



CIUDADES QUE APRENDIERON DE LAS VEGAS

Vicente Verdú

Escritor y periodista

En *El Aleph*, Borges habla de un lugar (“una pequeña esfera tornasolada, de casi intolerable fulgor”) que permite ver a los demás lugares desde todos los puntos de vista. Las Vegas es también ese espacio cósmico y fulgurante desde el que puede verse cualquiera de los aspectos del nuevo capitalismo de ficción y no tanto como consecuencia de ocupar un punto estratégico de la cultura como porque la cultura del capitalismo actual ha ido acercándolo cada vez más al modelo de Las Vegas. Entender Las Vegas es entender lo que ha ido cambiando primero en Estados Unidos y, a partir de ahí, la metamorfosis que el sistema de ficción produce hoy en la mixtificada naturaleza del mundo.

Las Vegas, en verdad, no se encuentra en ningún lugar muy determinado. No posee el arraigo que la trabaría, ni la pesantez que la arruinaría porque en definitiva nació como puro artificio y se comporta como un espejismo. Parece no pertenecer a este mundo, siendo lo más mundano que hay. Su capacidad hotelera supera a la de todo Nueva York y su millón de habitantes sólo existe en cuanto medio para transformar la realidad en ilusiones. En Las Vegas se han celebrado campeonatos del mundo de boxeo dentro de un hotel o carreras de Fórmula 1 en el aparcamiento del Caesar’s Palace. Los empleados de los hoteles no visten habitualmente con librea o uniformes comunes, sino que van ataviados como centuriones, patricios, magos o gladiadores. En Las Vegas se mezcla todo. Hay fragmentos del pasado y de un porvenir imaginario, muestras de Oriente y de Occidente sin

sucesión de continuidad, murales kitch y cuadros de Van Gogh, una representación del Guggenheim y otra del Bazar de Estambul. Cualquiera ciudad desearía ser copiada en Las Vegas para acceder a la categoría de lo irreal y no morir nunca. Hacerse más resistente como consecuencia de haber perdido realidad. Los canales de Venecia y sus góndolas, la Torre Eiffel, el Empire State, el Etna en erupción, el templo de Luxor o la bahía de Mandalat se reproducen en Las Vegas liberados de su dependencia, geográfica, histórica o cultural. Es la libertad sin restricciones, la orgía de la ignorancia, la puerilización del caos.

Las Vegas calca París, El Cairo, Hollywood, la Edad Media, el Tercer Mundo. Pero ¿no calcará incluso Las Vegas? Efectivamente. En el *MGM Grand*, hotel-casino de 5.400 habitaciones, varias suites copian los estilos orientales y bahamianos de Las Vegas de los cincuenta, los tiempos de Sammy Davis, Frank Sinatra y Dean Martin, en una suerte de *cinta de Moebius* que deshace la posibilidad de asirse a un tiempo y un espacio fijos. La ciudad es un producto basado en la ficción pero el impulso ha convertido a la ciudad misma en ficción. No ya en un simple artificio, sino en ficción pura. Dentro de ella nada de lo representado tiene en verdad por misión igualar al original o recordar lo representado, sino que forman como conjunto un sistema autónomo donde nace otra naturaleza propia y “de verdad”. Un modelo de ficción, que se repite de una u otra manera ya en las capitales del globo.

Parodias de Nueva York se han producido a lo largo de Hollywood Boulevard en Los Ángeles, en las ciudades Heron de todo el mundo, en el American Dream Park de Shangay, pero también en el Times Square neoyorkino. Por todas partes han brotado composiciones urbanas basadas en el espectáculo y la fascinación, desde Berlín o Barcelona hasta Hong Kong y Kuala Lumpur. El mundo se contempla a sí mismo bajo una visión redundante, espectacular, reverberando como en las ondulaciones de un espejismo. No puede ser coincidencia que el libro *Learning from Las Vegas* de Robert Venturi, fundador del movimiento posmoderno en arquitectura, se convirtiera en una profecía de la estética de finales del siglo XX o que actualmente, Jon Herde –conocido como el Ralph Lauren de la arquitectura– autor del *Mall of America* y el *Horton Plaza Shopping Mall*– se haya especializado en la creación de espacios “doblados”. Un ejemplo es el *mall*, que Jerde ha concebido para Nueva York y cuyo interior incorpora una falsa Madison Avenue, una falsa Fifth Avenue, una falsa Third Avenue, una falsa Canal Street. Los originales se encuentran disponibles fuera del *mall* pero tienen en su contra que son vulgarmente reales. Éstos, sin embargo, ganan distinción al ser ficticios.

La Tate Modern albergó en la primavera de 2001 una exposición titulada *Century City*, dedicada a analizar cómo han actuado las metrópolis modernas en relación al multiculturalismo, la mixtificación y la imagen general del mundo. En un primer estadio, en el capitalismo de producción, la urbe hizo las veces de cuartel donde habitaba el ejército laboral de reserva. Más tarde, en el capitalismo de

consumo, fue el lugar donde brillaban los objetos del deseo dentro de la lógica del placer. Pero ahora, en el capitalismo de ficción, es el ámbito entero, la historia, la cultura, la vida urbana, quienes ingresan en la fábrica de la fascinación. Hoy no bastan los escaparates o los anuncios relucientes sobre las torres más altas invitando a comprar o gastar. La ciudad se ha convertido en un paraje hechizado, versión encantada de sí misma. Ciudades históricas que se autoexaltan en forma de parques temáticos de su patrimonio o ciudades con barrios de nueva planta como la Potsdamerplatz de Berlín, colonizados por marcas como Sony, Daimler Chrysler o Asea Brown Boveri que reúnen obras de arquitectos estrella (Renzo Piano, Helmut Jahn, Arata Isozaki, Rafael Moneo o Richard Rogers) componiendo atracciones plásticas, al estilo de Disneyworld.

Las ciudades históricas apenas se utilizan para vivir. Son hoteles y locales de copas, restaurantes, museos, cines, calles comerciales e iglesias antiguas. La ciudad, cruce de culturas, ha cobrado una fama adicional como centro de sorpresas. Lonjas convertidas en videotecas, mataderos acondicionados como teatros de ópera, cárceles y hospitales traducidos en museos, cárceles y palacios traducidos en paradores, catedrales y monumentos iluminados como sucursales de Disney. La ciudad se reconstruye a sí misma como escenario y se autocontempla como un célebre plató donde los visitantes son actores, ganadores de un concurso televisivo o turistas-fotógrafos. La ciudad es una escenografía pero además, desde los miles de objetivos de las cámaras de los que llegan a admirarla la producen como un objeto de memoria visual, coleccionable, degustable como producto cultural de consumo. Esta clase de ciudad ha dejado de existir en cuanto lugar civilizatorio para concretarse en el modelo de los parques temáticos, siempre puesta a punto para la llegada de la temporada alta, cuidada, aderezada, provista de servicios como un gran salón donde tiene lugar el espectáculo. En el capitalismo de producción las ciudades se ubicaban cerca de los lugares donde se encontraban las materias primas para la industria. En el capitalismo de consumo se ofrecía como los emplazamientos feriales de los nuevos objetos. Ahora, en el capitalismo de ficción, sin dejar de poseer atributos de la época anterior, la urbe se ofrece toda ella como un producto cultural. En ella no se transforma nada que no sean las sensaciones organizadas de los turistas, no hay más materia prima que la experiencia del viajero que bien reelaborada reproducirá en otras visitas el monto de los ingresos. Las ciudades se iluminan estratégicamente, se pintan de acuerdo a una vistosa paleta de colores, se surten de servicios y se hacen culturalmente atractivas, arquitectónicamente vistosas o gastronómicamente interesantes, para atraer a las gentes como suministros emocionales en la industria del *entertainment*.

Las más famosas capitales de la Tierra, han pasado, mediante la reelaboración del nuevo modelo de capitalismo, a comportarse como objetos de ficción, a la mitología de los grandes relatos, al culto de los libros de viajes y a la meticulosa adoración de las innumerables guías que recorren sus distritos, descubren sus

rincones, analizan sus tegumentos, puntúan sus hostales, sus plazas o sus tiendas como se haría con la escrupulosa disección de un cuerpo sagrado. No importa que la ciudad sea funcional o no, lo que cuenta es que sea espectacular. No importa la vida que subsista en la ciudad, toda la animación se la otorga el trasiego de quienes acuden con el propósito de verse deslumbrados. Así más que esperar relacionarse con una formación real la expectativa es vivir una experiencia fantástica, cuanto más irreal mejor. Porque este tipo de ciudad hace tiempo que ha olvidado la pertenencia al planeta real para hacerse del Planet Hollywood. La generalidad del *star system*, en las modelos, las actrices, los *cracks* del deporte, los cantantes pop, las princesas, es una consecuencia de la globalización y dentro de esa cosmogonía se encuentran las ciudades estrella. Ciudades para las cámaras, las postales, los álbumes, la historia ficción.

Pero si la ciudad famosa ha ingresado en esa órbita de lo imaginario, en el otro extremo la ciudad que se expande por el territorio, la *sprawl city* que se esparce como la grama en torno a los aeropuertos y los centros tecnológicos tiende a ser también un producto de ficción. En el pasado, el lugar estratégico de la ciudad era la puerta, más tarde ese punto clave fue el puerto, luego llegó la estación. En el futuro, la ciudad habrá resbalado alrededor de los aeropuertos y los colosales centros de tránsito que permitirán las conexiones entre los trenes de alta velocidad, las comunicaciones de cercanías y los complejos de autopistas. Estas urbes apaisadas y casi interminables crecen ya velozmente sin más planificación que el instinto del negocio y la especulación de los promotores. ¿Planificación?: “la corrupción juega un importante papel de planificación”, dice el arquitecto Rem Koolhaas. La ciudad tradicional se ha tematizado para atraer viajeros de paso, mientras la computerización ubicua tiende a hacer la ciudad posmoderna crecientemente impalpable, expandida y difusa. Estos llamados *suburban sprawl*, una formación metropolitana que se extiende de forma anárquica sobre el territorio, reptan hacia los grandes nudos de comunicaciones o hacia el no lugar de Internet.

Los urbanistas y arquitectos están diseñando hoy grandes extensiones de ciudades electrónicas y telecentros colectivos en cada barrio, donde acudirán a trabajar los vecinos y se relacionarán con colegas de empresa que acaso se encuentren a miles de kilómetros de distancia. Mientras, en la urbe famosa, los edificios de correos, las bibliotecas, los hospitales y hasta los edificios de viviendas tenderán a ser monumentos históricos de uso turístico, un enorme número de actividades urbanas relacionadas con el intercambio y la información desaparecerán de la vista para trasladarse a la abstracción del ciberespacio en la interconexión silenciosa de las “ciudades reptantes”, *sprawl cities*.

“Hay algo detestable y espantoso en la idea de una extensión amorfa, en la figura de ameba abriéndose paso en el campo, porque ésta es la antítesis de la idea tradicional de ciudad, cercada, abarcable y ordenada” decía Emrys Jones en

Metrópolis, pero así se despliega la nueva condición urbana en el capitalismo de ficción con clara inspiración norteamericana. Ahora se habla de postciudad, para referirse a estas megalópolis cuya proporción trastorna la escala conocida hasta ahora del barrio, el pueblo, la capital o cualquier tipo de metrópoli enraizada en los tiempos industriales. El pasado o la historia no cuentan en la nueva formación y su texto o tejido urbano desgrana un discurso caótico, desideologizado, más allá de la razón y del proyecto humano. En el Río del Perla, la nueva megalópolis formada por Hong-Kong-Shenzhen-Cantón-Macao-Xhuhai será pronto una de las principales configuraciones financieras y comerciales el mundo, dotada con 5 aeropuertos y compuesta por 40 a 50 millones de personas. ¿Irracionalidad? ¿Superrealidad?

Robert Kaplan en *Viaje al futuro del imperio* dice que “el país del futuro se irá transformando poco a poco en una red de extensas áreas suburbanas separadas entre sí por territorios despoblados”. De las 25 grandes ciudades que había en 1950 en Estados Unidos, 18 han visto reducirse su número de habitantes mientras que la población de las áreas periféricas ha aumentando en más de 75 millones. En ese contexto, el condado de Orange, que estudia Kaplan, es una de las regiones más ricas y famosas de la nación junto a Winchester, Marin y Dade. Un enclave que ya no puede definirse ni como ciudad ni tampoco como zona suburbana. Se trata de un monótono entramado de 2.000 kilómetros cuadrados de calles residenciales, complejos comerciales y bloques de oficinas desprovistas de todo centro urbano. El adjetivo “posturbano” ha sido introducido por varios especialistas como alternativa a los términos *technoburbs* (Robert Fishman), *urban villages* (Kenneth Jackson), *middle landscape* (Peter Rowe) y *edge cities* (Joel Garreau) y para hacer referencias a condados como el de Orange o el de Silicon Valley, concentraciones surgidas en un principio como apéndices de la gran ciudad pero trasmutadas más tarde en vastas regiones sin cabeza, dotadas de alta tecnología empresarial, fulgurantes centros comerciales, restaurantes de todas las etnias y dependencia absoluta del automóvil. Con cocinas foráneas, gustos heterogéneos, guetos religiosos y amigos diseminados por el mundo, los habitantes de estos gigantescos campamentos provenientes de los más diferentes lugares son, más que ciudadanos, “expatriados con premiso de residencia”. En su concepción del espacio, el mundo aparece como un lugar sin localización, un espacio sin referencia, donde a veces el único punto de unión es el equipo local de baloncesto. No ha de extrañar pues que a los norteamericanos les cueste señalar en el mapa dónde están los demás e incluso dónde se encuentran ellos. El espacio no posee marcas, el cuerpo, no encuentra filiación y, al cabo, con la moda extendida del tatuaje los individuos se marcan para procurarse el simulacro de una identificación que les salvará de ser confundidos o de perderse.

Las CID, (Common-Interest-Developpments), urbanizaciones de interés común, emergidas hace tres décadas pero notablemente desarrolladas en los últimos

años, pueden ser un ejemplo de la reacción contra esta superciudad fantasma. Actualmente, más de 30 millones de norteamericanos ricos, viven en CIDs, el máximo grado de la reidentificación y privatización referida va al hábitat. ¿Una vida sin distinción? ¿Una ciudad sin hechuras? “Con una CID –dice la propaganda– se adquiere no sólo una morada sino todo un estilo de vida”. La CID está formada por viviendas, piscina y jardín, pistas de tenis, pero también por zonas de oficinas, escuelas, comercios o cualquier otro elemento del que dispondría una urbe convencional en el sueño de la urbe perdida. La diferencia respecto a aquel arquetipo es que en la CID no existe nada público, ni una farola, ni un banco, ni una plaza ni nada. El propietario posee en exclusiva su propia vivienda pero ostenta también la copropiedad de todo cuanto compone la parcela.

La CID se encuentra custodiada por guardias privados de seguridad, posee videocámaras y barreras, tiene el derecho restringido a sus dueños y sólo bajo determinadas condiciones se aceptan las visitas. En general, el polígono se rige por una retahíla de normas llamadas “servidumbres”, orientadas a procurar el bienestar de los residentes y a evitar la eventualidad de un conflicto. Por ejemplo, pueden prohibirse las visitas a los hogares después de determinadas horas para no perturbar el sueño de los vecinos, puede regularse la altura de los árboles para no obstaculizar las vistas, cabe ordenar el peso máximo de los perros para no causar alarma, se regula la clase de los muebles de las terrazas, el color de las habitaciones visibles desde el exterior, los tiempos de cortar el césped.

Todo es propiedad privada pero la normativa de un CID permite inspeccionar los interiores de cualquier residencia para verificar su estado de adecuación al conjunto y el cumplimiento de sus preceptos. En Fort Lauderdale, Florida, la dirección de un condominio ordenó, por ejemplo, a una pareja que dejara de entrar y salir de su vivienda por la puerta de atrás porque estaban abriendo un camino no planeado sobre la yerba. Este asunto pertenece al capítulo de lo más nimio pero en Monroe, Nueva Jersey, la dirección de un CID demandó a un propietario porque su esposa, de 45 años, tenía tres años menos de la edad mínima necesaria para ser admitida en la comunidad, de modo que los tribunales aprobaron la decisión de la directiva requiriendo a este hombre para que vendiera, alquilase la casa o viviera en ella sin su esposa, según cuenta Jeremy Rifkin en *La era del acceso*.

Dentro de las diferentes modalidades de los CIDs hay urbanizaciones destinadas a parejas sin niños que deberán abandonarse en caso de alumbramiento o de adopción, hay CIDs para solteros, CIDs para matrimonios en los que ambos trabajan, CIDs para jubilados y CIDs para gentes que disfrutan como mínimo un determinado nivel de renta. Los habitantes de tales unidades adquieren el derecho a la supuesta ciudad ideal, tan determinada en sí, como extirpada de amenazas, de basuras, de ruidos, de mixturas. La CID es como la naturaleza liofilizada, el hábitat desprovisto de excrecencias, filtrado, aromatizado y desinfectado. Una ciudad

cuyo modelo pionero fue obra de Disney a través de Celebration. La ciudad Celebration se erigió a menos de dos kilómetros de Disney World y fue dotada de todo lo mejor que se había experimentado en el sistema residencial hasta la fecha: actualmente el 90% de sus 15.000 habitantes posee su ordenador personal de última generación, hay Intranet y correo electrónico gratuito, 800 PCs para una escuela de 940 estudiantes, 900 conexiones de fibra óptica, 450 conexiones de cable coaxial de doble dirección. Cualquier cosa es *high tech*, alta velocidad, y para atender los asuntos humanos la escuela dispone de asesores especializados provenientes de Harvard University, John Hopkins, Apple Computer y Sun Microsystems. Como en un mundo de ficción, dentro de la ciudad no hay necesidad de protegerse, las ventanas no tienen rejas, los niños juegan en los jardines con sus mascotas, los ancianos pueden pasear o reposar benéficamente, pero además la arquitectura elegida imita el estilo de final del XIX y principios del XX como una estratagema para escapar de la tabarra del tiempo y domiciliarse en un cuento eterno. “Fundado en 1905” puede leerse sobre algún dintel cuando la ciudad, en verdad, se inauguró en 1996. Todo muy Las Vegas y promovido sobre el lujo de recobrar el pasado, desinfectar el presente, transformar el peso de lo real en la levedad de la ficción. De hecho, en Celebration, un hilo musical ameniza las plazas y las calles como si se hubiera ingresado en una transrealidad celestial y por fin hubiera sido posible descargarse de los malos tragos que trae la vida. Disney sabe de esto. El nuevo parque de Disney en París, Walt Disney Studios, presenta dos atracciones, Animagic y CinéMagique, en las que los actores salen de la pantalla para vivir al lado del espectador y el espectador ingresa en la pantalla para convivir con la fantasía de los actores. La felicidad es posible si hay donde huir de la desdicha. “We sell happiness”, “vendemos felicidad”, es el eslogan de la marca Disney. Porque “Felicidad es el mejor producto del mundo” repite Tony Altobelly, ejecutivo de Walt Disney Attractions. El mejor artículo a fabricar en la ya colosal cultura global del entretenimiento.