

IDEES

Leaving Las Vegas, Learning from Zerópolis!

Bernat Lladó Mas
bernat.llado@campus.uab.es



Si durant la dècada dels anys setanta les architectures occidentals havien d'assimilar i imitar el model de Las Vegas, amb els seus edificis adornats elèctricament i la seva estètica festiva, ara ha arribat el moment d'abandonar una aspiració així. Si la postmodernitat arquitectònica reivindicava la capital de Nevada pel seu simbolisme, tan allunyat de l'element auster i funcional del moviment modern, l'època actual ha reconegut que allò que aquell simbolisme expressa és tan sols la buidor d'un capitalisme fosforescent. Mentre arquitectes com Robert Venturi manifestaven la necessitat d'aprendre de Las Vegas a fi de superar l'estètica modernista de la "puresa estructural", obrint-se així a la decoració arquitectònica sense vergonya, ara, tres dècades després, el filòsof Bruce Bégout proposa renunciar a aquesta comesa i abandonar finalment Las Vegas². Abans de quedar-nos a les fosques d'un capitalisme que només brilla en la foscor, apunta: "*Leaving Las Vegas*, heus ací, en definitiva, l'única via de la salvació" (pàg. 135). Amb tot, Bégout no marxa d'aquesta "ciutat nuclear" sense haver fet abans els deures; allò que d'ella n'ha après bé li ha valgut una idea: *Zerópolis*, que és com dir la ciutat on res s'aprèn; el zero del coneixement. "Ciutat del grau zero de la urbanitat, de l'arquitectura y de la cultura; ciutat del grau zero de la sociabilitat, de l'art y del pensament" (pàg. 26).

Sense dubte, però, allò que més inquieta de l'opinió de Bégout -si la donem per bona-, és el fet de que ens arribi amb retard; com a mínim, amb prou retard perquè també ara els llums de neó de Zerópolis il·luminin amb força les nostres ciutats. D'una manera o altre, escriu el filòsof, "tots som habitants de Las Vegas, per gran que sigui la distància que ens separa del sud de Nevada" (pàg. 13); tots formem part d'un disseny urbà que reproduïx indefinidament les característiques de la "ciutat del joc". I és precisament aquí on hem de veure no només la

gran contradicció del llibre, sinó també de la nostra cultura urbana en general. D'una ciutat de la qual res no podem aprendre i aprenem, no obstant, com seran "les nostres vides futures" (pàg. 13); i aprenem que en un futur (*aprendre*) anirà entre parèntesi per assenyalar un verb que la gent no tindrà temps de practicar de tanta diversió i saturació. En efecte, Las Vegas "ofereix... un mitjà *in situ* per estudiar les ciutats postindustrials que tracten, després del declivi del treball a la fàbrica i la manufactura, d'organitzar-se al voltant de les artèries dedicades al comerç de massa i l'oci" (pàg. 115).

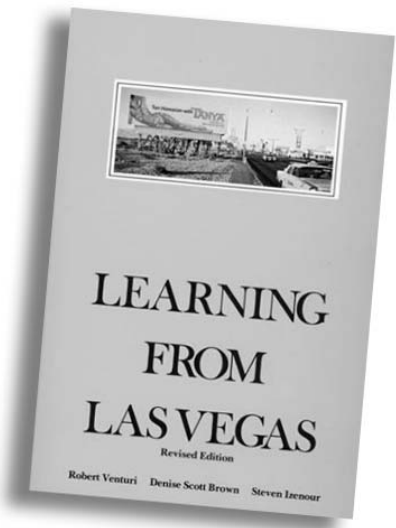
Bégout ens passeja per l'*Strip*, el "carrer-espectacle" de Las Vegas, i ens mostra una experiència urbana que s'esgota i es tanca tan bon punt ens hi obrim pas; misèria d'una experiència -també de grau zero- que per aquest motiu no té res a transmetre, que no afegeix res al nostre coneixement més enllà d'un sentiment de tristesa. "La

tristesa prové sense dubte del contrast entre la suma d'energies consumida, amb total innocència, per participar a la festa i en la pobresa insígnia dels resultats. No parlem simplement de la pobresa econòmica, ja que els guanyadors són al capdavant extremadament escassos i a la majoria de jugadors se'ls desposseeix dels seus últims estalvis, sinó de la pobresa de l'experiència viscuda" (pàg. 36). I si Zerópolis és el límit extrem d'una vivència buida ("[...] Las Vegas no té memòria", pàg. 24), la incapacitat per traduir en experiència la pròpia existència és la normalitat quotidiana de qualsevol ciutat occidental: "ni la lectura del diari -escriu Giorgio Agamben-, tan rica en notícies que [es llegeix] des d'una insalvable llunyania, ni els minuts passats al volant d'un auto en un embotellament; tampoc el viatge als inferns en els trens dels subterranis, ni la manifestació que d'imprevist bloqueja el carrer, ni la boira de gasos lacrimògens que es dissipa lentament entre els edificis del centre, ni tan sols els breus disbars d'un revòlver retronjint en alguna part; tampoc la cua davant les finestretes d'una oficina o la visita al país de Xauxa del supermercat, ni els moments eterns de muda promiscuïtat amb desconeguts a l'ascensor o l'autobús. L'home modern torna a casa extenuat per un garbuix d'esdeveniments - divertits o tediosos, insòlits o comuns, atroços o plaents - sense que cap d'ells s'hagi convertit en experiència."³ A Zerópolis aquesta realitat és portada a l'excés; si més no, així es deixa traslluir en l'escriptura de Bégout, tan lúdica i entretinguda com Las Vegas mateix.

Val a dir que el fracàs de l'experiència urbana a Las Vegas no es deu a la manca d'esforços dels seus promotors, que segueixen ara "una única llei: proposar experiències als visitants i turistes" (pàg. 69), sinó més aviat en la naturalesa de les mateixes; "excepcionals per la seva brevetat", reduïdes "a l'instant quasi irreal de l'emoció immediata", sense temps disponible per "decantar-se lentament en el sentiment o la idea, per deixar-se apreciar, per prolongar-se en un record fresc", l'experiència a Zerópolis es dissol tan bon punt entra en contacte amb el fluid vital del visitant o del turista sense deixar-li, no obstant, gust ni regust més enllà d'una dolçor momentània.

Però, lluny de viure-ho de forma dramàtica o ressentida, la ciutat sencera gira al voltant d'aquesta "beata ignorància"; no només no es plany sinó que "la clau del seu funcionament intern exhibeix, en efecte, el més radical no-saber, una manera de no disgustar-se per la seva absència de coneixement sinó de jugar i gaudir amb això." (pàg. 97). El visitant de Las Vegas, si vol ser un bon jugador, ha de viure l'alegria festiva que el carrer inspira i no deixar-se emportar per una experiència dipositada que li pugui recordar que en cada nova partida perdrà els diners de tota una vida. Perquè això sigui així, el jugador ha de creure "que el diner no compta... que allò important és abans que res passar una bona estona" (pàg. 100); i el primer pas per devaluar el diner és convertir-lo en un fitxa de casino que no només comparteix la seva plasticitat amb les targetes de crèdit: les unes i les altres faciliten al client l'oblit de "la noció mateixa de diner" (pàg. 99). Però a més, el gaudi del joc no pot consistir en guanyar - de fet, poques vegades el guany és superior a l'aposta -, sinó en la pura possibilitat de guanyar; allò que ofereix Las Vegas no és el premi d'una partida ben resolta sinó el somni indefinit d'una partida oberta per sempre: si s'acaba, tothom hi perd.

La "destrucció de l'experiència", aquí i allà, es produeix també per altres vies. La primera i més directa: pèrdua de la referència temporal i espacial. Per submergir-nos en aquest ambient d'irrealitat i fantasia, on tot és possible a qualsevol lloc i a qualsevol hora, primer ens hem de desfer de la nostra més immediata realitat: la "ciutat que no dorm" també ha oblidat el seu clima. Artificis elèctrics: llum i aire acondicionats. "A les estances de llum tamisada dels hotels-casino, en aquests llocs d'enlloc, a on res es refereix a l'existència exterior i genera així les condicions vertaderes de la utopia, es capta amb intensitat tota



l'ambigüitat ontològica de Las Vegas." (pàg. 25) "Separats del món per una pel·lícula atmosfèrica, assistim en directe a la desaparició de totes les coses, a la mort de qualsevol proximitat." (pàg. 93). Com fer-se pròpia una experiència "ontològicament ambigua", a mig camí de la realitat i la ficció, on tots els objectes es dilueixen en una transparència onírica?

D'aquesta mateixa ambigüitat neix la impossibilitat d'aprendre res de les cultures representades, la majoria en forma carnavalesca, en els carrers de Zerópolis. Per més que assistim a "l'assalt pirata d'un galí, a torneigs de justa medieval, a una persecució pels carrers de Nova York", de tot plegat només en restarà el record imprecís d'una interrogació: "la impossibilitat de creure en la veritat de l'altre" (pàg. 15); un *altre* temps i una *altra* cultura que per mitjà de la seva "exageració" i "excés", es converteixen en "complets desconeguts", i a on l'única veritat és la mentida: "Tot és una immensa i grotesca farsa" (pàg. 15). A banda i banda de l'Atlàntic, a canto i canto de l'Equador, les cultures es transmeten gràcies a la seva irrealitat.

Allò que en temps passats obria les portes del desordre i la transgressió social -el carnaval i les festa-, a Las Vegas succeeix més aviat el contrari. També aquí la norma ha absorbit la dissidència; així, "la violència antisocial de la ciutat, la seva naturalesa sense fe ni llei que hauria pogut conduir a una postura política insòlita, la primera ciutat anarquista de la història, es realitza de fet en vistes a un fi que no deixa de ser enterament tradicional i conservador: *el benefici d'una pocs*." (pàg. 16). Si "en el curs dels segles passats, la diversió, en la seva doble forma de la compensació i la contestació, es definia sempre per mitjà del contrast respecte a la realitat social que oblidava o que afrontava", a Zerópolis "la figura del *fun* ha posat fi a tota contrapossibilitat, excepte la tràgica de l'avorriment i de la soledat que li espera a qui no vulgui jugar al joc." (pàg. 134). Al compàs de la rua, especuladors disfressats d'alcaldes celebren arreu l'inici d'una festa indefinida: la festa del ciment.

Si el ritme carnavalesc no capgira les jerarquies, "l'arquitectura anàrquica" de Las Vegas tampoc deixa marge per al desordre; així, "cada moviment urbà és espiat per un sistema de videocameres extremadament complexa que, d'acord amb els experts en seguretat del municipi i orgullosos d'aquesta xifra, cobreix al voltant del noranta per cent de l'espai de l'*Strip* i el *Downtown*." (pàg. 42). D'aquesta manera, la ciutat de l'atzar no se la juga; més aviat hi "regna un control permanent sobre els fets i els gestos" (pàg. 41) I si al centre hi domina la lògica de la seguretat, a la perifèria, en el domini de les comunitats tancades (*gated communities*), aquesta esdevé quasi militar. "Suburbanes però sense urbanitat, ciutadanes però incivils, les comunitats tancades s'instal·len a la ciutat refutant [les característiques essencials d'aquesta] (intercanvi, moviment, visibilitat)." (pàg. 44) Així les coses, els residents de Las Vegas, d'esquenes uns als altres, han perdut també la possibilitat de viure una experiència plenament urbana; a la plaça pública només s'hi manifesta la publicitat.

"Tan espessa com els plafons publicitaris gegants que la rodegen des de qualsevol part, sobrecarregant-la de símbols innocents i còmics, de missatges grollers i esquemàtics, Las Vegas és una ciutat literalment superficial" (pàg. 22). Com el lector contemporani d'un diari qualsevol, que per ser tan ric en notícies ha de llegir-lo "des d'una insalvable llunyania", incapaç d'assimilar res, de comprendre res, el visitant de Las Vegas també està sobreexposat. Entremig d'un mar de cartells publicitaris, llums de neó i anuncis varis, d'atraccions i espectacles, el transeünt perd profunditat i contrast: "Darrera de cada cartell lluminós no s'obre cap espai, no es perfila cap món" (pàg. 22) Zerópolis és la façana d'una ciutat que no deixa reposar les vivències, per sobrecarrega i excés d'estimulació. I tanmateix això no és fortuït: "Entre els propietaris dels casinos i els dissenyadors d'espectacles preval una sola consigna: es precis ocupar el client les vint-i-quatre hores del dia amb atraccions visuals i sonores ... sense deixar-li temps per comprendre allò que està succeint" (pàg. 28-29) Heus aquí una darrera forma d'esquivar l'experiència.

Del llibre de Bruce Bégout en podem extreure això que segueix. *Leaving Las Vegas* vol dir: abandonar una ciutat que ha fet del somni no el camí de la realitat sinó la realitat mateixa. Que Zerópolis no pugui ser una font d'experiències transmissibles és el resultat d'una desconexió entre imaginació i realitat. I si a Las Vegas s'hi aprèn això, a saber: que com a mínim de tant en tant la imaginació ha d'estar al servei de la realitat per canviar-la i transformar-la, per això i només per això valdrà la pena caminar sota els efectes al·lucinògens d'una ciutat "psicotròpica". Però si algú vol estalviar-se el viatge a Las Vegas, sigui pel que sigui, fins i tot si és perquè intueix -com el mateix autor del llibre- que allà no s'hi pot veure res que no se sàpiga per endavant, farà bé llegint-se el llibre. No només contribuirà a preservar l'entorn natural per l'estalvi energètic del viatge, sinó que potser començarà a posar de nou els peus sobre la terra: tranquil·la i reposadament, tornarà a *experimentar* amb la vida abans que aquesta se li escapi per sempre.

¹ Aquest text és un breu comentari a l'entorn de la lectura del llibre de Bruce Bégout, *Zerópolis*, Anagrama, Barcelona, 2007.

² VENTURI, R.; SCOTT BROWN, D.; IZENOUR, S., *Learning from Las Vegas*, MIT Press, Cambridge (Mass.), 1972. Traduït al castellà: *Aprendiendo de Las Vegas*, Gustavo Gili, Barcelona, 1998. Un breu resum d'aquest llibre a: TAYLOR, V.E. ; WINQUIST, Ch. E., *Enciclopedia del posmodernismo*, Síntesis, Madrid, 2002.

³ AGAMBEN, Giorgio, *Infancia e historia. Ensayo sobre la destrucción de la experiencia*, Adriana Hidalgo editora, Argentina, 2003, pàg.8.