

## CIUDADES TEÓRICAS POSMODERNAS: LAS VEGAS

**Bárbara Barreiro León**

Universidad de Oviedo & University of Aberdeen

[barbara.b.leon@gmail.com](mailto:barbara.b.leon@gmail.com)

**Resumen:** La cultura posmoderna nace como una corriente para combatir el Movimiento Moderno y superar la rigidez del llamado Estilo Internacional con respecto a la arquitectura. De esta forma, se propone no afianzar ninguna regla o razones de estilo en cuanto a la arquitectura. Esto, ha traído consigo una serie de transformaciones urbanas en ciertas ocasiones caóticas y desligadas por completo de la experiencia urbana que el individuo venía teniendo hasta este momento. Con este estudio se pretende indagar en la creación de estas nuevos modelos urbanos posmodernos, y relacionarlos con el individuo que las habita, y la estética con la que estos nuevos entramados urbanos se presentan en la ciudad contemporánea.

**Palabras clave:** Posmodernidad, arquitectura, ciudad, urbanismo, Las Vegas

### POSTMODERN THEORETICAL CITIES: LAS VEGAS

**Abstract:** Postmodern culture was born as a way to combat the Modern Movement and overtake the severity of the Internacional Style regarding its architecture. Hence, postmodern architecture proposes not to be bound to any rule or style aspects. Because of that, urban transformations have been brought to postmodern cities. Some of these are chaotic and are not related to the urban experience of the individual. With this study our aim is to look into the creation of this new urban postmodern models, and relate them to the individual who inhabite them, and the aesthetics of these new urban scheme.

**Key words:** Postmodernity, architecture, city, urbanism, Las Vegas

### Introducción

La Posmodernidad, tal y como la concebimos como una creciente distinción cultural, emerge a mediados de la década de 1930 y se hace más evidente entre las artes desde mediados de los años 1950, entendiéndola como una pluralidad de sucesión de impulsos culturales (Kellner, 1995: 229). Estos impulsos se transportan a la filosofía y a la estética en forma de cinismo, crítica, y negación hacía el avance cultural y tecnológico.

De esta forma, influye directamente en la cultura y la sociedad contemporánea de manera extraordinaria, cambiando por completo no sólo el panorama arquitectónico, sino también el pensamiento urbano y social desarrollado ya en el último tercio del siglo XX y que todavía está

vigente en el siglo XXI. En este sentido, la posmodernidad constituye la expresión de la crisis de la modernidad entendiéndola por tanto como una crítica a la propia modernidad.

Así, la ciudad como obra de arte, debe estar sometida al estudio estético. Para poder verla de este modo, debemos tomar como ejemplo casos reales de ciudades llevadas a cabo en forma de elementos arquitectónicos. Sin embargo, para poder apreciar las ciudades posmodernas, es necesario entender los símbolos, los signos y los iconos que se nos presentan. Son, por tanto, la ciudad y la arquitectura posmoderna objeto de un estudio pormenorizado donde entran en juego la teoría arquitectónica, la filosofía y la estética, para dar como resultado una revisión crítica sobre su aparición y desarrollo.

### **La ciudad como teoría posmoderna**

Para entender la ciudad, debemos pensar en ella como obra de arte total que conjuga los elementos culturales de la comunidad que la integra. De esta forma, y aunque haya rasgos organizativos comunes entre unas y otras, cada ciudad tendrá un identidad propia relacionada con su historia, su paisaje y su experiencia social.

Hablamos en este sentido de arquitectura teórica posmoderna o urbanismo teórico posmoderno ya que no buscamos analizar los aspectos constructivos de los edificios, elementos decorativos u ordenación aplicada del medio urbano, sino que lo analizamos desde el punto de vista teórico, de los escritos y los análisis filosófico-estéticos y artísticos.

La arquitectura posmoderna se corresponde con el conformismo de la sociedad contemporánea ya que cuestiona la utopía arquitectónica del Estilo Internacional. Los arquitectos modernos pretendían crear un orden arquitectónico rígido dictado por la racionalidad estructural de la condición humana. De esta forma creían que la planificación estructural del espacio llevaría a la sociedad a un comportamiento modélico (Arenas, 2011: 37). Así, tras la crisis urbana de las décadas de 1960 y 1970 casi todas las grandes ciudades sufrieron modificaciones, en ciertos casos de manera drástica, cambiando por completo algunos aspectos fundamentales de estas ciudades. Fue a mediados de la década de 1970 cuando empezamos a observar una transición hacia un nuevo tipo de ciudad (Soja, 2008: 151). Esta ciudad modifica trascendentalmente su forma de vivir, de habitar, de experimentar y de comprender el espacio urbano (González Cárdenas, 2014: 387).



Cosmovisión Rebelde de la ciudad posmoderna, 2007.  
<http://www.iconoclasistas.net/>

En lo arquitectónico de la cultura posmoderna “todo vale, todo tiene interés” gracias a la pluralidad y la diversidad pero a su vez no permite ninguna acción legitimadora con respecto a su arquitectura (García Sánchez, 2006: 181) pues en la posmodernidad importa más la experiencia del sujeto en el entorno urbano que el lenguaje propiamente arquitectónico.

De esta forma, el espacio y el tiempo se difuminan en cuanto hablamos del sujeto dentro de la ciudad; se destruye la imagen preconcebida que el individuo tiene de la ciudad y se pierde entre los elementos que invitan al espectáculo ya que no puede distinguir entre la imagen real y la manipulada (Rodríguez González, 2012: 12). Se corresponde la ciudad posmoderna, por tanto, con imaginarios urbanos configurados por un conglomerado de ideas e imágenes construidos a través de la memoria visual del individuo.

El individuo, por tanto, no encuentra una relación de familiaridad entre estas ciudades y su vida diaria desvinculándose de estas nuevas construcciones en las que prima más la cantidad que la calidad (Lins Corrêa, 2009: 20). La arquitectura dentro de la posmodernidad entra en el juego de los medios de comunicación de masas, donde la imagen es lo único que importa. Adopta

por tanto la arquitectura, la técnica, la estética y el modo de representación publicitaria de estos medios que tan sólo buscan el beneficio económico.

Durante la posmodernidad crece el deseo de crear grandes ciudades, con una arquitectura impersonal y vacía de contenido pero que a su vez pueda ser totalmente identificable por los individuos a través de símbolos e imágenes. De esta forma, Habermas (1984) apunta a los edificios contenedor: construcciones vacías y carentes de significado. Sin embargo este es un problema más del Movimiento Moderno y del Estilo Internacional que de la propia Posmodernidad ya que esta última da carácter a estos edificios planos y sin alma, dotándolos de un carácter nuevo sin recurrir a elementos propiamente arquitectónicos, sino que se encarga de cubrirlos de signos que representan nuestra sociedad. Estos signos pueden incluso servir para dotar a un objeto vacío con categoría artística y estética; un cartel con luces de neón es el punto más álgido de la sociedad posmoderna.

La creación de la ciudad posmoderna depende fundamentalmente de la asociación de los símbolos y signos, los cuales siguen el reclamo de la propia sociedad. Las ciudades posmodernas no tienen la finalidad de albergar al individuo, sino que pretenden distraer a la sociedad, a la masa. La sucesión de los diferentes espacios posmodernos, oníricos, irreales, distraen a la sociedad, haciéndola creer que vive en una utopía creada a su imagen y semejanza.

Para que el individuo experimente una realidad urbana, debe existir una interacción con el espacio que le rodea. Por lo tanto, este sujeto debe también entablar una relación con respecto a la arquitectura del lugar y la configuración de la misma en la ciudad. Así, el modelo urbano presentado como asimilación o copia sistemática favorece esta interacción con el individuo (González Cárdenas, 2014: 389). El tiempo y el espacio se presentan como cuestiones elementales a la hora de elaborar un espacio urbano. De esta forma, podemos hablar del espacio urbano como algo temporal ya que se corresponde con la memoria, con las experiencias vividas anteriormente por el individuo. Por esa misma razón, los modelos espaciales son elementos construidos por la memoria (Tudoras, 2006: 130). Sin embargo, el individuo se desconcierta ante el paisaje urbano posmoderno convirtiéndolo así en un mero espectador de la ciudad.

### **Learning from Las Vegas**

Aunque se suele hablar de François Lyotard como el padre de la posmodernidad en términos filosóficos, el verdadero responsable de todo este entramado teórico, urbanístico y arquitectónico es el libro *Learning from Las Vegas* (1972) escrito por Robert Venturi junto con Denise Scott Brown y Steven Izenour. A pesar de haber sentado las bases de la arquitectura y el urbanismo posmoderno, estos arquitectos no se veían a sí mismos como posmodernos:

“Freud dijo que no era freudiano y Venturi y yo decimos que no somos posmodernistas”. Denise Scott Brown 1991 (Ellin, 1990: 74).

Aunque Venturi se proclamase a sí mismo como modernista, lo cierto es que propone nuevas técnicas y métodos en el diseño urbano que van en contra del Movimiento Moderno y las normas del rígido Estilo Internacional. Venturi dio su primer paso hacia la arquitectura posmoderna en 1966 con el manifiesto *Complejidad y contradicción en arquitectura* en el que proclamaba estar a favor de la ciudad desordenada, los elementos híbridos, la ambigüedad, lo perverso frente a lo convencional, lo redundante y sobre todo a favor de la dualidad (Ellin, 1990: 75).

Sin embargo, y bien como un intento de cambiar el pensamiento moderno, o de rectificar, Venturi declara:

“Soy moderno si moderno no es un viejo estilo sino una forma de arquitectura”  
(Vinegar, 2009: 3).

De todas formas, estudiaron Las Vegas como un avance arquitectónico y urbanístico y no pretenden marcar esta ciudad como ejemplo a seguir arquitectónicamente. Se refieren a Las Vegas como un fenómeno de arquitectura comunicativa; debido a los cambios sociales surge una nueva arquitectura de signos que busca persuadir al individuo (Hall, 1995: 299). Abogaban por una arquitectura comunicativa con el ambiente y el entorno a través de símbolos y de elementos traídos tanto del cine y la cultura visual como del diseño industrial. Con *Learning from Las Vegas*, defendían construir para la gente, para la sociedad, en lugar de intentar construir un mundo irreal para un hombre ideal. Sugerían que los arquitectos deberían inspirarse en las formas populares y los paisajes vernáculos como son las calles comerciales y los suburbios ya que es lo que a la gente le gusta (Ellin, 1990: 75).

*Learning from Las Vegas* es uno de los puntos de referencia que marcan el final del Movimiento Moderno y su inclusión en la Posmodernidad lo cual supone un nuevo acento en la arquitectura como comunicación simbólica. En cuanto al urbanismo marca también una revolución: de ahora en adelante estos elementos serán objetos de estudio en sí mismos (Hall, 1995: 299).

Uno de los puntos de referencia de este estudio es la calle principal de Las Vegas conocida como el Strip. De esta forma, entienden el Strip como un conjunto de “cobertizos decorados” ya que se parte de edificios planos, vacíos y sin personalidad y se les dota de un nuevo significado gracias a elementos innovadores con respecto a la arquitectura: decoración a base de elementos publicitarios y paneles de neón (Hall, 1995: 273).

Para Venturi, Brown e Izenour, el Strip ya no debe ser juzgado por los criterios funcionalistas que habían gobernado desde el triunfo del estilo internacional en la década de 1930. El nuevo paisaje urbano no es ni peor ni mejor, es diferente y por lo tanto no puede ser apreciado ni juzgado por las reglas tradicionales (Hall, 1995: 299). De esta forma, el Strip desborda nuestros conceptos de forma y de espacio urbano, no sólo los de la antigüedad, sino también los modernos y contemporáneos (Venturi, 2008) al destruirlos y convertirlos en algo totalmente

nuevo: El Strip de Las Vegas elude a nuestros conceptos de forma urbana y espacio (Vinegar, 2008: 27)

Robert Venturi y Denise Scott Brown describieron de la siguiente manera su primera visita a Las Vegas en el año 1966: “Odiarnos y amarnos lo que vimos. Fuimos sacados de nuestras pieles estéticas” (Vinegar, 2008: 12). De esta forma definen la desorientación urbana como categoría estética que se experimenta en un ambiente como Las Vegas. En un escrito previo, *The Meaningful City*, Scott Brown identificó la desorientación moderna como un caso de agnosia urbana en el cual el individuo percibe con sus sentidos pero no puede dar un significado ni asimilar lo que percibe (Vinegar, 2008: 23). En este sentido, también existe un intento en *Learning from Las Vegas* de fomentar la orientación y el sentido potenciando las condiciones de ambivalencia y desorientación. En el libro sugieren que perderse es una condición necesaria. Las Vegas es el lugar que ejemplifica el riesgo y el deseo de perderse, algo interno al ser humano (Vinegar, 2008: 26).

### Robert Venturi en Las Vegas ,1966- Denise Scott Brown. *Learning from Las Vegas*



#### Las Vegas como signo

“El signo es más importante que la arquitectura”

*Learning from Las Vegas*

Según Roberto Masiero (2003), la arquitectura posmoderna se presenta ante la sociedad con

una voluntad de crear dos reacciones ante la masa. La primera de ellas busca coaccionar, ya que intenta decirle al individuo como debería vivir, o cual sería su modo de vida apropiado. La segunda reacción es la de fomentar la irresponsabilidad del individuo dándole total libertad para actuar como se quiera.

La ciudad posmoderna simbólica se convierte en una ciudad simbólica, de tránsito, no pensada para la vida cotidiana ni para albergar a trabajadores del día a día, sino que se refiere más bien a un escape de la propia sociedad, una ciudad deseada en la que el visitante encontrará todo lo que busca, y además estará familiarizado con todo elemento incluso no habiendo estado allí antes. Esto se debe a la fuerte presencia de signos que guían el tránsito del individuo. Las Vegas se ajusta por tanto a todas las definiciones de arquitectura posmoderna y que Paolo Portoghesi ejemplifica con la siguiente afirmación: “es una arquitectura de la imagen para una civilización de la imagen” (García, 2008: 163).

Panofsky defendía la idea de que existen tres estadios en el estudio de la iconografía. En el primero de ellos o *preiconografía*, el individuo percibe elementos primarios como colores, reconociendo tal realidad a través de los propios sentidos. El segundo estadio sería la *iconografía*, en el que la forma se transforma en imagen por medio de asociaciones. La última fase se corresponde con la *iconología*, momento en el que el individuo debe encontrar significados más allá de los que están visibles, ya que debe descubrir el propio significado de la imagen (Gómez, 2003).

Esta teoría tiene una estrecha relación con las ciudades posmodernas y las asociaciones de símbolos. En una ciudad como Las Vegas el individuo podrá experimentar los tres estadios de la iconografía continuamente. A su llegada a la ciudad, el individuo se sentirá atraído por las luces, el neón parpadeante que pretende captar a los visitantes en tan sólo segundos (*preiconografía*). Así, estas luces pasarán a formar parte de un imaginario social, unos símbolos publicitarios icónicos fácilmente reconocibles (*iconografía*). Por último, el individuo podrá establecer relaciones entre la imagen y el significado que terminará por completarse gracias a la propia experiencia social de éste (*iconología*).

Las Vegas es la única ciudad del mundo donde el paisaje no está configurado por edificios o árboles, sino por signos (Hall, 1995: 273) convirtiendo a la ciudad en el signo de la sociedad contemporánea en el sentido en que la ciudad hace a su vez de icono, representando todos los aspectos de la sociedad en una sola calle; el Strip. La ciudad de los signos lanza ahora una iconografía vulgarizada y banal de la ciudad; la potencial ambivalencia, violencia y urgencia de estos signos se ejemplifican en el Strip (Vinegar, 2008: 48). Se convierte aquí la arquitectura en un mero soporte de la publicidad y los signos.





Para Venturi (2008), todas las ciudades comunican mensajes funcionales, simbólicos y persuasivos, pero siendo Las Vegas, una vez más, la exageración de todos ellos, representando la *arquitectura de la persuasión*. Será por tanto el significante y el significado de una cultura de masas llevada al extremo. Ya en *Learning from Las Vegas* buscaron en el Strip un propio sistema de signos para poder idear una estética de la ciudad. Sin embargo, eran tantos y tan distintos unos de otros que era imposible distinguir y delinear símbolos más pequeños, lo cual no hace más que reforzar la idea del Strip como un símbolo en sí mismo (Vinegar, 2009).

El paisaje urbano de Las Vegas deja a un lado las fachadas y los muros de los edificios, sustituyéndolos por carteles luminosos, plagados de símbolos que iconizan una vez más la ciudad. Esto supone la ostentación de las imágenes, elevándolas a un nuevo modo de decoración u ornamento, exagerando el detalle o signo al máximo (Francalanci, 2010) y dotando con categoría artística y arquitectónica a elementos que antes carecían de ella. De esta forma, se crea una nueva idea con nuevos conceptos, “cambiantes, equívocos y temporales” (García, 2008: 148) acercándose a su vez a la estética de lo banal muy propia de la posmodernidad.





Fremont Street – Denise Scott Brown and Robert Venturi, *Learning from Las Vegas*

### **Conclusiones**

La posmodernidad pretendió crear una nueva expresión no sólo artística, sino también cultural, lo que a su vez trajo consigo una nueva experiencia estética cambiante y contradictoria que busca representar la sociedad contemporánea. Se generará ahora una nueva arquitectura como reflejo de una sociedad totalmente renovada, liberada de los presupuestos estéticos, filosóficos y sociales de mediados del siglo XX.

Se crea por tanto un nuevo tipo de ciudad, donde los signos y los símbolos juegan un papel fundamental a la hora de entender el significado de la ciudad. Se parte de edificios planos y sin alma, para dotarlos de un carácter nuevo sin recurrir a elementos propiamente arquitectónicos, sino llenándolos de signos que representan nuestra sociedad.

Así, los elementos superficiales y aleatorios que encontramos en las ciudades contemporáneas se entienden en la posmodernidad no solo como elementos artísticos sino que también se toman como elementos representativos de la propia sociedad. Esta nueva expresión cultural traerá consigo una nueva experiencia estética cambiante y contradictoria que busca representar la sociedad contemporánea. De esta forma, ciudades como Las Vegas, serán el máximo exponente la sociedad del espectáculo, la copia y la mejora de la sociedad en la que creemos que vivimos.

### **Bibliografía**

ARENAS, Luis (2011), *Fanstasmas de la vida Moderna. Ampliaciones y quiebras del sujeto en la ciudad contemporánea*, Editorial Trotta, Madrid.

FRANCALANCI, Ernesto (2010), *Estética de los objetos*, La balsa de la Medusa, Madrid.

GARCÍA SANCHEZ, Rafael (2006), *Una revisión de la “Deconstrucción Postmoderna” en Arquitectura*, Tesis Doctoral Departamento de Composición Arquitectónica de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Valencia.

GOMEZ, María Elena (2003), “La iconología. Un método para reconocer la simbología oculta en las obras de arquitectura”, *Argos*, nº 38, pp. 7-39

GONZÁLEZ CÁRDENAS, María Margarita, SALAZAR FERRO, Camilo y URREA UYABÁN, Tatiana (2014), “Re-correr la ciudad”, *URBS Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, Vol. 4, nº 1, pp. 139-157

HABERMAS, Jürgen (1984), *Arquitectura Moderna y Posmoderna*, Arquitecturas Bis, Barcelona.

- HALL, Peter (1995), *Cities of Tomorrow*, Blackwell, Oxford.
- KELLNER, Douglas (1995), *Baudrillard: A critical reader*, Blackwell, Cornwall.
- LINS CORRÊA, Elyane (2009), "Urbanizaciones temáticas: arquitecturas del deseo", *Perspectivas urbanas*, nº10, pp. 13 -22.
- MASIERO, Roberto (2003), *Estética de la arquitectura*, La Balsa de la Medusa, Madrid.
- RAMALLO, Francisco Jesús (2014), *El espacio real, sugerido o soñado, como categoría surrealista en la producción artística contemporánea*. Tesis Doctoral, Granada: Editorial Universidad de Granada, 2014.
- SOJA, Edward (2008), *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre la ciudad y las regiones*, Traficantes de Sueños, Madrid.
- SOJA, Edward (2011), *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*, Verso Books, Edimburgo.
- TUDORAS, Laura Eugenia (2006), "Propuesta para una lectura postmoderna de la ciudad", *Cuadernos de Filología Italiana*, vol. 13, pp. 129-141.
- VENTURI, Robert, BROWN, Scott y IZENOUR, Steven (2008), *L'enseignement de Las Vegas*, Mardaga, Bélgica.
- VINEGAR, Aron (2008), *I am a monument on Learning from Las Vegas*, Cambridge, MIT Press.
- VINEGAR, Aron, GOLEC, Michael (2009), *Relearning from Las Vegas*, University of Minnesota Press, Minneapolis.