixtapaluca (casas para México), y data del 2009.

Se dice de la Ciudad de México, de su Zona Metropolitana, que es una de las más pobladas del mundo y tan extensa, creciendo a tal ritmo que es una ciudad a la que no se le conocen los límites. Las imágenes muestran la urbanización San Buenaventura, en Ixtapaluca, que podía considerarse en el momento de la filmación uno de los límites físicos de la implantación de la Ciudad de México. Podría decirse que detrás de estas casas termina la Ciudad de México. Los mapas casi siempre llegan tarde para determinar una situación de este tipo. A menudo me ha interesado señalar los límites que se pueden leer en una ciudad, los límites geográficos, como en este caso, con todo lo que suponen, pero también los límites históricos o sociales que están visibles en la ciudad, que se pueden leer. En Ixtapaluca, se construyeron unas 25.000 viviendas de un solo golpe, mas de 100.000 personas viven en esta Urbanización, construida según el modelo de las “casas Geo”, una promoción privada con apoyo estatal que viene a sustituir la auto-construcción, que había dominado históricamente el modo de asentamiento humano reciente en toda la periferia de la Ciudad de México. El modelo de las “casas Geo” no está solo imponiéndose en la periferia de las grandes ciudades mexicanas, sino también en numerosos países de America del Sur, e incluso en su vecino del Norte, los Estados Unidos, de donde proviene - mas tarde lo veremos- el modelo que lo inspiró. Cada uno de los volúmenes

únicos que forman el módulo primordial de las casas incluye dos viviendas. La diferenciación de los barrios se somete a los cambios de color; el barrio verde, el barrio azul, o el barrio naranja... El montaje de este vídeo está estructurado en dos planos: en primer lugar este plano cenital que procura una visión análoga a la del Urbanista, una visión demiúrgica, un ojo que - aparentemente- todo lo ve. Ese tipo de visión nos remite a la tecnología que está en el origen del proyecto, vemos como se organiza un sistema modular, repetitivo, a una escala muy grande, implantado sobre un amplio territorio. Diríase que estamos contemplando imágenes generadas por un render en 3D, previas a la construcción. La cámara va acercándose progresivamente, y abarcando menos permite darse cuenta de algunos detalles, de las imperfecciones de esa imagen, y nos descubre que incluso hay habitantes de ese espacio, pequeños Sims... Este vídeo está grabado 2 años después de haberse terminado la construcción; como se puede apreciar los habitantes han empezado a intervenir en la morfología de sus casas, mayoritariamente de modo individual. Construyendo en los jardines, en las terrazas, cambiando el color de las fachadas o interviniendo la casa entera. La planificación urbanística de este plan residencial no prevé locales comerciales, y los substituye por un gran mall que centralice todos los abastecimientos, pero los habitantes han organizado mercadillos ambulantes o han transformado la primera planta en una tienda ilegal. No hay plazas o lugares comunes. El conjunto es puramente residencial, el modelo es el de una máquina de habitar gigantesca.

El segundo plano nos da una visión desde la calle, a altura humana. Los vecinos que aparecen portan un muñeco, una piñata, que van pasando de mano en mano. El personaje no fue elegido, mas bien se me impuso como un ready made popular. En todos los mercados de México se venden montones de piñatas, numerosos personajes están representados, super-héroes, luchadores o caracteres de films y dibujos animados infantiles. un catálogo extenso de personajes de ficción. El personaje que portan los habitantes de Ixtapaluca era el mas popular en ese momento. Se trata en este caso -lo habréis reconocido- de Buzz Lightyear, el protagonista principal de la película Toy Story, una famosa película de animación, la primera generada enteramente por ordenador por los estudios Pixar, aplicando la tecnología 3D. En 2010 se distribuyó la parte 3 de la saga y entiendo que su aparición masiva en forma de piñata en ese período respondía a los ecos de la campaña de promoción.

Voluntariamente, y ya desde el título, Avenida Ixtapaluca (casas para México), hace referencia a una conocida obra de Dan Graham, Homes for America, que se publicó en 1967 en la revista artsmagazine, y de la que dice el propio Graham: *“es híbrida, a medio camino entre el arte y la*

comunicación sobre el arte". Graham presentaba la suburbia estadounidense de esta manera "como una reacción al principio minimalista que quisiera que la obra fuera pura materialidad despegada de todo contexto que no sea el de la galería", para señalar - añadimos- un contexto social. Quizás Robert Smithson inició una operación semejante, con su distinción entre "sites" y "nonsites"; las obras debían siempre remitirnos a un lugar exterior que se presentaba como "el contexto", un fragmento que actuaba metafóricamente como "el lugar donde suceden las cosas". En caso de fracaso, la obra en la Galería devenía un "non-site".

Dice Graham en el texto: "...estas casas no están concebidas para satisfacer las necesidades ni los gustos individuales...arquitectura o competencia profesional quedan subvertidas por el empleo de técnicas de fabricación simplificadas, fáciles de aplicar a gran escala y por la utilización de planos modulares standard...Llamadas a llenar zonas "muertas" estas casas no tienen porque adaptarse ni resistir a la naturaleza. No hay unidad orgánica entre el terreno y la casa. Las dos quedan sin raíces- entidades separadas en un orden mas amplio, sintético y programado".

El texto de Graham fue seguramente tecleado con una máquina de escribir, la revista en la que se publicó era en papel, en impresión offset, en un tiempo en que el mundo digital futuro, pertenecía a la ciencia-ficción y mucho antes en todo caso de la popularización de los programas informáticos aplicados a la arquitectura y a la aparición del 3D. La implantación de estos dos factores no ha hecho sino multiplicar por infinito la expansión de los características descritas por Graham; evidentemente la repetición modular, sin límites, no solo en los planos y representaciones previas, es también aplicable a la técnicas de construcción. El 3D permite construir además, una realidad virtual con todo detalle, que decanta -por el momento- las relaciones entre proyecto y ficción hacia una estética hiper-realista. La misma que domina las ficciones que conforman la mayoría del imaginario popular actual. Véanse los saltos de Spiderman entre rascacielos. Ese reconversión digital permite saltar todo tipo de fronteras, y muros. No es de extrañar que Buzz-lightyear se pasee entre módulos interminables proyectados conceptualmente durante la posguerra en Lewittown, en el estado de NY, para los jóvenes soldados que volvían de Europa, o en California. La influencia de la ficción en los modos de vida, tiene en el cine hollywoodiense un ejemplo paradigmático mucho mas sutil en su infiltración que cualquier programa de propaganda agit-prop. La idealización del modelo de la suburbia americana, cuyo climax se corresponde con el American Way of life, los dorados años 50, tienen en Doris Day su embajadora mas efectiva. estamos tentados de afirmar que en este sentido la alianza entre Arquitectura y cine

sigue siendo imbatible. O quizás no tanto, porque los habitantes de Ixtapaluca se empeñan en interpretar a ambas, arquitectura y ficción, en un acto de resistencia natural; conciben piñatas aztecas artesanas, y deconstruyen el módulo.

El objeto piñata , merece un paréntesis. Veamos sus usos originales que nos hablan de una colonización precedente y de varios cruces culturales. Tradicionalmente en México el rito con la piñata se celebra el día de Navidad, pero su uso se ha ido ampliando a la celebración de las fiestas de cumpleaños.

Algunos estudiosos han situado el origen remoto de la piñata en China, donde durante las festividades de Primavera, coincidiendo con el año nuevo Chino, se construían figuras huecas, probablemente de terracota o barro, representando la cabeza de una vaca o un buey adornada de papeles de colores y rellena de semillas de cinco clases diferentes. Los colores representaban las condiciones en que se desarrollarían las cosechas durante el próximo año, y era tarea de los mandarines golpear esa figura para que al romperla se derramaran las semillas. Tenía pues, según parece una función adivinatoria ligada al calendario y a los mitos de la abundancia. Marco Polo, viajó a China en 1275 en misión diplomática enviado por el Papa Gregorio X, con el encargo inicial de llevar regalos al Gran Khan, el emperador Chino. Fascinado por el rito de la “piñata” dio cuenta de su existencia en su libro de viajes “Las maravillas del mundo” escrito a su vuelta. Entre los numerosos tesoros, curiosidades y regalos que trajo a Venecia probablemente había alguna de esas piñatas orientales. Por otra parte, en el Norte de Italia se practicaba desde tiempos remotos y coincidiendo con la Vendimia, un juego en el que con los ojos vendados se debía romper con un palo una olla rellena de dulces, que al esparcirse simbolizaban el advenimiento, como en la versión china, de un tiempo de exuberantes cosechas. A principios del siglo XIV, coincidiendo por fechas con el retorno de Marco Polo a Venecia, la iglesia católica instituyó que el Primer Domingo de Cuaresma se jugara a la “pignatta”, con el fin de atraer mas fieles a las celebraciones religiosas. La Cuaresma es un tiempo de purificación y ayuno durante los 40 días previos a La Pascua. Sus fechas, que son variables, se calculan según la posición de la luna y el sol, y ese cálculo está evidentemente relacionado con el calendario agrícola, y el tiempo de renovación de la tierra. Durante ese período en la misa Católica las lecturas versan sobre los temas de la conversión, el pecado, la penitencia y el perdón. El proceso interpretativo de la Iglesia, describe un reemplazo del imaginario; de la abundancia al ayuno, de la celebración al sacrificio, y de la tierra al cielo. Todo ello -en todo caso- con la finalidad de lograr una recompensa. En España el juego de la olla en su forma primigenia es todavía hoy ciertamente popular, quizás todo hay que decirlo, algo menos desde el advenimiento de la tecnología 3D y los ordenadores domésticos. Algunos sitúan su entrada en la Península Ibérica a

través de los árabes, pero en todo caso parece fácil deducir que la Iglesia se apropió del juego aplicando las técnicas de nuestros vecinos italianos, adaptando significativamente el calendario y acomodando los simbolismos a una reinterpretación interesada. El juego seguía siendo muy divertido, y todo instrumento es válido para ganar adeptos a la causa de la fe. Los misioneros españoles que participaron de la “conquista” de México, (y por ende de California), utilizaron la piñata como un instrumento clave de la evangelización. Efectivamente, como en China, en el norte de Italia y en España, también en México, Mayas y Aztecas efectuaban rituales semejantes, utilizando Piñatas. No había más que efectuar un sincretismo autoritario. La piñata de 7 picos es a decir verdad un perfecto instrumento de mnemotécnica, representando cada punta cada uno de los 7 pecados capitales. Quien a golpe de bastón, lograba destruir concienzudamente al maligno, pecado a pecado, obtenía la recompensa que se albergaba en el interior del fetiche: Chuches, golosinas, espejitos y demás bagatelas, pero también comida de verdad para los que tenían hambre. Y se ofrecía también, el reino de los cielos. Una conquista de los imaginarios donde el medio es la violencia y la violencia es el mensaje. No se trata tanto de la violencia del propio juego, sino la de la manipulación de las reglas.

Pero hablemos de nuestra piñata: Quien es Buzz lightyear?. Inspirándose de Buzz Aldrin, la segunda persona que caminó sobre la superficie lunar, el astronauta, encarna la idea genérica del conquistador del espacio, que encontró en el contexto de la guerra fría - la NASA fue fundada en 1958- la ocasión de reactualizar la iconografía estadounidense de ese conquistador de espacios -hasta entonces monopolizada por el cowboy, el vaquero y la épica conquista del oeste americano- a través de la realización del sueño tecnológico ya anticipado por los relatos de ficción, imponer su preeminencia en la carrera espacial ante la URSS y dominar de vuelta la dirección futura de cierto imaginario a nivel planetario. Se trata pues aquí también de esa doble conquista, una doble colonización: la del espacio físico y la del espacio de las representaciones.

La decepcionante evolución posterior de la carrera espacial americana, señalada trágicamente con la explosión del Transbordador espacial Challenger en 1986, retransmitida en directo a través de televisión a todo el planeta, inclinó la balanza estratégica hacia el pasado y se decantó por la rememoración de los momentos gloriosos de ese programa espacial, especialmente alrededor del éxito que supuso el programa Apolo y la llegada del hombre a la luna en 1969, también retransmitida por televisión, que yo recuerdo perfectamente, como un verdadero acontecimiento audio-visual, a nivel planetario. En el mundo de las imágenes se puede reconquistar el espacio perdido y relanzar una seducción sin límites, focalizada en los momentos gloriosos, lo que algunos estudiosos han llamado “*ficciones*

compensatorias". En los últimos meses el actual Presidente de EEUU Donal Trump, ha expresado repetidamente el deseo de "Hacer América grande otra vez", hacer que "América gane las guerras otra vez" y de "retomar la carrera espacial otra vez", cosas todas ellas que le hacían sentir orgullo cuando era pequeño: La frase mas conocida de Buzz Lightyear, que repite a modo de slogan es " Hasta el infinito... ¡y más allá!" (to infinity and beyond!)*3, El compañero de Buzz Lightyear, su mejor amigo pero su rival mas acérrimo, es su predecesor, ese otro héroe de la conquista, de ese doble espacio: El sheriff Woody, un cowboy "old fashion", que en *Toy Story 2*, se revela estar basado en el personaje protagonista del famoso show de Televisión de los años 50 titulado Woody's Roundup. ROONDOP, un ingenuo show de marionetas.

*3- (que es a su vez el título de un libro del historiador de las matemáticas Eli Maor "to infinity and beyond. A Cultural History of the Infinite", Princeton, 1991 (publicado 4 años antes de la aparición de Toy Story)).

Su nombre completo es Woody Pride (Woody el orgulloso), es un juguete que sus propios compañeros reconocen como "antiguo", pasado de moda, por ejemplo en sus gustos musicales. Su frase favorita es "Reach for the sky", que podemos traducir por ¡vamos a por ello!, ¡vamos hasta el cielo! un grito de acción, de conquista pero que al tiempo señala la existencia de un límite, ¡el cielo es el límite!, límite espacial ampliamente superado por su compañero astronauta Buzz, (¡hasta el infinito y mas allá"), y por los evangelizadores españoles ("¡ganemos el cielo por la eternidad!").

¿Y que dicen los mayas, aztecas y los habitantes de Ixtapaluca?:
Transcribo aqui el texto de un blog mexicano:

***La mirada del otro: Jordi Colomer y Avenida Ixtapaluca
Publicadas por Mayra Daniel 28 junio, 2009 a las 22:01***

« Es ligeramente molesto que venga gente a explicarnos que pasa con nosotros, los mexicanos. Quizá por eso resulta un poco irritante quedarse a ver completa la instalación de video de Jordi Colomer (Barcelona, 1962) en el Centro Cultural España.

Quizá, como ejercicio de autocrítica, uno pueda reflexionar en muchas cosas al ver esa repetición de casas color crema con vivos verdes, muchas vacías o aparentemente abandonadas, en espera de ser vendidas, traspasadas o rentadas; otras casi como casas fantasma... Las casas que muestra Jordi Colomer son las de cualquier conjunto residencial de interés social, pequeños huevitos donde (en teoría) familias nucleares deben de formar sus

vidas y compartir un estatus social, una forma de organización, una repetición ad infinitum.

Muchas de estas residencias corresponden a las llamadas "ciudades dormitorio", de las que Ixtapaluca es un ejemplo claro, donde la gente no crea lazos ni se relaciona en gran medida por la falta de lugares comunitarios. En estas casas no hay "la tienda de la esquina", la farmacia de confianza, ni la vecina chismosa... Estas nuevas casas exigen nuevas formas de organización donde las plazas comerciales forman una parte importante y lo artificial parece ser la norma.

Algo de la entropía propia del abandono se cuele en muchas de las casas, mientras que otras muestran las claras intervenciones de los propietarios, que, en su afán de mejorarlas, rompen el molde y la sincronía, dando pie a diversos experimentos coloridos con diversos grados de rareza y mal gusto...

la videoinstalación de Jordi Colomer representa "la mirada del otro", desde alguna otra orilla, donde podemos ser reinterpretados y reconstruidos, aunque esta reconstrucción no tiene las piezas aseguradas en el viaje de ida, ni tampoco en el de regreso, por lo que puede uno perderse en la traducción«

<http://darinasilverstone.blogspot.com.es/2009/06/la-mirada-del-otro-jordi-colomer-y.html>

Dejemos en suspenso que sucederá en ese combate entre lugar (Ixtapaluca) y espacio (lo que hacen los habitantes de Ixtapaluca), si estos quedarán engullidos por la trama geométrica, o bien lograran trazar una hiedra que vaya transformando de forma entrópica ese lugar.

En este sentido cabe añadir otra distinción de lenguaje: entre la ciudad y lo urbano: como ha apuntado Manuel Delgado *4 :

“lo urbano está constituido por todo lo que se opone a no importa que estructura solidificada, puesto que es fluctuante, efímero, escenario de metamorfosis constantes, por todo lo que hace posible la vida social...Lo mismo podría aplicarse a la distinción entre la historia de la ciudad y la historia urbana. La primera remite a la historia de una materialidad, la segunda a la de sus utilizadores, es decir sus usuarios. La primera habla de la forma, la segunda de la vida que tienen lugar en su interior, pero que la trasciende. La primera atiende a lo estable, lo segundo se refiere a las transformaciones o a las mutaciones, o, todavía mejor lo que la escuela de Chicago cifraba como la característica principal de la urbanidad. el exceso, la errancia, el merodeo... todo ello pues formas por las que el lugar se transforma en espacio”.

**4- (en su relectura de espacio y política de Henri Lefebvre).*

Dan Graham apuntó ya a finales de los 60, con “hogares para América” que el extraradio, la suburbia, era un nuevo centro de operaciones. El lugar donde las cosas pueden suceder. Donde se libra la verdadera batalla entre lugar y espacio. Graham, de forma voluntaria, lo identificó como un fenómeno estrictamente estadounidense. 50 años más tarde, aprendiendo de Ixtapaluca, podríamos deducir que el fenómeno de la expansión de esa suburbia, desterritorializada, nos pertenece a todos. Los extraradios terminarán por ocupar también los antiguos centros. La suburbia como única posibilidad de lo urbano. Permitámonos en este sentido, una licencia a la imaginación - quizás distópica-, en la que un futuro próximo describiría un paisaje global donde las fuerzas de la organización del neo-capitalismo, aplicarían la tecnología virtual de forma masiva a la urbanización del territorio.. La auto-construcción es arrasada por el 3D, en su forma evolucionada, es decir, cuando en el proyecto se concluye radicalmente su virtualidad, diseñar y realizar y hacer real, se confunden en un mismo acto. Los centros de las ciudades quedan definitivamente desertizados, son a la vez centros comerciales y parques monumentales. En el Mediterráneo las ciudades se dilatan en Hoteles de 3 y 4 estrellas, y apartamentos de playa, habitados solo en temporada, que ocupan toda la costa. En ese mundo, cabría imaginar una comunidad que produciría espacio, o lo que es lo mismo, unos grupos dispersos, que como única solución vital se proponen habitarlo de un modo no alienado.

Abandonar toda producción de lugar, y dotarlo de sentido en el movimiento permanente. Desprenderse del concepto de hogar y habitar poéticamente la ciudad, extendida ahora en todas direcciones. Encontrar los huecos. Quizás es necesario recordar que si queremos oponer resistencia a la banalización distópica, deberíamos guardar un impulso utópico en nuestros actos de cada día. Instituir un nuevo nomadismo voluntario: Reunirse en la calle, organizarse en grupos efímeros y salir a la deriva. Tal es el programa que propone el proyecto ¡Únete! join Us! *5 que llevamos a cabo, durante unos meses para el proyecto de Venecia. Si allí donde se pone el pié, eso es la calle, demos patadas en la calle.

jordi colomer. julio 2017.

**5- ¡Únete! Join Us! Proyecto de Jordi Colomer. Pabellón español en la 57 Bienal de Venecia. Curator: Manuel Segade. Giardini. Venecia.*