



EDUARDO SUBIRATS

El bosque de tragaperras, las hileras de mesas de juego y ruletas se extendían frente a mí como una masa de colores rutilantes e inexpresivos, sumergida en el zumbido monótono y obsesivo de sus timbres y campanillas, contrapunteado, de tarde en tarde, por el chasquido de las monedas en las bandejas metálicas de las máquinas. Una luz uniforme y tenue inundaba con sus tonalidades somnolientas un lugar de *ninguna parte*, y un presente vacío y eterno. Me

sentí transportado a una realidad fuera de la realidad, herméticamente sellada al mundo exterior, una ciudad por derecho propio definida por un sistema opaco de signos y estímulos perfectamente planificado y perfectamente vacío. Aquí y allá, un pequeño ejército de muchachas jóvenes, con atuendos de diseño pornográfico y gestos de pudor pacato, atendían a las máquinas y a sus usuarios. Una masa de miradas excitadas, sin expresión, invadía los corredores.

Las Desaprendiendo de Vegas

Al entrar en el hall del París-Las Vegas sentí un estremecimiento. De repente estaba inmerso en un inmenso espacio del que apenas divisaba sus límites. Un virtual centro urbano bajo el falso techo abovedado de un cielo de neón. Un mundo enteramente artificial, sin sombras, sin contrastes, sin formas, atravesado por una red laberíntica de corredores y pasillos en los que me extravié irreparablemente.

El mismo modelo arquitectónico se repite en cada hotel-casino de Las Vegas hasta la náusea: interiores monumentales diseñados como verdaderas ciudades artificiales, la representación retórica de lugares históricos fetichizados por la industria del turismo bajo signos trivializados, la impermeabilización al mundo exterior, la eliminación de referencias espaciales y la suspensión del tiempo, la obsesiva movilización de la masa encerrada de los jugadores en campos de diseño premeditadamente fragmentado e innecesariamente confuso, la profusión ostentosa del ornamento como instrumento de dopaje comercial, la insistente simulación de naturalezas animales y vegetales domadas: todo ello se repite monótonamente de casino en casino, entre ofertas de dinero fácil, sexo empaquetado y aventuras programadas.

Las Vegas es un escenario comercial infinito. Una no-arquitectura indefinidamente extendida. Y un programa civilizatorio. Sus grandiosas construcciones

exhiben ostentosamente la ausencia de un concepto de espacio, la renuncia arquitectónica a la forma, la negación a una voluntad expresiva. Y ponen en escena una concepción de la ciudad como sistema de comunicación instrumentalizada para fines comerciales. La renuncia paradigmática a la organización artística de la existencia y a cualquier experiencia artística de la realidad es su ley.

Un principio rige y compensa esta renuncia a la construcción expresiva y a la creación arquitectónica. No se trata del *kitsch*, resultado del abaratamiento industrial de las formas artísticas y las expresiones humanas. Es el realismo mágico que distingue la producción de la industria cultural posindustrial. Entiendo por realismo mágico la composición de signos como objetos, de lenguajes como realidades, y de la ficción como si se tratase de una programada realidad. Y la configuración de estos signos reales como un sistema banal de estímulos primitivos para el consumo,

la modificación del comportamiento humano y, en última instancia, la subversión comodificadora de la cultura. Su función, como la de esas botellas colosales de Coca-Cola transformadas en espacios comerciales, es la de sumergir en su medio total al consumidor como en una fantasía real, disolver su conciencia reflexiva, y movilizar sus frustraciones libidinales, sus deseos parciales y sus construcciones simbólicas inconscientes fetichistas con fines comerciales.

La consigna posmoderna llamada a legitimar la reducción de la arquitectura al diseño comercial eran el dominio del signo sobre el espacio y la redefinición de la arquitectura como acción comunicativa. Un hotel simula las estancias y los patios de villas romanas, el otro es un simulacro de los palacios árabes, el tercero clona el *skyscraper* de Manhattan. Se reproducen indistintamente espacios selváticos, paisajes submarinos, oasis del desierto y salones rococó. Se yuxtaponen como los lenguajes vacíos de un cinismo universal. Lo único realmente innovador en estas simulaciones son sus dimensiones gigantescas, efectísticamente hinchadas, y la sistemática trivialización retórica de sus significados, lo mismo se trate de columnas corintias o los atributos sexuales de las *showgirls*. La exageración monumental de los ornamentos arquitectónicos, y el erotismo hiperrealista de las toallas y los jabones de los hoteles son la condición, a la vez que el complemento, de su programado tedio.

El postulado antiartístico que regula este proceso de diseño comunicativo mágicorrealista ha sido empaquetado académicamente bajo la parafernalia neovanguardista de una ruptura posmoderna. Sin embargo, sigue siendo moderno: trata de eliminar funcionalmente las huellas del tiempo y de la experiencia, enarbola como el dadaísmo los efectos del *shock* y de la banalización masiva de la experiencia humana, y compensa su falta de carácter y vaciamiento artísticos mediante la obsesiva ostentación hiperreal de un hedonismo comercial de constitución perfectamente surrealista. Como anunciaban los manifiestos de Breton, su efecto de encantamiento, la inmersión del consumidor en un mundo de falacias de riqueza, fantasías patéticas y trivializadas extravagancias adquiere las dimensiones de un *environment* total.

Las categorías tradicionales de la industria del *entertainment* y del *amusement* sólo definen una de las funciones que estas instalaciones cumplen: el diseño concebido como instrumento del consumo masivo.

Pero la función del consumo lo eleva, al mismo tiempo, a modelo de conducta y paradigma cultural. Lo que aquí se define es un proyecto industrial de la cultura del consumo, de la cultura del espectáculo. La característica dominante de esta quimera posindustrial es la producción de realidades virtuales, de sucedáneos presenciales, de ausencias hiperreales: un principio que rige en un extremo los video-games, con el hiperrealismo que atraviesa su culto temático de la violencia, y en el otro extremo los ritmos repetitivos y monótonos de excitación y frustración que rigen todas las instalaciones automatizadas de juego en los casinos. El intelectualismo posmodernista ha legitimado con una voluntad solapadamente publicitaria a estos productos comerciales como expresión de una auténtica *pop culture*, olvidando el principio mercantil que les otorga su valor jurídico y ontológico de autenticidad. Y por justificarlo estéticamente se ha olvidado de mencionar su principio funcional: el vaciamiento de la experiencia, la colonización del sujeto, la generalización global del tedio.

Todo es irreal y todo es real en este medio: lo mismo los foros romanos de cartón piedra que las selvas tropicales de plástico y las fontanas barrocas de Bernini o los rascacielos de New York en ficción de yeso. La pobreza de los materiales y la trivialidad de los diseños delatan el carácter fútil de esta arquitectura definida no como espacio, sino como *performance*. Lo único auténticamente real en este gran dispositivo ilusionístico es el dinero: concebido a la vez como discurso racional de los beneficios financieros y como la ficción abstracta que cristaliza sintéticamente todos los deseos, todas las posibilidades de su realización, y todos los símbolos sombríos de poder social y potencia sexual.

Las Vegas es el cumplimiento performático del *dictum* estructuralista y posestructuralista de la desaparición del sujeto tardomoderno. Su sucedáneo es el jugador de sus cadenas metonímicas y antiespacios: mónada cerrada en sí misma, átomo vacío y sin ventanas, sometido a un movimiento browniano, casual y caótico, descentralizado y despersonalizado. Sujeto terminal en el que se han superado los conflictos éticos y estéticos que habían puesto al sujeto burgués de la era industrial tardía de cara a la pared de la sociedad espectacular en la explosión revolucionaria de mayo de 1968. El jugador de Las Vegas nada siente, nada sabe, nada recuerda, nada desea, nada expresa. Sentado frente a las tragaperras su

movimiento reiterativo, sus automatismos psicofísicos, su mirada vacía, eventualmente su obesidad inducida por alimentos químicamente enriquecidos, recuerda el cuadro de ciertos enfermos catatónicos y su dependencia psicofarmacológica institucional. Sus cíclicas expresiones de entusiasmo o de éxtasis que provoca eventualmente el golpe de suerte de un puñado de *quarters* son indicadoras de una felicidad plana, basada en la satisfacción inmediata de deseos estadísticamente programados por las agencias de la publicidad.

No es un sujeto estético, carece de conciencia moral, no es capaz de articular una experiencia. El jugador de Las Vegas representa más bien el final de la humanidad, un cuadro patográfico de supervivientes institucionales que espiritualmente ya han muerto antes de haber nacido. Un sujeto poshumanista que mueve palancas, introduce monedas, ordena refrescos, estalla mecánicamente en éxtasis de felicidad histérica o reitera espasmos cronometrados de frustración. Su condición psicológica, al contrario de los jugadores de Dostoievski, no está atravesada por drama alguno. El tedio no deja huellas en su rostro.

La nueva subjetividad posmoderna se construye estrictamente en torno a un último límite: su crédito monetario. Destruído como sujeto social e histórico, y como conciencia autónoma, se arroja sin freno a la virtualidad de una realización como consumidor en el campo de posibilidades infinitas de los juegos de azar. Su tarjeta de crédito, sus siglas corporativas y su número secreto de identificación personal configuran su nueva identidad profunda. Sólo y a través de ellas será realmente reconocido por el ejército de camareras, ujieres, vendedores, policías, prostitutas y asistentes que pululan a su alrededor. A través de la tarjeta de crédito se recupera un elemento residual de la vieja subjetividad protestante, responsable de sus actos, capaz de asumir la culpa trascendental de sus deudas bancarias, y las consecuencias jurídicas de su trasgresión numérica.

Arrojado a las redes espaciales opacas e inaprehensibles, inmerso en los sistemas lingüísticos de un deteriorado e ilegible hibridismo iconográfico, abandonado a las derivas inconscientes de supervisadas performatizaciones, el jugador está subsumido a sistemas psicológicos de inducción de la conducta llamados a endeudarlo. Cuanto más se exploya el nuevo sujeto en el campo de los juegos heteromorfos y sus excitaciones preformateadas de riqueza monetaria

y felicidad comodificada, más se diluye en el campo de fuerzas estadísticamente programado de una deuda virtualmente ilimitada, cuyo último objetivo es su implacable empobrecimiento, su bancarrota, su autodestrucción: una metáfora poshumanista de la economía financiera global; una alegoría del progreso en la era de la destrucción social, biológica y militar del planeta.

El verdadero sujeto del espectáculo descentralizado, polimorfo y hedonista del escenario posmoderno Las Vegas se construye en la racionalidad estadística que regula el juego, en las cámaras ocultas que controlan la actuación de los jugadores, a través de la distribución invisible que organiza el desplazamiento de los clientes hacia las zonas programadas de consumo, la creación de ambientes totales pospanópticos destinados a neutralizar sus afectos y su capacidad reflexiva. Más aún. Es sobre la degradación performática del jugador que se eleva triunfante el nuevo sujeto neocartesiano de la dominación poshumanista, pospanóptica deconstruccionista y descentralizada.

El multiculturalismo atraviesa la organización totalitaria del espacio y el consumo. Las Vegas es, en este sentido, un collage de todos los estilos, todas las culturas, todas las razas y todos los tiempos históricos. Un foro romano, transformado en el pasillo de un *mall*, que conduce a un castillo medieval, en el cual se alberga el casino con mobiliario rococó, que a su vez se abre a la réplica del Brooklyn Bridge, desde el que se disfruta una vista panorámica sobre la Torre Eiffel, junto a un palacio árabe, recortado abruptamente sobre la silueta de un rascacielos hipermoderno de acero y vidrio... Este exacerbado hibridismo lingüístico no comprende, sin embargo, una verdadera heteronomía de estilos o memorias diferentes. Mucho menos se trata de un diálogo entre culturas. Es más bien el resultado de un reciclaje incondicional de signos sin referente, el pastiche que resulta de la destrucción posindustrial de los lenguajes históricos, *camp* elevado a *Gesamtkunstwerk* y transformado en total *environment*.

Su condición absoluta es la banalización generalizada de sus signos híbridos: las danzas de vientre de las falsas odaliscas frente al palacio oriental han perdido toda dimensión erótica y los diseños neofuncionalistas del restaurante de al lado están vaciados de toda expresión artística. Las Vegas Boulevard es una corrida de vanidades cuyas diferencias metonímicas entablan entre sí una competencia fútil de reclamos comerciales

para caer al mismo tiempo en la anodina indiferencia de lo que no posee en sí mismo valor alguno. Es un basurero icónico. Pone de manifiesto el principio de tolerancia de una cultura que se pretende democrática, pero sólo admite la disidencia de los signos que previamente ha desmantelado y desactivado como portadores de una experiencia. Es la pesadilla lingüística de una Torre de Babel degradada a hipermercado en el que todo, lo mismo el *sex appeal* de las camareras que el colorido retrato de Donald Duck se consensúa totalitariamente bajo su valor común de cambio.

Esta devaluación a la que están forzados todos los seres que traspasan el umbral de la ciudad virtual les obliga a la teatralidad afectada, a la hipérbole, a la trivialidad y la exageración. Las Vegas es necesariamente una ciudad arquitectónicamente monumental y un escenario retóricamente recargado hasta el manierismo más grotesco. A diferencia de los rascacielos históricos de Chicago y New York, esta monumentalidad no responde a una voluntad simbólica, y está desprovista de cualquier dimensión organizadora del espacio público de la ciudad. Es más bien un señuelo. Algo que ha sido concebido para irritar y excitar, como una serie indefinida de estímulos atávicos diseñados con el propósito de generar una reacción compulsiva, automática e irreflexiva. Expresión plastificada del final de la historia y el último hombre.

Las Vegas ha sido un paradigma académico del posmodernismo norteamericano. Sus protocolarios titulares: espacios descentralizados, fragmentarios, caóticos e indescifrables; transformación del arte en producción de signos sin referente; trivialización de los lenguajes; *advertising as culture*; ficcionalización de la realidad; fin del sujeto; inducción de una mirada vacía; negación del estilo, *art as entertainment*; juego metonímico y performatividad sin atributos; vanguardia populista que ha superado el elitismo modernista, su rigorismo

ascético y sus lenguajes herméticos; modelo de una *pop culture* programáticamente definida como banalidad democráticamente consensuada de clichés estéticos; apología anti-intelectual del *dejà-vu*; hibridismos celebratorios, pastiches antiestéticos...

No, ciertamente, la función del diseño espacial como sistema semiótico no es la simple inducción del consumo. Tampoco posee las dimensiones discretas del viejo *kitsch*. Su significado es más radical porque afecta a nuestra capacidad general de percepción. Tras haber paseado por los pasajes de cartón piedra de Las Vegas, después de contemplar la insignificante ornamentación de arabescos y columnas corintias, o engullir la textura plastificada del *David* de Michelangelo, es imposible regresar a sus originales, apreciar sus valores artesanales, sus patinas históricas, su fuerza expresiva, o la sensualidad de sus texturas irregulares y macizas. Frente a la grandiosidad imperial del Caesar's Palace, el Capitolio romano arroja más bien un aspecto innoble y provinciano. Y la monumentalidad sin escala del Paris-Las Vegas convierte las elegantes casas parisinas que bordean La Seine en verdaderas chozas. La réplica se impone sobre el original, neutraliza sus momentos reflexivos, invierte su privilegio ontológico en virtud de su acceso masivo, para adquirir definitivamente un valor normativo sobre ello.

La proximidad entre la seducción de arquitecturas travestidas, simulaciones sexuales y dinero virtual, y la estética del realismo mágico propia de las grandes producciones filmicas de Hollywood, sus arquitecturas fantásticas de edades faraónicas, e imaginados imperios romanos, o sus *performances* de lujo y exuberancia, no es simplemente geográfica. La industria cultural de Hollywood se da cita literalmente en cada una de las arquitecturas de Las Vegas, en sus iconografías, en el comportamiento espectacular de los

viandantes del bulevar, y en un número considerable de *malls* y boutiques. Muchas de las calles y edificios que conforman las ciudades en el interior de los rascacielos citan explícitamente los estudios de las grandes productoras de cine de la capital del Oeste americano. La similitud llega a veces hasta los detalles: la iluminación de los pasajes con focos cinematográficos que resaltan su carácter escenográfico, por ejemplo. Las Vegas es el cumplimiento de los sueños programados de la industria espectacular de Hollywood y de su concepción de una existencia humana reducida a cómic o a *spot*. Pero esta proximidad estética se pone de manifiesto, sobre todo, bajo un denominador común: su dimensión espiritual.

Las Vegas no sólo es un centro de la industria del *entertainment*. Ni constituye solamente un paradigma de los antiespacios sin tiempo del consumo posmoderno. La ciudad virtual de Las Vegas es, ante todo, un centro ritual. Ningún ciudadano global puede eximirse de su cita, al menos una vez en la vida. Y Las Vegas, por otra parte, se da cita en todos los espacios de la arquitectura global. Para el populismo norteamericano y para el populismo planetario es un lugar de aprendizaje e iniciación estética, económica y sexual. Un ineludible pasaje de tránsito. Ciudad sagrada, la Meca de una cultura que en sus salas de juego celebra un culto sacrificial primitivo al dinero. De ahí que la categoría estética que define su proyecto urbanístico sea la grandeza más allá de toda escala humana, la magnificencia histórica, la trivialización sublime. De ahí que la expresión espiritual generalizada de todos sus espectáculos arquitectónicos, monetarios o eróticos sea un patético entusiasmo.

Hay un instante privilegiado sobre los paisajes de Las Vegas: el atardecer. El sol se inclina suavemente en el horizonte infinito de las cordilleras que recortan el desierto. Las arquitecturas se sumergen en sus colores ocre y sus tonalidades brillantes y tornasoladas, que paulatinamente se deslizan hacia carmines y azules intensos, hasta que la oscuridad enciende a las estrellas en un firmamento de cobalto. En este instante emergen las luces de la ciudad como la epifanía de una segunda naturaleza. En los primeros minutos, sus intensidades fluctuantes apenas si pueden competir con los últimos rayos del sol. Pero, poco a poco, van prevaleciendo sobre el cielo crepuscular. La oscuridad disuelve progresivamente a las masas arquitectónicas, al tiempo que la iluminación artificial de las fachadas y ventanas,

los focos cinéticos de las avenidas, y las caprichosas siluetas de los neones que recorren los bulevares transforman la ciudad en una orgía de formas y colores cambiantes. Los surtidores de aguas encendidas por mil tonalidades luminosas añaden a esta transfiguración de la ciudad nocturna un indispensable momento musical de danzas geométricas, colores abstractos, y explosiones de luz y energía.

He llegado a esta ciudad tras un largo viaje por América. He conocido la desesperación de hombres y mujeres en Perú, humilladas sus esperanzas de dignidad política y libertad. He asistido a la conciencia final de la fragmentación de megalópolis como São Paulo o Belém do Para. He atravesado paisajes de desolación en una Amazonia amenazada por la guerrilla, el narcotráfico y las corporaciones multinacionales que destruyen abiertamente su fauna y su flora, y exponen la vida a millares de humanos a la agonía económica y biológica. He visitado los bosques de Chiapas, donde militares y paramilitares imponen el desplazamiento forzado de sus antiguos moradores en nombre de futuras megaempresas de extracción mineral y explotación biológica. He acompañado a los hombres y mujeres sometidos al régimen de esclavitud en los campos de trabajo de Tijuana, sitiados por los muros de acero blindado norteamericanos y la corrupción criminal del ejército mexicano. Al llegar aquí me sentía fatigado, interiormente fragmentado, deprimido.

Es difícil encontrar un sentido a los brutales dilemas que atraviesan las fronteras semánticas y políticas entre el Mundo Primero y el Tercer Mundo: la creciente esclavitud camuflada, el tráfico sexual, la corrupción política, los chantajes financieros y militares, la destrucción biológica a gran escala. Es difícil construir una existencia dotada de valor y de sentido en los bordes del fin de la historia. Las Vegas enseña, sin embargo, que si no podemos dar un sentido al mundo, ni a nuestra existencia, al menos sí podemos transformarlo en delirio. Es la maravillosa oportunidad que ha ofrecido el concepto norteamericano de *pop culture*: una tolerancia de los signos, el éxtasis de colores abstractos y sonrisas vacías; el entusiasmo que define las descargas de alegría en las mesas de juego; los gigantescos *performances* de *ballets* mecánicos; la excitación multitudinaria del consumo; sueños triviales de poder y riqueza; paraísos artificiales de la mala conciencia poshumanista. Apoteosis del espectáculo ☺

PARA EL POPULISMO PLANETARIO ES UN LUGAR DE APRENDIZAJE E INICIACIÓN ESTÉTICA, ECONÓMICA Y SEXUAL. LA MECA DE UNA CULTURA QUE EN SUS SALAS DE JUEGO CELEBRA UN CULTO SACRIFICIAL PRIMITIVO AL DINERO.