

(RE)APRENDENDO COM LAS VEGAS

UMA METÁSTASE URBANA DO ENTRETENIMENTO

■ PASQUALINO ROMANO MAGNAVITA

Less is a bore.

Venturi

A dinâmica elementar do mundo é a sedução.

Baudrillard

*A releitura de *Aprendendo com Las Vegas* de Robert Venturi e a recente visita à cidade permitiram um conjunto de reflexões do autor sobre as transformações aí ocorridas nas últimas duas décadas, ressaltando aquilo que denominou interiorização do Strip.*

Considerando a insuficiência do instrumental conceitual para analisar a complexidade dos interiores dos megacassinos, duas noções emergem: a de hiperespaço (Jameson) e a de jogo de vertigem (Baudrillard), esta última vinculada a uma percepção mais ampla de fenômenos extremos, implicando a teoria dos fractais e a noção de metástase, no sentido da auto-reprodução ao infinito, o que se poderia denominar, no caso, de urbanidade virtual (ou desurbanidade).

Por fim, o texto refere-se ao processo de globalização/localização, admitindo que essa cidade lúdica, à guisa de descartável brinquedo urbano constitui, em tempos de pós-modernidade e sob a tirania da estética e do lazer, uma paradoxal referência, fazendo com que todos os (des)caminhos dessa nova condição cultural conduzam ou passem, virtualmente, por Las Vegas.

Relendo o então polêmico texto de Venturi *Aprendendo com Las Vegas* (1982) e, recentemente, visitando a cidade na qualidade de viajante (bem) informado, nasceram as considerações que se seguem. Longe de significarem uma tardia resenha ou avaliação, têm por objetivo registrar um conjunto de mudanças ocorridas na cidade que, em virtude da complexidade e diversificação que apresentam, acabaram por alterar as atividades e a configuração urbana descrita por Venturi no final da década 60.

A releitura que nos propomos fazer procurará caracterizar aquelas mudanças que de forma mais direta expressam os pressupostos que vêm orientando as sociedades pós-industriais de índole consumista, voltadas para a estetização dos modos de vida e do lazer, no entendimento da cultura como espetáculo e do entretenimento como um dos fundamentos da nova dinâmica de sedução do mundo, co-participando, conseqüentemente, do processo de **globalização** no qual nos encontramos inseridos.

Procurando compensar uma existência cada vez mais incerta, imprevisível e sem muitas perspectivas, esse estágio se apóia em uma extensa **rede** e se desenvolve em escala planetária constituída por um incomensurável número de localidades (lugares) que, ao se relacionarem

■ Arquiteto doutor, professor do
Mestrado em Arquitetura e
Urbanismo da UFBA

(interação), procuram a cada momento manter uma independência relativa, embora se tenha presente a noção de conjunto.

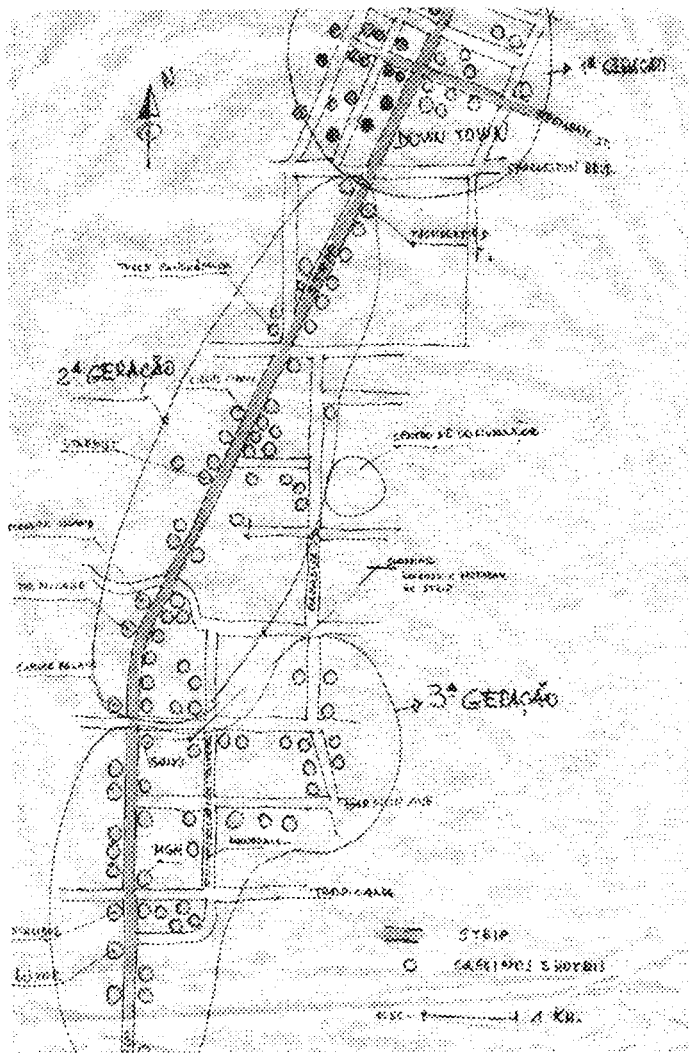
No caso, como veremos, o **efeito Las Vegas** expressa de forma desnudada esse novo estágio, constituindo uma referência paradigmática para o que se poderia denominar de **desurbanidade**, isto é, a desconstrução de idéia e propósitos relativos à cidade proposta pela modernidade.

Os escritos e projetos arquitetônicos de Venturi formam uma marcante referência no processo de desmontagem do pensamento hegemônico do Movimento da Arquitetura Moderna. *Aprendendo com Las Vegas* complementa e ultrapassa as questões antes levantadas em *Complexidade e Contradição na Arquitetura* (Venturi, 1972). Entretanto vale salientar que Venturi, mesmo tendo aderido a uma concepção mais complexa e pluralista de arquitetura, aceitando a coexistência de elementos heterogêneos, justapostos, sobrepostos, híbridos, ambíguos, de duplo significado e de dupla função, não consegue desvencilhar-se da visão dualista que permeia a formação discursiva da arquitetura moderna.

A propósito, vale ressaltar que a **contradição**, como princípio, pressupõe que qualquer asserção deva ser afirmativa ou negativa (Aristóteles) e, por sua vez, que todas as coisas se contradigam em si mesmas, enquanto dialética que procede conciliando e resolvendo contradições (Hegel). Adotando tal princípio, Venturi - embora ciente da complexidade e pluralidade das manifestações arquitetônicas - não conseguiu superar a forma binária de pensar e conceber a arquitetura, apesar de ter intuído essa possibilidade quando diz: *"estamos disciplinados na tradição do este ou do outro e carecemos de agilidade mental - para não dizer nada da maturidade de atitude - que nos permitirá os refinamentos dos detalhes mais sutis cometidos pela tradição do um e o outro"* (Venturi, 1972, *op. cit.*:39, grifos nossos).

Entretanto, apesar de essa percepção preferir as coisas comprometidas e incertas, plurais e saturadas de ambigüidades, Venturi acabou por recair na **unidade dialética**, particularmente quando procurou expressar o compromisso da arquitetura com o *"difícil conjunto"* (*op. cit.*:71) ou quando se refere à *"inclusão"* e à *"ordem difícil"* (*op. cit.*:141). Ele ficou longe, portanto, de explicitar a nova formação discursiva da arquitetura com outras noções e conceitos, revelando suas discontinuidades, as inquietantes heterotopias (Foucault), o princípio da diferença e repetição (Deleuze) ou, até mesmo, aproximando-se da lógica de suplementaridade (Derrida).

É bem verdade que estas novas concepções encontravam-se, então, em gestação, e tal fato isenta Venturi das limitações de suas idéias. Em compensação, o seu convívio com a ideologia do movimento pop - expressão original da cultura americana - fez com que as suas formulações



Três gerações de cassinos de Las Vegas

teóricas revelassem um enorme poder desconstrutivista, tanto com relação aos pressupostos do movimento ortodoxo da arquitetura moderna, quanto às diversas e elitizadas tendências do moderno tardio dos anos 50 e 60, na medida em que diluiu as diferenças entre a alta cultura e as manifestações da cultura popular.

Incorporando valores e métodos comerciais através de uma concepção semiótica inserida num sistema de comunicação, *Aprendendo com Las Vegas* pressupõe a **arquitetura como símbolo** e procura demonstrar quão deficientes são as definições de arquitetura (e seus métodos) entendida como **espaço e forma** a serviço do **programa e estrutura**. Venturi chega a conceber a arquitetura como suporte de símbolo e valores comerciais quando diz: *"a comunicação domina o espaço enquanto elemento da arquitetura e da paisagem. A arquitetura não basta [...] o símbolo domina o espaço."* (1982, *op. cit.*:35 e 109.) E, com

relação ao anúncio, radicaliza: “*Este reflete-se no pressuposto do proprietário. O anúncio em primeiro plano é um grosseiro alarde; o edifício em segundo plano, uma modesta necessidade*” (op. cit.:35).

Nada, portanto, mais próprio e coerente na direção da **produção de consumo** do que o advento da **acumulação flexível** do capital, em que as trocas mercadológicas tornam-se inseparáveis dos aspectos simbólicos e das realidades virtuais e fictícias. A **retórica** da comunicação torna-se arte de persuadir e convencer. Neste contexto a arquitetura, também como mercadoria, não foge à regra.

Hoje, entendemos com mais clareza a mensagem contida em *Aprendendo com Las Vegas*, principalmente quando defrontamos a arquitetura com o universo da especulação imobiliária e a produção de imagens e símbolos a ele relacionada, universo explicitado pelo *status* que a **divisão social do espaço urbano** (como lugar) propicia. Esta relação é competentemente explorada nos sugestivos e sedutores apelos à imagem e a símbolos que ilustram os cadernos imobiliários dos nossos jornais, elementos bem mais importantes, no sentido mercadológico, que a própria arquitetura: a imagem substitui a arquitetura, subordinando-a, no mínimo, aos pressupostos das trocas simbólicas.

Transcorridas cerca de duas décadas da publicação do livro, o que continuaremos a aprender com Las Vegas? Se, na época, o **menos é mais** de Mies era contestado por Venturi, hoje, o **less is a bore** diz pouco. Provavelmente estamos vivendo tempos do **mais e mais, e, e, e**, ou seja, uma pluralidade de entendimentos, em princípio, infundáveis, dependendo do enfoque e dos aspectos específicos que queiramos abordar.

As considerações a seguir se referem à primeira parte de *Aprendendo com Las Vegas* que versa especificamente sobre o *Strip*¹ como eixo estruturador daquela cidade, que é o que nos interessa aqui discutir.

TRÊS GERAÇÕES DE CASSINOS

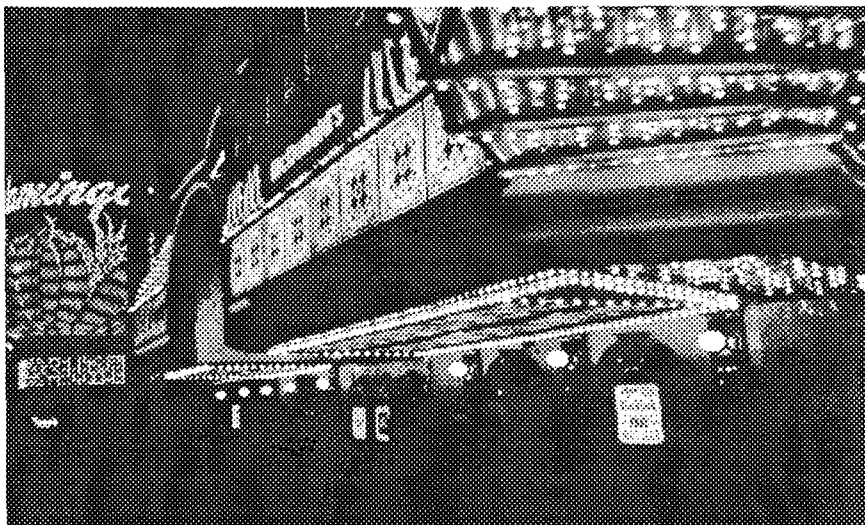
O grande desenvolvimento da indústria turística nas últimas décadas (a terceira no ranking mundial) encontrou em Las

Vegas, em pleno deserto, condições favoráveis para a criação de uma inimaginável miragem urbana, ontem feita de ilusões do jogo de azar, hoje transformada num **oásis** de entretenimentos ao longo do *Strip*.

Embora fundada em meados do século XIX, somente a partir dos anos 30, com a implantação de inúmeros cassinos e a legalização do divórcio no município, Las Vegas atinge notoriedade nacional e internacional, principalmente em decorrência do *star system* hollywoodiano que transformou a cidade num marketing publicitário de escândalos, envolvendo casamentos e divórcios entre artistas famosos. Entretanto, compartilhada com outros atrativos, sua história mais recente é marcada decisivamente pelos cassinos. Podemos identificar três gerações deles: a primeira, situada ao norte da cidade, configura-se em torno à Fremont Street (perpendicular ao *Strip*), constituindo o antigo núcleo urbano, hoje conhecido como Downtown; a segunda, situa-se ao longo do *Strip* em direção ao sul, até as imediações do cassino/hotel Caesars Palace; a terceira, prossegue ao sul do *Strip*, hoje delimitado pela colossal esfinge do cassino hotel Luxor. Periodizando, a primeira geração de cassinos corresponde aos anos 30

e 40; a segunda, aos anos 50, 60 e 70, e a terceira, aos anos 80 e 90.

A área da Downtown abriga hoje atividades administrativas do município, locais destinados a atividades bancárias, comerciais, escritórios de empresas, hotéis, motéis, capelas e os numerosos e antigos cassinos ao longo da Fremont Street. Trata-se de uma estrutura urba-



Las Vegas à noite: metástase urbana

na convencional, cuja ocupação e uso do solo nada tem a ver com os espaços/lotes onde se encontram as edificações da segunda e, principalmente, da terceira geração de cassinos. Nesse contexto, a Fremont Street constitui a prova documental da hegemonia do jogo de azar sobre as demais atividades da cidade nos anos 30 e 40. No entorno, velhos *bungalows* reciclados abrigam numerosas capelas. Estes dois elementos caracterizam a primeira geração de cassinos.

A segunda geração dá origem a um espaço que constitui o modelo descrito por Venturi. O *Strip* funciona como o elemento condutor de uma configuração **caótica**, ou seja, de uma paisagem cuja **ordem** não se tornava evidente sob a proliferação de anúncios. É o período de implantação dos megacassinos com suas vastas áreas de estacionamento, postos de serviços, infra-estrutura e equipamentos urbanos mais adequados ao emergente turismo de massa (aeroporto, estação rodoviária e ferroviária, etc.). Os veículos percorriam o *Strip*, ainda, em velocidade.

Por último, a terceira geração, que prossegue se desenvolvendo mais ao sul do *Strip*, provendo as novas e complexas exigências funcionais de atendimento ao turismo de massa, o que se nota nas novas instalações e equipamentos ao longo das avenidas paralelas e transversais ao *Strip*, a exemplo da Tropicana, Flamingo, Harmon e da Paradise Road, onde se implantou o maior centro de convenções dos Estados Unidos.

Foge ao objetivo desse texto entender o complexo jogo de interesses de grandes corporações nacionais e internacionais que se encontram por trás dessa transformação de Las Vegas em um dos pólos da indústria turística americana e internacional. Nessa complexa rede de competição e de interesses, consegue-se, no entanto, visualizar um acentuado desnível urbano entre a terceira geração de cassinos e a primeira (Downtown), traduzido em termos de valor econômico e de prestígio, fato prontamente detectável na atual configuração da cidade através das dimensões referenciais do seu diversificado tecido urbano.

No sentido de atenuar este desnível, percebe-se também que a municipalidade vem se empenhando em **revitalizar** a Downtown e as áreas não recicladas da segunda geração de cassinos. Assim, é possível entender alguns empreendimentos que procuram reverter o desequilíbrio urbano ocorrido ao longo do *Strip* nessas últimas décadas. A inauguração do *monorail* ligando a segunda à terceira geração, a elevada torre panorâmica à margem do *Strip* (entre a primeira e a segunda) e uma grande praça coberta no coração da Downtown são algumas iniciativas municipais que vêm procurando compensar a hegemonia dos investimentos ocorridos recentemente na zona sul da cidade.

Para o visitante de Las Vegas é fácil identificar os usos e ocupação do solo ao longo do *Strip* relacionados com alojamentos e locais de entretenimento (hotéis/cassinos) para turistas, serviços de apoio, capelas e atividades empresariais e burocráticas da Downtown. Difícil torna-se identificar os espaços destinados à população que trabalha na cidade, isto é, espaços de habitação, escolas, mercados, áreas de lazer, etc. Todavia, sobrevoando o território, é fácil localizar, no raio de 20 milhas, núcleos urbanos que abrigam essa

população trabalhadora que, por não possuir marcas de sua presença e vivência na cidade, acabará por ser confundida pelo visitante com as máquinas e equipamentos que mantêm funcionando esse gigantesco **brinquedo** em que se transformou Las Vegas.

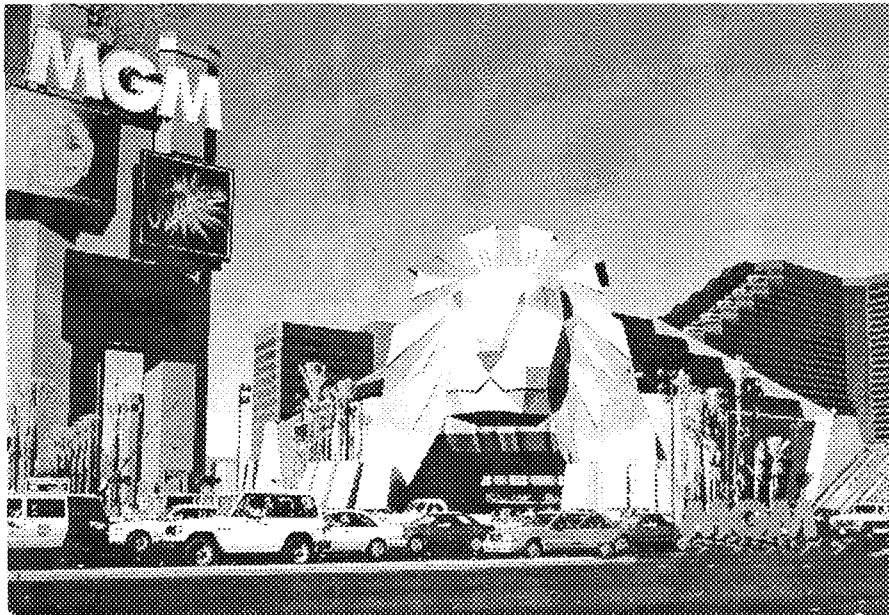
Vale observar que *Aprendendo com Las Vegas* em nenhum momento refere-se à complexa realidade da cidade em suas implicações de natureza sócio-econômica, política e cultural. Nem tampouco seria o caso de se esperar alguma referência a essas implicações, desde quando os objetivos e procedimentos do texto esgotam-se em pressupostos de natureza exclusivamente semiótica.

○ **STRIP 95**

Hoje, diversamente de ontem, a grande maioria daqueles que visitam Las Vegas o fazem não tanto para jogar mas para **ver** o jogo e fruir de um conjunto de diversões. A cidade, como um todo, vira espetáculo, mergulhada numa proliferação incontrolável de manifestações que se aproximam daquilo que Baudrillard chamou de **fenômenos extremos**. Metaforicamente, como veremos em seguida, parafraseando o referido teórico da contemporaneidade, poderíamos denominar essa específica manifestação de urbanidade lúdica de uma insuspeita **metástase urbana do entretenimento**.

A cidade, tendo à frente a terceira geração de cassinos e boa parte da segunda reciclada, revela que o jogo de azar perdeu a hegemonia que gozava no conjunto de atrações que então a cidade proporcionava, conservando, entretanto, sua força inercial. As mesas de roleta e carteados, embora presentes, cederam lugar à forma individualizada de jogo proporcionada pelo incomensurável número de máquinas caça-níquel que passaram a polarizar a imagem dos interiores dos cassinos. Tal conjunto de iluminadas e engenhosas máquinas de fazer dinheiro mais parece um pelotão de robôs em estado de alerta e pronto para acatar comandos individuais proporcionando uma estranha, solitária e enigmática relação homem/máquina, em meio a um turbilhão de passantes que, movidos por inconfessáveis expectativas, tangenciam tais locais de jogo e se deslocam em percursos imprevisíveis à procura de outras atrações e estímulos que os cassinos passaram a proporcionar.

Quanto às formulações conceituais e à realidade percebida por Venturi, o que, de fato, mudou em Las Vegas? Lembramos que, no texto de Venturi, a análise do *Strip* serviu para ajudar a desconstruir as concepções então vigentes no que diz respeito aos propósitos de racionalidade urbana, e, para tanto, ressaltou a configuração caótica existente no *Strip*, cuja ordem, sob a proliferação de anúncios e a velocidade dos percursos, inexistia. O *Strip* passou, no entanto, por um processo de adensamento de edificações e valorização



Hotel cassino da MGM

bastante desigual, ao qual já nos referimos, e, decorrente do fluxo turístico, o crescente número de veículos tem proporcionado uma desaceleração do tráfego. Tal fato vem alterando o desempenho relatado por Venturi com relação à localização e dimensões dos anúncios.

Por outro lado, os estacionamentos, que eram contíguos ao *Strip*, situados em frente e ao lados dos cassinos/hotéis, foram gradativamente substituídos por novas edificações ou áreas de embelezamento no acesso aos cassinos com grandiosas marquises ou áreas aporticadas. Hoje, normalmente, os estacionamentos se situam em edifícios-garagem, geralmente colocados em áreas próximas aos cassinos/hotéis (na fachada posterior), cuja acessibilidade se dá, preferencialmente, pelas avenidas paralelas ou transversais ao *Strip*. E, em virtude da acentuada competição comercial, hoje, diversamente de ontem, os estacionamentos tornaram-se gratuitos. Alguns cassinos, inclusive, oferecem serviços de valetes, visando qualificar o atendimento ao cliente, contrariando a prática anterior, quando os estacionamentos eram pagos e se situavam em frente aos hotéis/cassinos.

Para aliviar a intensa circulação de veículos no *Strip*, foi construída uma sofisticada passarela para pedestres, situação essa favorecida com a construção do *monorail* paralelo ao *Strip*, ligando o hotel/cassino da MGM (Metro Goldwing Mayer), da terceira geração, ao hotel Bally's na altura do *Caesar Palace* (segunda geração reciclada). Em contrapartida, o visitante (pedestre) fica obrigado a percorrer um linear e extensíssimo centro comercial (em torno de 800 metros), provocante oportunidade para o consumo.

Que outros novos elementos passaram a concretizar, ao lado do *Strip*, a imagem da cidade dos anos 90? Indiscutivelmente, a presença de colossais ícones (verdadeiras arquiteturas) e um conjunto de evocativos e curiosos simulacros, que se identificam com o nome do cassino a que pertencem. Entre os ícones sobressaem o Leão da Metro e a Esfinge do hotel Luxor. Entre as simulações temos a fachada do hotel Excalibur com seus castelos e torres medievais disneylandizados; a fantasmagórica galera pirata do hotel Treasure Island "ancorada" à margem do *Strip*; as "cataratas" do hotel Miragem, cujas águas confinam também com o *Strip*; inúmeras referências à Roma Imperial (caprichosa seqüência de arcos de triunfo e estátuas) exhibe o *Caesar Palace*.

Estas e outras simulações menos marcantes passaram a caracterizar a nova imagem da cidade.

Perguntaríamos: e os anúncios? Embora continuem a desempenhar a função descrita então por Venturi, eles perderam o antigo caráter hegemônico. Se Las Vegas se orgulhava de possuir o mais extenso e o mais alto anúncio do mundo (Thunderbird e Dunes, respectivamente), hoje, em função dos diversos elementos antes descritos, eles se integram ao conjunto, perdendo a individualidade, mantida apenas nas avenidas paralelas e transversais ainda rarefeitas e não afetadas, por enquanto, pela especulação turística, locais de atalho para evitar o intenso tráfego do *Strip* em determinadas horas do dia e da noite.

Ainda com relação aos anúncios, torna-se impossível esquecer os caminhos percorridos pela publicidade nas últimas décadas, particularmente aqueles trilhados pela indústria turística, cujas técnicas e procedimentos têm outra dimensão. A informação prévia é seletiva do local a ser visitado; em tese, portanto, ela dispensaria o anúncio, que passa a ser apenas uma **referência de orientação e de status** do local. A grande maioria daqueles que visitam Las Vegas já sabe o que deve visitar, dado que, de mais de uma centena de cassinos/hotéis, não mais de 10, aproximadamente, constituem o roteiro "oficial" das agências turísticas. Os demais sobrevivem em decorrência do nível de renda bastante diferenciado da população flutuante que, embora alojada em hotéis e motéis de menor prestígio, freqüentam e usufruem as atrações proporcionadas pelo *star system* dos cassinos.

A "INTERIORIZAÇÃO" DO STRIP

Dentre as transformações ocorridas em Las Vegas, aquelas relacionadas com os espaços interiores dos cassinos são as que, pela complexidade e significação, merecem atenção especial. E isso não tanto pela ampliação de espaços destinados às máquinas caça-níquel, mas, principalmente, pela incorporação de uma variada gama de atividades comerciais e um amplo leque de opções voltadas para o entretenimento. Os longos percursos nos interiores dos cassinos equivalem, hoje, à permanência ontem no *Strip*.

Então, ironizando os estilos das edificações do *Strip*, Venturi classificava-os de “*marroquino de Miami; estilo internacional jet set; arte moderna orgásmica de Hollywood; orgânico de araque; Yamasaki Bernini com orgiástico romano; mourisco de Niemeyer; mourisco Tudor (cavaleiros da Arábia); hawaiano Bauhaus*” (op. cit.:104). Hoje, classificar com igual dose de ironia os repertórios estilísticos utilizados na configuração dos espaços interiores dos megacassinos torna-se tarefa impossível, tal é o grau de miscigenação e dominância de relações híbridas, de ambigüidades, de arranjos e combinações surpreendentes ou, até mesmo, inimagináveis.

Concorre para tal heterogeneidade e fragmentação estilística um conjunto de recursos de natureza técnica (efeitos especiais e de iluminação), matérias nobres e um elevado nível de competência de quem manipula tais recursos, de forma a permitir o convívio de ambientes solenes e luxuosos, evocativos e referidos a repertórios eruditos com outros próximos ao mundo de Disney ou de arranjos grotescos e de paródias, constituindo o que nos meios acadêmicos denomina-se de **pastiche**.

Vale salientar que tais espaços, por mais esdrúxulos que possam parecer, exigem planejamento bastante criterioso no estabelecimento dos caminhos a serem percorridos e na dosagem dos efeitos que devem causar, promovendo emoções, surpresas e diversão para a grande maioria dos que visitam essas **usinas de ilusões** em que se transformaram os cassinos, verdadeiras centrais voltadas para o comércio e o entretenimento.

Nesses espaços interiores com denso fluxo e refluxo de visitantes que procedem em movimentos aleatórios encontram-se instalações destinadas a compras (entrepósitos de *griffes*, lojas de departamentos, butiques, óticas, joalherias, perfumarias, souvenirs, etc.); locais de alimentação *food stores* nas mais diversas modalidades e níveis (restaurantes, trattorias, pizzarias, lanchonetes); conjuntos de bares e cervejarias; espaços para shows e espetáculos, inclusive, os de natureza exótico-erótico-tropical e performances relacionadas com a temática do cassino - expressa em seu nome e ícones dominantes - constituindo o cartão de visita do empreendimento e visando incrementar o número de seus visitantes.

Nessas **armadilhas** voltadas para o consumo, não poderíamos deixar de mencionar os espaços que alguns cassinos destinam à gurizada e que funcionam à guisa de minidisneylândia; outros incorporam o *jockey* virtual, com transmissões ao vivo e guichês de apostas; outros, ainda, exibem espetáculos circenses e pirotécnicos a exemplo do cassino Circus. Todavia nenhum dos cassinos prescinde do seu **oásis** (piscina a céu aberto) formado por soluções exóticas e fantasiosas para o relaxe dos hóspedes do hotel.

Essa rede bastante complexa de arranjos especiais e espaciais voltados para o consumo e o entretenimento pode ser comparada a um labirinto de emoções capaz de promover, ao visitante, uma sensação de desorientação afetando sua capacidade perceptiva. Perdido nesse emaranhado de estímulos visuais, ele é levado a caminhos sem retorno, do consumo, encontrando nos espaços de múltipla escolha uma certa compensação à sua desestabilização perceptiva.

Nesse processo de acentuada interiorização da vida urbana, em espaços semipúblicos sob rigoroso controle e vigilância, a relação interior/exterior resultou profundamente alterada quando comparada com a descrição de Venturi: “...as diferenças entre os exteriores ardentes e os interiores frescos e obscuros é extraordinariamente forte [...] o dia é negado dentro dos cassinos e a noite é negada no strip [...] Las Vegas é mais conhecida por sua iluminação noturna que sua luz diurna [...] a iluminação das salas dos cassinos que parece imitar o céu à noite.” (Venturi, op. cit.:102.)

Desaparece, portanto, exterior/interior, na medida em que se está confinado voluntariamente a um grande espaço interior.

Hoje, diversamente, os interiores dos cassinos que desempenham múltiplas funções comerciais e de entretenimento exigem iluminação compatível, não tendo nada a ver com a obscuridade dos antigos cassinos, mantida apenas nos espaços de mesas de jogo (roleta e carteados). A presença maciça de máquinas caça-níquel acabou por destruir a atmosfera de jogo então sugestiva, favorecida pela meia-luz.

É bem verdade que o impactante efeito visual noturno, em alguns trechos do *Strip*, continua a promover um incomparável espetáculo, embora repetitivo à exaustão. Todavia a densidade e diversificação de atrações nos interiores dos cassinos chega a superar as emoções que o *Strip* iluminado proporciona. Tanto assim que, melhor avaliando os efeitos dessa multiplicidade de dispositivos de sedução, emergem duas noções ou categorias de análise que correspondem a essa complexa realidade em que se transformaram os cassinos de Las Vegas. A primeira diz respeito à noção de **hiperespaço** desenvolvida por Jameson (1989:74); a segunda, refere-se à

noção de **vertigem** incorporada por Baudrillard em seus textos, como veremos.

Com relação à primeira, referindo-se ao espaço do pós-modernismo e tendo em mente Charles Moore, Michael Graves, Frank Gehry e John Portman, particularmente este último com o hotel Bonaventure, diz Jameson: "...ainda não possuímos o equipamento perceptivo equivalente a esse novo hiperespaço como pretendo chamá-lo, em parte porque os nossos hábitos perceptivos formaram-se no tipo de espaço mais antigo que denominei de espaço do modernismo canônico." (Jameson, 1993.)

Por sua vez, com relação à segunda noção, Baudrillard, a partir da classificação de Caillois nas modalidades de jogos de expressão, de competição, de azar e de vertigem, ressalta que a tendência atual de nossa cultura leva ao desaparecimento dos jogos de expressão e competição e, em contrapartida, tende à ampliação dos jogos de azar e de vertigem. A dominância da fascinação pura, aleatória e psicotrópica revela uma mutação profunda e original das formas de percepção e prazer (Baudrillard, 1987).

Essa complexa dispersão de imagens ambíguas, promíscuas, simulações densas de imprevisibilidades e virtualidades, acaba por **drogar** a percepção do visitante, levando-o provavelmente a um **não-lugar** à margem do imaginável; daí, a delirante e instável percepção, próxima à vertigem, referida por Baudrillard.

Se, por um lado, considerando o contexto global de Las Vegas, podemos entender esta proliferação de entretenimentos como uma metástase de urbanidade lúdica, como já nos referimos, por outro, se recorrermos à noção de **fenômeno extremo** utilizada por Baudrillard, interpretação por ele dada à **teoria dos fractais**, seria possível aplicar essa noção ao contexto urbano de Las Vegas. "*No estádio fractal, já não há equivalência, nem natural nem geral, nem há lei de valor propriamente dita; só há uma espécie de epidemia de valor, de metástase geral de valor, de proliferação e dispersão aleatória [...] Quando as coisas, os signos, as ações são liberadas de sua idéia, de seus conceitos, de sua essência, de seu valor, de sua referência, sua origem e sua finalidade, entram numa auto-reprodução ao infinito. As coisas continuam a funcionar ao passo que a idéia delas já desapareceu há muito. Continuam a funcionar na indiferença total ao seu próprio conteúdo. E o paradoxo é que elas funcionam melhor ainda.*" (Baudrillard, 1990:11-12.)

Sem querer adequar, literalmente, a interpretação de Baudrillard ao atual contexto de Las Vegas, é possível, entretanto, admitir que a cidade - naquilo que melhor a caracteriza: o entretenimento - corresponde à imagem de uma proliferação incontrolável de equipamentos e dispositivos voltados para a diversão e a surpresa, o imprevisível e o

encantamento de efêmera duração do tempo como instante perpétuo. Tal proliferação tende a uma auto-reprodução ao infinito, metaforicamente associada a uma metástase. Com mais razão ainda, a esta analogia pode corresponder um **estádio fractal urbano**, em virtude de que o processo de Las Vegas encontra-se desvinculado e, portanto, indiferente àquilo que **normalmente** tem-se procurado definir por **urbanidade**. Lembremos que o próprio Venturi, analisando o *Strip*, reconhecia que o mesmo: "...não se encaixa em novos conceitos de forma e espaço urbanos, antigos ou modernos [...] **É algo mais**. Porém o quê? Não é um caos, porém um espaço relacionado com o automóvel e a comunicação pela autopista numa arquitetura que abandona a forma pura em favor de meios mistos. O espaço de Las Vegas é tão diferente desses dóceis espaços para os quais se desenvolveram as nossas ferramentas analíticas e conceituais que necessitamos de novos conceitos e teorias para abordá-los." (Venturi, 1982, op. cit.:101, grifos nossos.)

Passados quase 20 anos, com maior razão esse **algo mais** necessita vir à tona, e, para tanto, as mudanças ocorridas na cidade devem ser analisadas através de novos instrumentos conceituais, pois, tratando-se de uma complexa realidade urbana - próxima ou coincidente com um **estádio fractal** -, revela um total descompromisso com os pressupostos, valores e práticas de urbanidade convencionados e aceitos pelas academias e comunidades de urbanistas, na trilha da modernidade.

Tal fato exige, portanto, uma interpretação mais elaborada desse processo de **urbanidade virtual**, imagética e lúdica que a cidade de Las Vegas vem conhecendo, e, talvez, mais conviria entender essa nova realidade como um processo de "**desurbanidade**", quando confrontado com os ideais de modernidade.

■ ■ ■

A releitura que fizemos de Las Vegas teve como objetivo principal deslocar a percepção então centrada por Venturi no *Strip* para os espaços interiores dos cassinos, exigindo para tanto a introdução de algumas noções e a utilização de analogias retiradas de outros contextos.

É possível que a escolha do tema tratado - análise de uma **cidade lúdica** por excelência - pareça uma desnecessária atitude cultural frente a uma realidade terceiro-mundista na qual nos encontramos imersos, conformada de problemas e preocupações de outra natureza. Entretanto, considerando o **processo de globalização** no qual nos encontramos inseridos, os efeitos dessa tendência da realidade urbana ao lúdico encontram no incomensurável número de localidades - nós que constituem a rede deste processo - uma potencial capacidade interativa de interpretar tal tendência, em função dos **determinismos locais** que

procuram expressar as particularidades da nova ordem sob a égide do consumo (Harvey, 1991:52).

Esta nova condição cultural globalizante, que procura transformar a vida num contínuo e renovável espetáculo através das diversas modalidades de produção do consumo, encontra, em países social e economicamente menos desenvolvidos, adequadas versões em espaços reservados a grupos socialmente privilegiados, que contracenam com a quase-totalidade dos espaços urbanos destinados à população dos excluídos desta função. Nesse sentido, mantidas as devidas proporções de recursos e funções, esses espaços privilegiados equipados para permanente lazer correspondem a embriões de equivalentes células generativas que constituem o tecido urbano-lúdico de Las Vegas.

Tal fato não nos autoriza a afirmar, contudo, que, nesse mundo global do consumismo, configurado através dos determinismos locais, particularmente numa realidade terceiro-mundista, toda localidade tem a Las Vegas que merece. Todavia, com maior ou menor intensidade, toda localidade incorpora ou pode incorporar aspectos dessa referência urbana paradigmática que constitui Las Vegas, no sentido da desconstrução da austeridade de propósitos e aspirações da cidade moderna (Magnavita, 1995).

Este processo de **globalização/localização** que alguns teóricos passarão a chamar de **glocalização** (processos ou sistemas glocalizados) (Storper, 1994:43), no caso em estudo, é pautado naquilo que concerne aos valores promovidos na produção do espaço a ser fruído/consumido e no ato de fruição e consumo propriamente dito, na hegemonia da imagem, dos símbolos e das virtualidades, com forte teor estetizante, e reafirma a plural e complexa realidade de **dominante cultural da condição pós-moderna**, o que alguns teóricos preferem chamar apenas de contemporaneidade.

Se a cidade como um todo ou parte dela vem se transformando num imprevisível e descartável **brinquedo urbano**, como no caso de Las Vegas, e a vida se reduzindo a uma efêmera **brincadeira**, sob a tirania da condição estética, o justo seria que, eticamente pelo menos, todos pudessem

brincar nos **instantes perpétuos** que a nova condição cultural vem proporcionando.

Se no ocidente antigo todos os caminhos conduziam a Roma, em tempos de pós-modernidade é possível afirmar que todos os (des)caminhos levam ou passam, virtualmente, por Las Vegas.

Notas

¹Usaremos a palavra *Strip* no original em inglês. Deve ser entendida como um conjunto urbano ou residencial nascido à margem de uma avenida ou autopista.

Referências Bibliográficas

- BAUDRILLARD, Jean. *L'altro visto da se*. Gênova: Costa & Nolan Ed., 1987.
- _____. *Transparência do Mal*. Ensaio sobre fenômenos extremos. Campinas: Papirus Ed., 1990.
- HARVEY, Davis. *A condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola Ed., 1991.
- JAMESON, Frederic. *Il Pós Moderno o La Lógica Culturale del Tardo Capitalismo*. 2 ed. Milão: Garzante Ed., 1989.
- _____. O pós-modernismo e sociedade de consumo. In KAPLAN, E. A. (org.) *Mal Estar no Pós-Modernismo*. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 1993.
- MAGNAVITA, Pasqualino R. Aspectos Conceituais da Condição Pós-Moderna. Arquitetura em países periféricos. Comunicação no IV CIALP. Salvador, nov. 1995.
- STORPER, Michael. Desenvolvimento Territorial na Economia Global do Aprendizado. In RIBEIRO, O. Alves (org.). *Globalização. Fragmentação e Reforma Urbana*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1994.
- VENTURI, Robert. *Complejidad y Contradicción en la Arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 1972.
- VENTURI, R., IZENOUR, S., SCOTT BROWN, D. *Aprendiendo de Las Vegas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.