

EDITORIAL

Las Vegas - ¿Dónde reside la realidad?

Pedro Meyer



¿Por qué estoy tan fascinado por esta ciudad? Probablemente porque sea el único sitio donde puedo hacer una fotografía en la que el resultado sea una imagen sin alterar que se vea como si fuera una versión -de libro de texto- de como fabricar digitalmente una imagen realizada con la computadora. Una imagen que es, para usar un término muy apreciado por los fotógrafos documentalistas, una “foto directa”. Sin embargo, esta imagen engaña en tanto parece estar compuesta de varias. Esencialmente se ve como “falsa”. Sin embargo, ¿cómo se podría llamar a una imagen cuyo contenido para empezar es falso? Todo esto nos lleva de nueva cuenta a revisar esos dilemas básicos sobre la fotografía, ¿en dónde reside el engaño? ¿En el original o en la reproducción? ¿O quizás sea en nuestra interpretación de todos estos asuntos?

Fue hace 25 años que un profesor poco conocido, Robert Venturi, tuvo la osadía de visitar Las Vegas con dos docenas de sus estudiantes de Yale, y quedarse en el Stardust. El resultado de ese viaje se convertiría en su influyente libro de 1972, *Learning from Las Vegas*, el cual iniciaría al mundo de la alta cultura en la noción que con el tiempo se llegaría a conocer como arquitectura posmodernista.

Hoy en día cualquier gran ciudad tiene nuevos rascacielos que pretenden verse como si fueran viejos. Casi todos los suburbios cuentan con un centro comercial decorado con arcos falsos, frontones de mentiras, y columnas de imitación. El manifiesto de Venturi en donde declara que Las Vegas se convertiría en guía para la arquitectura del futuro, particularmente en Estados Unidos, hizo que ese pensamiento estético se difundiera a través del mundo. Hoy en día podemos ver tales edificios post-modernistas desde la Ciudad de México hasta Londres, además de las principales ciudades metropolitanas en el paisaje norteamericano.



1998 © Pedro Meyer

Ahora mismo en Las Vegas está siendo construida una reproducción (escala 1:1) de la Piazza de San Marco de Venecia, incluidos todos los sitios arquitectónicos mundialmente famosos que la rodean. Piensen en la famosa torre del campanario: aunque es cierto que es una hermosa construcción y motivo de elogio por parte de muchos críticos, incluyendo a John Ruskin en su exaltado libro "The Stones of Venice", la torre que ahora está en Venecia ni siquiera es la verdadera. La original se derrumbó en 1902, y una nueva se erigió en 1912. La actual es una reproducción. No el objeto auténtico. ¿Van viendo de que se trata?



1998 © Pedro Meyer

A medida que nos adentramos en la era digital, Las Vegas no sólo extenderá su influencia como lo hizo sobre la arquitectura contemporánea; cada vez más, las nociones que abrigamos sobre lo que se entiende como la “realidad “ será motivo de muchas reflexiones inquietantes.



1998 © Pedro Meyer

A la entrada de la tienda de los estudios de la Warner Brothers, Bugs Bunny preside, montado sobre una carroza romana, a un grupo de personajes de caricatura vestidos como romanos. Mientras el famoso conejo está ahí de pie, uno puede observar, en un nicho a la izquierda y vestido como cualquier romano que se precie de serlo, al personaje del Correcaminos, con toda su indumentaria, presentándonos su escudo al frente como haría cualquier buen soldado en un nicho como éste. Esta tienda es para niños (yo supongo), sin embargo se encuentra rodeada de cientos de máquinas tragamonedas que nos dirigen a su pórtico.



1998 © Pedro Meyer

En el extremo opuesto de las Tiendas en el Forum del Caesar's Palace –una especie de colonia lunar barroca completamente aislada del mundo exterior, con efectos de cielo controlados por computadora que trazan, arriba en la bóveda de los techos, un ciclo que va desde un amanecer de dedos rosados hasta un anochecer púrpura, y donde hay un pastiche de estatuas romanas–, allí encontrarán a Mickey Mouse y al Pato Donald muy engalanados en su atuendo romano. Celebran un banquete debajo de una inscripción que lee “The Ides of March” (Los Idus de Marzo). La fiesta recuerda a una Última Cena. Ahora nos preguntamos, ¿por qué celebrarían -como lo sugiere la pintura- con tal entusiasmo Mickey y Donald, justo cuando está a punto de ser asesinado Julio César? ¿Puede ser ésta la decoración de una tienda para niños?



1998 © Pedro Meyer

¿Es Las Vegas un lugar para niños? Sí y quizás. A pesar de las muchas familias que llegan con sus niños, yo no consideraría a Las Vegas como un lugar adaptado para los niños. A lo más, es un lugar que los tolera, y eso sólo hasta cierto grado. Piensen en el letrero a la entrada de los Casinos Treasure Island o del Mirage, “sólo a los huéspedes del hotel se les permite traer sus hijos sentados en carriolas”. Sin embargo, el Mirage gastó millones y millones de dólares para albergar a una familia de delfines y también en crear un pequeño zoológico, supuestamente para el entretenimiento y la “educación” de los menores.



1998 © Pedro Meyer

Disney World es un lugar estrictamente organizado para diversión de los niños; sin embargo, Las Vegas es algo diferente, como escribió Kurt Andersen de la revista Time : “A pesar de todo el entretenimiento de tipo parque de diversiones, Las Vegas sigue siendo el epicentro del id norteamericano, que se centra en las emociones más oscuras del azar, el licor y el sexo. Si ahora es aceptable que la familia completa visite Las Vegas, es porque los valores de Estados Unidos han cambiado, no los de Las Vegas.”

El casino Mirage nos ofrece un atisbo de esas realidades artificiales que cada vez van en aumento y que puede que con el tiempo se transformen en hechos “reales”. El vestíbulo del Mirage pretende brindarnos un bosque tropical, no importa que éste sea el desierto, o mejor dicho, está ahí precisamente porque éste es el desierto. Se supone que este “bosque



1998 © Pedro Meyer

tropical” nos debiera mostrar la importancia que tiene uno de estos bosques para la vida humana, al menos eso es lo que se nos dice en los videos promocionales en el tranvía que nos lleva al casino. ¿Quién quisiera perderse de esas palmeras exquisitas (hechas de plástico) que se convierten en una pasarela para los huéspedes del Casino? El hecho de que todas esas palmeras estén torcidas en la misma dirección no parece preocupar a nadie en particular. Las preciosas bugambilias también son falsas, así como las enormes piedras desde las cuales caen toneladas de agua en cascada para formar un río. Hasta las mariposas son reproducciones mecánicas o electrónicas programadas para aletear sus coloridas alas sin interrupción durante todo el día y la noche. Obviamente no todo ahí es artificial. Es una cuidadosa mezcla de lo real y lo irreal, agua de verdad con piedras de plástico, plantas reales con mariposas de mentiras, turistas verdaderos mezclados con algunos falsos (estos últimos son agentes de seguridad).



Así como Las Vegas ha corrido a la punta de la arquitectura posmodernista, creo que esta increíble ciudad, que opera a todo vapor las 24 horas del día, puede convertirse con el tiempo en la capital cultural del mundo. Después de todo ya tenemos ahí representaciones de lo que es la vida en París, Venecia, las Islas de los Mares del Sur, Nueva York, el Cairo, Roma, etc., y la lista seguramente crecerá.

Estoy ansioso de que alguien en el siglo XXI llegue a realizar una ciudad que intente ser una imitación de Las Vegas; se podría realizar por ejemplo una en Japón. Tan sólo hay que imaginar que tendría que reproducirse una gran parte del mundo que ya se encuentra reproducida en Las Vegas. Vaya idea, la copia de una copia. Mientras que todo esto



ocurra, o no, Las Vegas seguirá siendo un paraíso para los fotógrafos, así como una frontera cultural en donde se pueden explorar las complejidades intelectuales que surgen al preguntarse dónde reside la realidad. Jorge Luis Borges tenía la razón en su Aleph, cuando describía la existencia de un punto mágico donde son visibles todos los sitios desde todos los ángulos.

Diciembre de 1998

Para hacer comentarios escriba a: pedro@zonezero.com

(Para su información: todas las fotografías son sin alterar, tomadas con una cámara Kodak Digital Science 260)