

Jordi Colomer
Avenida Ixtapaluca (houses for mexico)
Martí Peran

El primer estilo arquitectónico autóctono de Los Angeles fue el bungalow¹, un modelo de vivienda unifamiliar que ha de interpretarse como el origen y elemento celular de las comunidades de vecinos. La comunidad no es más que una paráfrasis social de la ciudad dispersa (Edge city), mediante la que se persigue garantizar un grupo con homogeneidad de raza, de clase y, especialmente, de valor de los inmuebles². El paisaje de la utopía para la clase media. La fortuna de este modelo de urbanismo lo ha catapultado como auténtico paradigma para todos los territorios globales, con el consiguiente deterioro de las formas tradicionales de la ciudad. Sin embargo, los procesos de clonación del modelo, lejos de la expectativa social que les exige una absoluta fidelidad, en ocasiones mutan más allá de la lógica de la repetición.

Dan Graham fue el pionero en la revisión crítica de la ciudad suburbial norteamericana; pero al otro lado del mismo Estado de California y a lo largo de toda la geografía mexicana, también se extienden las llamadas ciudades GEO; unas extensas urbanizaciones de casas pareadas con las que se intenta paliar el crecimiento de los grandes núcleos metropolitanos, centrifugando población hacia la pastoral de las nuevas periferias. Avenida Ixtapaluca (Houses for Mexico) es una aproximación a uno de estos escenarios. Una panorámica aérea parece poner en evidencia la eficacia del orden urbano y social que impera en la ciudad. La repetición de unos pocos módulos organiza la trama urbana de una forma rigurosamente cartesiana. La visión cenital pone al descubierto un espacio geométrico tan escrupuloso y modulado que semeja una imagen artificial, cual artificio digital que se limita a multiplicar de manera infinita unos pocos iconos del sistema. Sin embargo, esta apariencia cristalina se ensombrece de forma paulatina. El primer vaticinio se encuentra en el registro sonoro que acompaña el sobrevuelo de la cámara: ruidos callejeros y altavoces de vendedores ambulantes presagian el bullicio que atraviesa a la forma diáfana de la ciudad desde las alturas. A medida que la visión desciende, esa regularidad inicial exhibe sus manchas. Muchos módulos han sido modificados, retocados, parasitados. La ciudad, ya no aparece como un paisaje artificial sino que, por el contrario, sobre el cuerpo frío de la trama geométrica, emergen añadidos de autoconstrucción y pequeños muros coloreados. A medida que nos aproximamos al nivel del plano, la ciudad deviene el escenario donde aparecen sujetos concretos y donde se impostan acciones reales para necesidades singulares. La arquitectura no ha desaparecido, pero padece ya una evidente infección producida por todo aquello que crece a su Alrededor.

La tensión entre el determinismo sistémico de las soluciones clónicas y la proliferación de particularidades ingobernables, también se reproduce a pie de calle. Cuando la cámara se instala sobre el piso de la avenida, irrumpen los habitantes. Una adolescente aparece portando una hierática piñata con la figura de Buzz Lightyear. La seguimos a la espera de algún acontecimiento, pero la ficción se reduce a seguirla mediante un travelling, hasta que entrega el muñeco a quien acabara por desaparecer insinuando un infinito relevo de la reliquia. La piñata – como renovado ídolo azteca en tiempos de soluciones globales – remite inevitablemente al origen gringo de los nuevos imaginarios

populares y, en consecuencia, redundando en el mismo relato que justificaba el urbanismo de la ciudad dispersa. Así como la piñata se utilizó originalmente como un anzuelo para la evangelización de los pueblos indígenas, la misión del Imperio se traduce ahora en la exportación hegemónica de unos pocos héroes sobre muchos territorios homogeneizados. Pero los portadores de esas insignias, en ese recorrido sin fin, pudieran acabar por modificarlas al igual que hicieron con la arquitectura.

1. Mike Davis. Ciudad de cuarzo. Arqueología del futuro de Los Angeles. Lengua de Trapo. Toledo.,2003. pp.63-ss.

2. Idem. p. 126