

ARQUITECTURA Y SOCIEDAD

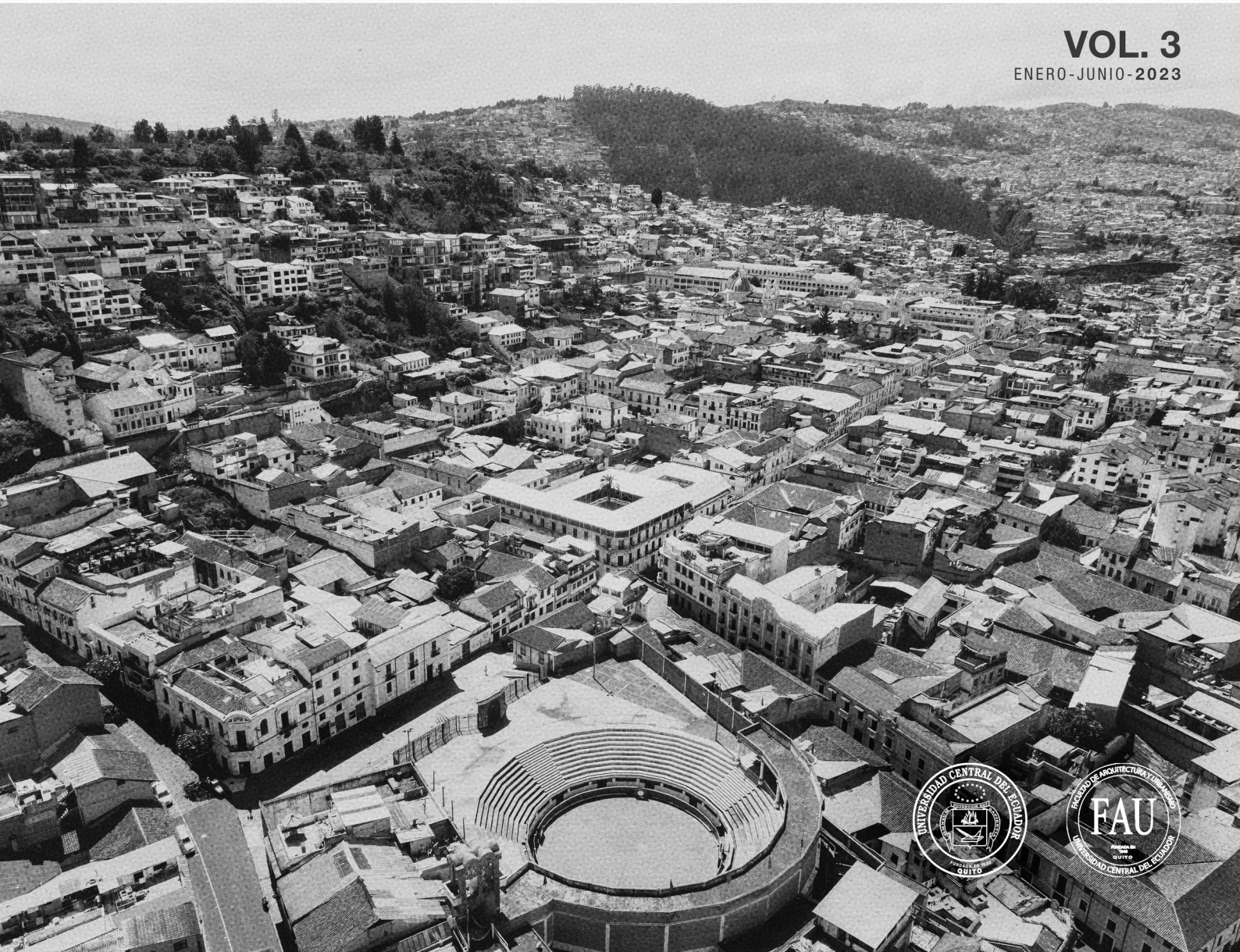
23

ISSN 2806-576X

EDICIÓN

VOL. 3

ENERO-JUNIO-2023



ARQUITECTURA Y SOCIEDAD

ENERO-JUNIO-2023

VOL 3
EDICIÓN.

23



Arquitectura y Sociedad

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad Central del Ecuador

Sergio Andrés Bermeo Alvarez
Decano

Mishell Echeverría Bucheli
Subdecana

Juan Carlos Sandoval Vásquez
Director editorial

Kléver Vásquez Vargas
Editor invitado

Comité editorial

Juan Carlos Sandoval Vásquez
Kleber Cerón Orellana
Patricia Palacios

Imagen de portada

Foto aérea del entorno de la casona de las artes

Fuente: Jorge Jarrín Coello, Andrés Recalde Pacheco, Mariuxi Rojas Galindo

Diseño y diagramación

Nicolás Sánchez

Correspondencia

Arquitectura y Sociedad

<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/arquitectura>

FAU editorial

Correo electrónico
fau.editorial@uce.edu.ec

ISSN 2806-576X

Comité de lectores

María José Freire Silva
María Isabel Carrasco Vintimilla
Fernando Puente Sotomayor
Gina Maestre Góngora
Marco Salazar Valle
Ángela Díaz Márquez
Gonzalo Hoyos Bucheli
Manuel Martín-Hernández
Fernanda Aguirre
Luis Buitrón Aguas
Carlos Crespo Sánchez
Carla García
Fernando Huanca
Janaina Marx
Verónica Rosero
Esteban Zalamea
Carla Maranguello
Bryan Roberto Vargas Vargas
Andrés Cevallos Serrano
Diego Hurtado Vásquez
Ana Cravino
Elizabeth Karina Dubuc Gil
José Luis Castro-Mero
Rodrigo Merino
Norberto Feal
Peter Krieger
Silvio Plotquin
Ignacio Montaldo
Antonela Fustillos
Irina Godoy

Universidad Central del Ecuador
Universidad del Azuay
Universidad Central del Ecuador
Universidad Cooperativa de Colombia
Universidad Central del Ecuador
Universidad de Las Américas
Universidad Internacional SEK
Universidad de Guadalajara
Universidad del Azuay
Universidad Central del Ecuador
Universidad de Guadalajara
Universidad de Buenos Aires
Universidad Internacional del Ecuador – Loja
Universidad Central del Ecuador
Universidad Central del Ecuador
Universidad de Cuenca
Universidad de Buenos Aires
Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica
Universidad Central del Ecuador
Universidad Central del Ecuador
Universidad de Buenos Aires
Universidad Rafael Belloso Chacín
Universidad Láica Eloy Alfaro
Universidad Central del Ecuador
Universidad de Buenos Aires
Universidad Nacional Autónoma de México
Universidad Torcuato Di Tella
Universidad de Buenos Aires
Universidad Central del Ecuador
Universidad Central del Ecuador



VOL 3
EDICIÓN.
23

**ARQUITECTURA
Y SOCIEDAD**

ÍNDICE

EDITORIAL 10 **Intervenido.**

Kléver Vásquez Vargas

ARTÍCULO 15 **Biopolítica del neón:**

la arquitectura de Las Vegas y la gestión lúdica de la vida.

Camilo Retana

PROYECTO 37 **Proyecto 1: Casona de las artes, equipamiento educativo comunitario.**

Natalia Corral

Pablo Moreira

Yadhira Álvarez

Milton Chávez

63 **Proyecto 2: Casa pública.**

Al Borde

79 **Proyecto 3: La Casona de las Artes La Tola.**

Jorge Jarrín Coello

Andrés Recalde Pacheco

Mariuxi Rojas Galindo

103 **Proyecto 4: Alternativas para el patrimonio edificado: criterios de intervención en áreas urbanas consolidadas.**

María Susana Grijalva

María Soledad Salazar

119 **Proyecto 5: Casona de las artes, experimentación perceptiva y espacio público.**

Luis López López

Emilio López H.

Camila Niama P.

Andrea Campos

Renato Cevallos

Franco Ortiz A.

139 **Proyecto 6: En torno al patio: Proyecto, Casona de las Artes en el Centro Histórico.**

Galo Monteverde

Vanessa Yépez Caicedo

Kléver Vásquez Vargas

E D I T O R I A L

Intervenido

La revista “Arquitectura y Sociedad” se complace en presentar su edición 23 correspondiente al primer semestre del año. Esta publicación se ha editado bajo la coordinación de su nuevo director editorial, Juan Carlos Sandoval, quien ha sabido comprender la importancia de continuar la línea editorial que el anterior comité diseñó para la revista.

En esta ocasión, la sección *artículo* presenta el manuscrito de Camilo Retana (Costa Rica), quien nos muestra la arquitectura de Las Vegas como un dispositivo que ha mutado sus formas de control y que, debido a su condición lúdica de administración social, ha influido en los imaginarios sobre la ciudad. Luego, en la sección *proyecto* de la revista, se presentan algunas de las propuestas participantes en el concurso de anteproyectos arquitectónicos organizado a finales del 2021 por la Facultad de Artes de la Universidad Central del Ecuador, para intervenir la edificación de su propiedad ubicada en el barrio La Tola en el centro de Quito. La Casona de las Artes fue un concurso cuyo programa trató de integrar las artes plásticas, escénicas y musicales propias del centro educativo con diversas actividades de la comunidad y el barrio, todo ello en una edificación que se encuentra en deterioro y presenta patios internos, característicos del Centro Histórico de Quito.

Lamentablemente, por asuntos administrativos, el proceso del concurso nunca llegó a concluirse, logrando conocerse únicamente sus finalistas. Sin embargo, en esta editorial consideramos que el valor de la arquitectura también está presente en sus proyectos y anteproyectos, los mismos que, en el caso del concurso, manifiestan varias maneras y posibilidades de inmiscuirse en una edificación existente, develando, de alguna forma,

los límites a los que puede llegar la intervención arquitectónica en edificaciones ubicadas en centros históricos de ciudades como Quito. Algunos de los equipos de diseño más representativos del medio participaron con sus ideas para la Casona de las Artes y, en el grupo de proyectos que presentamos en esta edición, se encuentran los cuatro proyectos seleccionados por un jurado que fue conformado por especialistas y directivos de la Universidad Central así como por Jaime Andrade Heymann, reconocido artista y arquitecto de la ciudad.

Finalmente, quiero despedirme agradeciendo a quienes han colaborado en las ediciones y publicaciones de “Arquitectura y Sociedad” durante este tiempo que la revista aparece en el sistema OJS. Sobre todo, a las docentes Andrea Salazar y Edith Ortega, así como al estudiante Nicolás Sánchez, con quienes empleamos nuestro mejor esfuerzo en apoyar la difusión de la arquitectura desde nuestro rincón académico. Así mismo, auguramos éxitos al nuevo equipo editorial junto a su nuevo director Juan Carlos Sandoval, seguros que sabrán llevar a buen puerto las intenciones de una revista dedicada a intensificar el debate académico en torno de la arquitectura y su incidencia cultural. Sin más que acotar, esperamos que esta edición, tanto como las anteriores de “Arquitectura y Sociedad”, hayan llenado alguna expectativa de quienes se interesan en conocer el desarrollo del pensamiento y la práctica arquitectónica.

Kléver Vásquez Vargas
Exdirector editorial



Canal de venecia en las vegas

Fuente: Fotografía del archivo personal del autor, 2022.

Biopolítica del neón: la arquitectura de Las Vegas y la gestión lúdica de la vida

*Biopolitics of Neon:
architecture of Las Vegas and the ludic
management of life*

DOI: <https://doi.org/10.29166/ay.v3i23.4312>

Fecha de recepción: 2 de febrero de 2023.

Fecha de aceptación: 17 de mayo de 2023

Camilo Retana ¹

1. Doctor en Filosofía por la Universidad Nacional de La Plata, Argentina. Profesor Catedrático en la Escuela de Filosofía, docente colaborador en la Escuela de Arquitectura e investigador en el Instituto de Investigaciones Filosóficas, todas de la Universidad de Costa Rica. Su campo de especialidad lo constituyen las intersecciones entre corporalidad, subjetividad y poder.

Correo electrónico: camilo.retana@ucr.ac.cr

Palabras clave: Biopolítica, capitalismo, control social, ocio, poder.

Resumen:

En este artículo me interesa interrogar, a partir de un punto de vista basado en la genealogía foucaultiana, la dimensión paradigmática que la arquitectura de Las Vegas ha alcanzado hoy como forma de gestionar espacialmente la vida. Las Vegas se presenta como un enclave a partir del cual es posible leer el tránsito histórico de una biopolítica cuyo acento arquitectónico reposaba sobre el problema de la seguridad, a una en la cual prima la preocupación por cómo administrar de forma lúdica la vida. Inicialmente, el texto mapea las relaciones entre biopolítica y arquitectura. Posteriormente, se ocupa de rastrear las modificaciones históricas que los regímenes biopolíticos han sufrido de la mano del despegue de un capitalismo de la deuda. Por último, el artículo muestra los alcances que la arquitectura de Las Vegas ofrece en tanto dispositivo biopolítico y mecanismo de subjetivación, y argumenta que la condición neoliberal actual encuentra en dicha arquitectura del hedonismo su modelo de gubernamentalidad por excelencia.

Keywords: Biopolitics, capitalism, social control, leisure, power.

Abstract:

in this article I am interested in interrogating, from a Foucauldian genealogical point of view, the paradigmatic dimension that the architecture of Las Vegas has reached today as a way of managing life. Las Vegas presents itself as an enclave from which it is possible to read the historic transit from biopolitics - which architectural accent laid on the problem of safety - to the main concern is how to manage life in a ludic way. Initially, the text maps the relations between biopolitics and architecture. Later, it takes care of tracking the historic modifications that the biopolitical regimes have suffered from the hand of the rise of a capitalism of debt. Finally, the article shows the reach that the architecture of Las Vegas offers as a biopolitical device and mechanism of subjectivation and argues why the current neoliberal condition finds in this architecture of hedonism its governance model by excellence. “

...al psicólogo le pareció que la descripción del reo demostraba claramente su propensión al delirio: había tomado la ciudad de Las Vegas por la realidad, cuando todo el mundo sabía que era una fantasía...”

Cristina Peri Rossi, *Habitaciones privadas*, p. 96

2. Una completa caracterización y reconstrucción del concepto foucaultiano de biopolítica, así como de los usos postfoucaultianos del término –cuestiones ambas ajenas a los propósitos del presente artículo–, se puede encontrar en el libro de Edgardo Castro *Lecturas foucaulteanas: una historia conceptual de la biopolítica*.

¿Por qué Las Vegas?

La ciudad de Las Vegas, Nevada, constituye la hiperbolización de todo un reordenamiento espacial basado en la dislocación de las viejas formas de acumulación de capital, la biopolitización lúdica de la vida y un nuevo tipo de control psicotrópico y luminiscente de los cuerpos. Tal y como lo han apuntado desde el siglo pasado algunos teóricos como Venturi, Izenour y Brown (véase su estudio clásico *Aprendiendo de Las Vegas*), la importancia arquitectónica de esta ciudad reside no tanto en sus formas, sino en lo que estas enseñan acerca del modo en que podemos pensar las relaciones entre el espacio, el diseño, la comunicación, el placer y la cultura. Así las cosas, por mucho empacho que pueda provocarnos todo ese despliegue de tautológico ludismo, toda esa saturación neobarroca de estímulos visuales, se podría decir, como lo hace Bruce Bégout, que “todos somos habitantes de Las Vegas, por mucha distancia que nos separ[e] del sur de Nevada” (2007, p. 13). Las Vegas interpela a la teoría social sobre el espacio, por lo tanto, en la medida en que condensa un expansivo arquetipo urbano capaz de orientar los procesos de diseño arquitectónico a nivel global.

En este artículo me interesa interrogar desde un punto de vista biopolítico esta dimensión casi paradigmática que la arquitectura de Las Vegas ha alcanzado hoy como forma de gestionar espacialmente la vida. Si, como lo señala el teórico italiano Andrea Cavalletti, la biopolítica se define por el despliegue de un tipo de control que acopla, hasta volver consustanciales, la vida y el espacio (2010, p. 272), Las Vegas se presenta como un emblema arquitectónico de las sociedades del presente en tanto “resuelve” el problema de cómo gobernar los cuerpos en un contexto de creciente digitalización del lazo social, de sobreoferta de opciones de entretenimiento y de reconfiguración neoliberal de la crisis financiera. Las Vegas constituye, según este punto de vista, un enclave a partir del cual es factible leer el tránsito histórico desde una biopolítica cuyo acento arquitectónico reposaba sobre el problema de la seguridad, hacia una en la cual prima el asunto del gobierno de la libido.

La biopolítica como forma de teorización arquitectónica

Si bien Michael Foucault no desarrolló sus reflexiones en torno a la noción de biopolítica en términos de una teoría arquitectónica propiamente dicha, resulta claro que, a lo largo de sus fragmentarios intentos de abordar ese término entre finales de los años setenta y principios de los ochenta, lo espacial asoma como uno de sus ejes de sentido². Para Foucault (2008), lo arquitectónico se presenta como un dominio de interés ya desde

3. El panoptismo, como se sabe, refiere a una forma de control espacial dirigida a la producción de cuerpos dóciles mediante el control infinitesimal y temporalizado de sus actos y gestos (Foucault, 2008). El interés foucaultiano por cuestiones espaciales, no obstante, puede remontarse a una etapa anterior a sus estudios sobre el poder panóptico, tal y como lo patentizan sus análisis sobre el manejo de la peste y la enfermedad mental presentes en *Historia de la locura en la época clásica* (véase especialmente Foucault, 2010b, pp. 75-125). En esos análisis, Foucault piensa topológicamente tanto la enfermedad como las estrategias sociales para lidiar con ella.

4. Como lo señala Edgardo Castro de manera sintética, “la biopolítica como gestión de la vida biológica de la población ha sido abordada por Foucault, entonces, desde cuatro ángulos diferentes: el surgimiento de la medicina social, el derecho soberano, la transformación de la guerra de razas y la aparición de la gubernamentalidad liberal. Más allá de los matices de cada uno de estos enfoques, en todos ellos se trata siempre de la gestión de la vida biológica de la población por parte del Estado” (2011, p. 58).

sus análisis en torno al poder disciplinario, donde algunas estructuras edilicias como la cárcel, el taller o la escuela aparecían como referentes del panoptismo³. Sin embargo, mientras el concepto de disciplinamiento funcionaba para entender la relación entre poder y cuerpo sobre todo en dominios arquitectónicos acotados, la noción de biopolítica, en cambio, permite un análisis bastante más abarcador de las relaciones entre el sujeto, el poder y el espacio. De este modo, aunque Foucault se ocupó de lo arquitectónico con anterioridad a su interés por lo biopolítico (León Casero, J. & Urabayen, 2018), es a partir de su labor alrededor de este último ámbito conceptual que su pensamiento se perfila como un modo de teorizar lo espacial en un sentido más general (Hardt y Negri, 2006, p. 36).

La biopolítica, sin embargo, no se define en virtud de su aproximación a lo arquitectónico. Antes bien, el concepto se refiere al control de la vida en tanto realidad biológica tal y como este se desarrolla en las sociedades europeas a partir del siglo XVIII (Foucault, 2005, p. 168). Foucault, de hecho, vacila a la hora de conceptualizar qué significa ese poder que reclama para sí el control de lo viviente. En algunos casos, ese significado aparece ligado al tránsito histórico a partir del cual el poder ya no encuentra su fundamento en el derecho soberano de dar muerte a los súbditos, sino en su capacidad para mantenerlos con vida (Foucault, 2005, pp. 163-194). En otros momentos, la biopolítica aparece vinculada más bien a un conjunto de modificaciones históricas a partir de las cuales la medicina toma a su cargo la salud del conjunto de cuerpos que conforman la población (Foucault, 2010, p. 655). En un tercer escenario, lo biopolítico aparece ligado a la gestión de la vida entendida como protección o salvaguarda de una pureza racial (Foucault, 2010a, pp. 217-237). Por último, el control de lo viviente aparece emparentado con una economía liberal que funda una nueva razón gubernamental cuyo objetivo es la gestión de la población y la manutención de su seguridad (Foucault, 2009, pp. 37-41)⁴.

Pese a que en estas diferentes aproximaciones a lo biopolítico lo arquitectónico no constituye el epicentro de su reflexión, Foucault siempre contempla en ellas alguna variable espacial. Es como si el conjunto de técnicas y procedimientos que las sociedades europeas diseñaron a partir del siglo XVIII para administrar y gestionar las interacciones de los seres vivos ya no pudiera darse al margen del espacio y su diseño. Sea que la biopolítica reclame una modificación del entorno hospitalario o una modificación higienizada del entorno urbano, sea que instale modos de gobierno que exigen prestar atención a la infraestructura posibilitadora de la producción y la circulación de mercancías a lo largo de un Estado nación, sea que trate de asegurar un territorio nacional para salvaguardar el bienestar de una determinada población, el control del ser humano *qua* ser viviente ya no puede hacerse al margen del espacio en que se desenvuelve.

Este eje de análisis de lo espacial se ratifica asimismo en la literatura biopolítica posfoucaultiana. Algunos autores y autoras contemporáneos que han continuado las

reflexiones del autor francés discuten, por ejemplo, el modo en que las sociedades modernas habilitan, de forma más o menos continua, zonas de excepción al interior de cuyos límites no se trata tanto de administrar la vida como de eliminarla. Así, Agamben (2010) centra su atención en la arquitectura de los campos de concentración y señala la paradoja de un poder que crea dominios espaciales en los que se suspende la legalidad que rige fuera de sus contornos. Otros autores, como Achille Mbembe (2011) o Judith Butler (2010), estudian más bien las políticas espaciales que rigen en el contexto de algunos violentos enfrentamientos contemporáneos. Mbembe (2011) habla de una “espacialización de la ocupación colonial” (p. 45) en la que “se trata de inscribir sobre el terreno un nuevo conjunto de relaciones sociales y espaciales” (p. 43), mientras que Butler estudia escenarios como el de la cárcel de Guantánamo, donde tiene lugar la “producción de un espacio de prerrogativas arbitrarias de poder” (2010, p. 128).

Algunas teóricas feministas latinoamericanas como Rita Segato (2016) y Sayak Valencia (2010) subrayan cómo en nuestra región latinoamericana la violencia biopolítica contra las mujeres se ejerce cada vez más en territorios extensos. Para ambas, la violencia de género no depende de la creación de microespacios cerrados, sino que, más bien, amplios dominios territoriales resultan organizados a partir de esa violencia. Los cuerpos asesinados de las mujeres se instituyen en las ciudades latinoamericanas estudiadas por ambas autoras como mera materia que demarca el espacio con la signatura del poder.

Para todos estos autores y autoras la violencia espacial ejercida sobre el cuerpo humano tiene distintos grados de compromiso con los regímenes biopolíticos, pues dicha violencia orbita en torno a la dimensión propiamente biológica de la realidad somática. O mejor: se trata de formas de gestionar el territorio que reducen la vida humana a su condición de pura biología (es lo que, con distintos nombres, la literatura biopolítica intenta designar: *nuda vida* agambeneana, *vida precaria* butleriana, *muertos-vivientes* mbembianos, etc.). Dentro de todos estos análisis, lo que está en juego es cómo las sociedades contemporáneas crean enclaves espaciales donde los distintos ejes de análisis biopolítico (el eje de la medicalización, el de la soberanía, el del liberalismo y el del racismo) se combinan para producir formas de violencia que despojan al cuerpo de su estatuto político. La biopolítica se revela, así, como una forma de interrogar el espacio en términos de sus alcances de subjetivación de los cuerpos biológicamente considerados.

Sin embargo, más allá de estos violentos escenarios identificados por la teoría crítica también rigen políticas espaciales, si se quiere más ordinarias, que es factible leer en una clave biopolítica. A saber, el poder biopolítico actual no opera únicamente allí donde es necesario someter y precarizar ciertas vidas, sino que también opera como un poder espacial dirigido a la población como un todo. Para el filósofo italiano Andrea Cavalletti (2020), tras el siglo XVIII se vuelve imposible pensar la ciudad moderna si no nos las vemos con su naturaleza biopolítica, toda vez que, a partir de entonces, el objetivo último del diseño urbano es la salvaguarda de la totalidad de la población. Esto implica que la

5. Una interesante historización de este proceso de "biopolitización" en los procesos de desarrollo urbano tal y como se desplegó en Latinoamérica se puede encontrar en el texto de Sánchez y Amuchástegui (2015).

biopolítica se servirá de la arquitectura no únicamente en función de construir enclaves (zonas de guerra, campos de exterminio, estados de excepción, etc.) que habilitan el ejercicio de la violencia en contra de quienes ponen en riesgo la seguridad, sino, también, en función de crear entornos seguros para quienes se consideran ciudadanos con todas las de ley. Para Cavalletti, a partir del momento en que los Estados modernos quedan definidos por su capacidad de velar por la población que habita en sus dominios, toda gestión de la ciudad deviene, pues, biopolítica.

El concepto biopolítico de población [se torna] un concepto espacial preciso, puesto que *biopouvoir* quizá en el fondo significa un poder coesencial al concepto de población. Cualquier signo en el territorio, calle, canal o frontera deviene así, en todo caso, una marca impresa en el cuerpo de la población (2020, p. 17).

La mutua implicación entre gobierno y espacio se convierte, de este modo, en el sino arquitectónico de la era biopolítica. Dicho en breve, para gestionar la población es menester gestionar el territorio, pero para gestionar el territorio es igualmente necesario gestionar a la población. Siguiendo a Cavalletti, lo que caracteriza a las ciudades biopolíticas a partir del siglo XVIII es, entonces, el hecho de que su norte de organización, diseño y planificación encuentra en la seguridad de la población su razón de ser⁵.

En consonancia con la perspectiva de Cavalletti, el control biopolítico no acaba entonces con el asunto de la seguridad, sino que involucra asimismo el bienestar. O, dicho de otra manera, seguridad y bienestar constituyen las dos caras de una sola moneda en nombre de la cual la población consiente en ser gobernada. La ciudad biopolítica comporta, de este modo, una forma de racionalización del espacio cuyo fin no es únicamente garantizar la seguridad de los especímenes humanos que habitan en ella, sino también su bienestar —no por casualidad, como lo indica Beatriz Colomina (2019, p. 10), el canon arquitectónico surgido a partir de la década del veinte orbita en torno a la obsesión por la salud y la vitalidad. El bienestar de una población no termina entonces con el aseguramiento de sus fronteras, con el apuntalamiento de los servicios médicos o con la garantía de la adecuada circulación de mercancías; *la seguridad es también la búsqueda de la felicidad*. Como lo apunta Cavalletti, dentro de los regímenes biopolíticos, “sociedad, bien público, seguridad y felicidad deben perseguirse unos a otros” (2020, p. 155).

Este punto resulta decisivo si queremos pensar el devenir biopolítico de la arquitectura contemporánea. Es decir que, si queremos decodificar biopolíticamente la contemporaneidad más allá de las zonas donde persisten conflictos armados o enfrentamientos violentos, tendremos que ir más allá de la tríada foucaultiana seguridad/territorio/población, y adentrarnos en el ámbito de la gestión afectiva de los cuerpos. Si la ciudad biopolítica de hoy ha de garantizar el bienestar y la felicidad ciudadanas —pues a fin de cuentas no podemos sentirnos seguros si no alcanzamos un cierto umbral de felicidad y bienestar—, la gestión biopolítica de la vida se torna entonces una gestión lúdica, hedónica. En una palabra, los regímenes biopolíticos contemporáneos se ocupan

de gestionar la salud, la soberanía y la seguridad, pero lo hacen a través de la producción regulada de afectos y placeres.

Así, a contramano del control de los cuerpos que regía en contextos de soberanía y disciplina, en los contextos biopolíticos de hoy es preciso que los sujetos obedezcan porque así lo desean y no porque median coerciones o amenazas de castigo. En resumen, hoy no es posible garantizar la seguridad y el bienestar de las poblaciones si no se las entretiene en el camino. Las ciudades biopolíticas del futuro no son ciudades panópticas, sino ciudades “felices”.

Biopolítica, hedonismo y capitalismo de la deuda

En distintos estudios recientes abocados al estudio de la relación entre biopolítica y diseño del espacio urbano-arquitectónico, se enfatiza y documenta este creciente anudamiento entre control poblacional y gestión capitalista de la afectividad. Casero y Urabamen, por ejemplo, advierten la secreta solidaridad existente entre algunas formas arquitectónicas contemporáneas que se quieren emancipatorias (como las que reclaman para sí el estatuto de heterotópicas) y las actuales estrategias de control biopolítico. Pese a su presunta vocación liberadora, en efecto, este tipo de arquitecturas (dentro de las cuales sería sencillo ubicar a los casinos vegasianos) se articulan con los regímenes biopolíticos. En otras palabras, la gubernamentalidad biopolítica requiere de una arquitectura que, antes que negar la libertad, la administre:

En el proyecto gubernamental biopolítico en el que estamos inmersos, la libertad ya no puede ser concebida como práctica de resistencia en los intersticios de un esquema formal discontinuo con voluntad de continuidad y armonía. Por el contrario, el proyecto gubernamental neoliberal se fundamenta precisamente en la intención de hacer productiva la libertad de los individuos en su conjunto; en hacer productiva la “negatividad” de la sociedad civil (Casero y Urabamen, 2017, p.9).

Para el filósofo Rodrigo Castro, los regímenes biopolíticos reclaman asimismo un tipo de arquitectura (a su decir “pospanóptica”) en la cual la libertad, lejos de restringirse, debe ser promovida. Esta promoción biopolítica de la libertad es, de hecho, condición para la efectiva regulación poblacional:

El liberalismo implicaría una modalidad avanzada de biopolítica que administra la población tomando en cuenta la variable de la libertad de los individuos, esto es: sus movimientos y desplazamientos, la circulación de los intereses y, sobre todo, el deseo. Una nueva lógica de poder cuyo problema principal no es la restricción del deseo y el disciplinamiento exhaustivo de los cuerpos, sino saber cómo decir sí al deseo y la gestión de los procesos circulatorios de la población (Castro, 2009, p. 7).

6. Cabe señalar, dicho sea de paso, que el presente artículo pretende un aporte a estudios, como los de Castro y Casero y Urabamen, consideran que una interpretación biopolítica de la arquitectura y el urbanismo no solo es deseable, sino también capaz de arrojar nuevas interpretaciones sobre la configuración actual de las ciudades.

7. “En la administración arquitectónica del cuerpo, la industria farmacopornográfica sintetiza y define un modo específico de producción y consumo, una temporalización masturbatoria de la vida, una estética virtual y alucinógena del cuerpo, una manera particular de transformar el espacio interno en externo, y la ciudad en espacio basura privado por medio de dispositivos de autovigilancia y de distribución ultraveloz de información, lo cual deriva en continuos e interrumpidos bucles de deseo y resistencia, consumo y destrucción, evolución y extinción” (traducción propia).

8. “La relación cuerpo-poder deviene tautológica: la tecnopolítica toma la forma del cuerpo. Es arquitectura incorporada” (traducción propia).

A partir de esta gestión arquitectónica centrada en un “dejar hacer” y no ya en la vigilancia, se instala un nuevo tipo de “urbanismo biopolítico” que, según Casero y Urabamen (2018), se encarga de redirigir la libertad individual a través de su integración. De este modo, estrategias de planificación como las que se ponen en marcha mediante las *smart cities* o las actuales políticas de regeneración urbana, redundan en un control que paradójicamente rentabiliza la libertad (de participación, de movimiento, de inversión, de consumo, etc.)⁶.

En su breve artículo *Architecture as a Practice of Biopolitical Disobedience*, Preciado advierte este tránsito histórico de una arquitectura biopolítica de la seguridad a una arquitectura biopolítica del consumo. Para Preciado, Foucault acierta a la hora de proponer la arquitectura como un instrumento biopolítico que no solo administra el espacio, sino también el cuerpo y la vida. Sin embargo, con el fin de actualizar los planteamientos del autor francés, Preciado sostiene que es necesario reparar en la manera en que la arquitectura, en tanto dispositivo biopolítico, migra desde un paradigma que podríamos llamar securitario a un paradigma farmacopornográfico.

Preciado define la farmacopornografía como un “régimen postindustrial, global y mediático [cuyo marco de referencia son] los procesos de gobierno biomolecular (fármaco-) y semiótico-técnico (-porno) de la subjetividad sexual, de los que la píldora y Playboy son paradigmáticos” (2008, p. 32). Con la entrada del siglo XX y la aparición cultural de una serie de artefactos y tecnologías –desde la cirugía plástica hasta la terapia hormonal, pasando por el internet y la invención del Prozac y la Viagra–, la gestión biotécnica de la vida amplía sus márgenes de acción de modo tal que prácticamente cualquier suceso vital o poblacional, por natural que parezca, se encuentra mediado por dispositivos que intervienen en su ontología.

De la mano de estas modificaciones históricas, la arquitectura pasa de ser un modo de regular las relaciones corpoespaciales a erigirse como una tecnología capaz de producir corporalidad:

In the body’s architectural management, the farmacopornographic industry synthesizes and defines a specific mode of production and consumption, a masturbatory temporization of life, a virtual and hallucinogenic esthetic of the body, a particular way of transforming the inner in outer space, ant the city in private junkspace by means of self-surveillance devices and ultra-fast information distribution, resulting in continuous and uninterrupted loops of desire and resistance, consumption and destruction, evolution and extinction (Preciado, 2012, p. 127)⁷.

Para Preciado, la farmacopornografía comporta un nuevo tipo de gubernamentalidad biopolítica en la cual los cuerpos, y no solo los espacios, pasan a ser objetos de diseño. Más aún, “The body-power relationship becomes tautological: technopolitics takes the form of the body. It is architecture incorporated” (Preciado, 2012, p. 128)⁸. Dentro de

esta nueva configuración, la administración del entretenimiento se convierte en un vector de gubernamentalidad fundamental. Si el neoliberalismo, con su culto al individualismo y a la soberanía de la voluntad, requiere para su debido funcionamiento de un sujeto que se adhiera a las normas biopolíticas sin que medie una amenaza de castigo (tal y como sí ocurría en contextos soberanos y disciplinarios), el ámbito del ocio y del confort se presenta como su dominio de intervención por antonomasia. La farmacopornografía constituye una nueva lógica biopolítica que permite gestionar el cuerpo a partir de su inserción en un entramado al cual el individuo accede “libremente” como parte de la experimentación hedonista de sí. Dicho de otro modo, mientras que en los albores de la gubernamentalidad liberal bastaba con una biopolítica del *laissez faire* que invitaba a los sujetos a adherirse voluntariamente a las normas, el éxito de las biopolíticas neoliberales actuales depende de su capacidad para auspiciar al sujeto experiencias placenteras.

Lo anterior, sin embargo, entraña una contradicción. Por un lado, el capitalismo accede al cuerpo a partir de la gestión de sus deseos, pero por otro, supone la concentración de las riquezas, el acceso desigual a los recursos y la explotación del trabajo. A saber, el capitalismo requiere de un hedonismo y un consumo exacerbados al tiempo que participa de un tipo de racionalidad económica incompatible con una prosperidad generalizada. Así, el capitalismo debe administrar unos placeres que está en contra de su propia naturaleza democratizar.

En aras de resolver esa contradicción, el neoliberalismo actual produce un capital adicional a partir de una economía del endeudamiento. Dado que no es posible democratizar el acceso al dinero, el neoliberalismo democratiza el acceso a la deuda para conseguirlo. En consecuencia, como lo señala el filósofo italiano Maurizio Lazzarato, tras las crisis financieras de finales del siglo XX e inicios del XXI, las élites neoliberales trocaron su ideal antropológico del “hombre (sic) libre” por un nuevo paradigma en el que esa libertad se traduce en capacidad de endeudamiento. La estrategia económica frente al decrecimiento de los índices económicos ha consistido, de este modo, en mantener el ritmo de consumo a través de un capital prestado que permite a la población seguir gastando dinero incluso cuando no lo posea.

Mediante este sobregiro de capital, las poblaciones acceden entonces a una riqueza que, en sentido estricto, no les pertenece, y con ello ingresan al régimen farmacopornográfico mediante el cual se gestiona su vida. Es decir que, para que puedan acceder a la esfera del ocio farmacopornográfico, la economía neoliberal genera para las poblaciones empobrecidas un falso capital excedente que las faculta al consumo. Para Lazzarato, esta economía neoliberal reorganiza así la vieja gubernamentalidad liberal, y hace del endeudamiento la nueva vía para controlar a las poblaciones. En otras palabras, “la deuda reconfigura el poder biopolítico, al implicar una producción de subjetividad propia del hombre endeudado” (2019, p. 121).

De este modo, sectores que en principio quedarían excluidos del consumo hedonista ingresan al ciclo sin fin de la producción de ganancias a través de un capital del que en

realidad carecen:

Con el neoliberalismo, la relación acreedor-deudor redefine el poder biopolítico, porque el Estado benefactor no se limita a intervenir en lo “biológico” de la población (nacimiento, muerte, enfermedad, riesgos, etc.), sino que induce a un trabajo ético-político sobre sí mismo (Lazzarato, 2019, pp. 150-151).

El control de la vida, según esta perspectiva, ya no consiste únicamente en un control de su dimensión biológica, sino en una gestión de los placeres corporales mismos de los seres vivientes.

¿Pero cómo se concilian arquitectónicamente hablando esta biopolítica de la deuda con la biopolítica farmacopornográfica? ¿Existe algo así como una arquitectura de la deuda? Si para Preciado la farmacopornografía, en tanto nueva configuración biopolítica, produce un cierto tipo de arquitectura con correlatos edilicios muy bien determinados –la mansión Playboy, por ejemplo (Preciado, 2010)–, ¿qué tipo de configuraciones arquitectónicas se producen cuando la farmacopornografía y la economía de la deuda se enquistan la una en la otra?

En mi criterio, Las Vegas es precisamente el resultado –uno de ellos en todo caso– de ese enquistamiento. Las Vegas se presenta, según este punto de vista, como una suerte de monumento arquitectónico a la biopolítica farmacopornográfica tal y como esta se presenta en la actual economía de la deuda. O mejor: Las Vegas es el modelo arquitectónico por antonomasia de una biopolítica que no se contenta con la gestión de la vida, sino que también aspira a un control –paradójicamente lúdico– de la relación que el sujeto establece consigo mismo.

La arquitectura biopolítica y la gestión lúdica de la vida

La literatura arquitectónica sobre Las Vegas patentiza la vocación paradigmática de dicha ciudad. En su clásico estudio sobre Las Vegas, los arquitectos estadounidenses Venturi, Izenour y Brown la postulaban como modelo de lo que denominaban la “arquitectura fea y ordinaria” (1978, p. 161). Para estos autores, tal tipo de arquitectura se presentaba como una alternativa a una arquitectura heroica y original que, en su opinión, había llegado la hora de superar. En aras de evitar cierto elitismo en el diseño, *Aprendiendo de Las Vegas* apostaba por una arquitectura vernácula que resultara *funcional* para las multitudes americanas. Al hilo de las transformaciones estéticas impulsadas por el arte pop, Venturi, Izenour y Brown creían en “una arquitectura de comunicación vigorosa más que en una arquitectura de expresión sutil” (1978, p. 29). Las Vegas constituía, de este modo, un enorme aparato de comunicación intensiva diseñado en función del confort y la familiaridad de los usuarios.

Sin embargo, lo que estos autores quizá no atendieron es el hecho de que la funcionalidad de Las Vegas entraña tanto ideales arquitectónicos como antropológicos. Las Vegas se ha elevado a paradigma arquitectónico precisamente en la medida en

que resuelve una serie de desafíos de gobierno ligados al control lúdico de la vida y a la economía de la deuda. Lejos de ser una ciudad extraordinaria, Las Vegas se presenta entonces, tal y como lo plantea Bruce Bégout, como una ciudad hiper-ordinaria “que contiene prosaicamente en sus pseudoconstrucciones fantásticas la fórmula de nuestras vidas venideras” (Bégout, 2007, p. 14). ¿Pero en qué consisten tales fórmulas?, ¿cuál es el paradigma en torno al cual se imaginan esas vidas por venir?, ¿dónde reside la asertividad biopolítica de la arquitectura vegasiana?

Tal y como ya lo habían advertido Venturi, Izenour y Brown, uno de los principales logros de Las Vegas consiste en su capacidad de producir una “arquitectura divertida” (1978, p. 79) en la cual “toda la circulación está enfocada en las salas de juego” (1978, p. 74). Dicha forma de ordenamiento urbano complace “las necesidades de nuestra sensibilidad en un entorno automovilístico de grandes espacios y movimientos rápidos” (1978, p. 189)⁹. La infraestructura de Las Vegas ya no pretende, tal y como ocurría en los órdenes biopolíticos estudiados por Foucault, hacer circular las mercancías a través de un territorio en aras de hacerlas llegar a manos de la población, sino que, por el contrario, se encarga de hacer circular a la población a través de cuidadas autopistas hasta conducirla donde están las mercancías. Siguiendo la opinión del teórico cultural y urbanista Paul Virilio, para quien las sociedades contemporáneas han devenido sociedades “dromocráticas”¹⁰, Las Vegas se comporta como la realización de una biopolítica de la circulación lúdica en la que, donde quiera que se vaya, la ciudad exhibe el mismo ritual ampuloso del azar y del neón¹¹.

Esa circulación tiene en las salas de juego algo así como sus centros nerviosos, dentro de los cuales, a la abolición del espacio se añade, a fuerza de la repetición de actos y gestos relacionados con los juegos de azar, un intento de abolir también el tiempo. Como escribió Joan Didion: “almost everyone notes that there is no “time” in Las Vegas, no night and no day and no past and no future (. . .); neither is there any logical sense of where one is” (1968, p. 80)¹². Esta evaporación de las coordenadas espaciotemporales obedece a una disposición arquitectónica muy bien determinada:

La combinación de oscuridad y cerramiento de la sala de juego y sus subespacios favorece la intimidad, la protección, la concentración y el control. El intrincado laberinto bajo el cielo raso nunca conecta ni con la luz ni con el espacio del exterior. Esto desorienta espacial y temporalmente al visitante. Pierde la noción de dónde está y exactamente qué hora es. El tiempo no tiene límites, pues la luz es exactamente la misma al mediodía y a medianoche (Venturi, Izenour y Brown, 1978, p. 74).

Para Bruce Bégout, esta sensibilidad arquitectónica derivada de la iluminación vegasiana posee una serie de consecuencias a la hora de gestionar los tiempos naturales. Según el filósofo, la iluminación continua tiene como efecto deseado suplantar las estrellas y, en el límite, hacer desaparecer la noche (Bégout, 2007, p. 76; véase figura #1). Este efecto anulador del espacio-tiempo impone un ritmo vital y una lógica interaccional sobre unos

9. La arquitectura del motel es una consecuencia de esta misma configuración histórica. En el límite, tanto en Las Vegas, como en el interior de un motel americano cualquiera puede advertirse la misma pretensión de abolir el espacio en favor de la deslocalización, la velocidad y el tránsito puro (Bégout, 2007, p. 116). Así, como lo plantea Bégout en *Lugar común: el motel americano*, “en su miseria mobiliaria, una habitación de motel concretiza de manera perfecta el espacio psíquico de los seres afortunados o desafortunados pero todos ellos igualmente *sin domicilio fijo* que gravitan eternamente alrededor de los espacios extirpados de las ciudades” (2008, pp. 72-73).

10. Virilio entiende las sociedades dromocráticas como aquellas en las que el poder equivale a capacidad de movimiento. Se trata de sociedades en las que “el estacionamiento es la muerte” (Virilio, 2006, p. 66).

11. Poco importa el que estemos frente a una ciudad que se pretende a sí misma como la síntesis arquitectónica de todas las ciudades, con casinos que recrean por igual Luxor, la cultura romana o París: Las Vegas es el eterno retorno de una mismidad que pasa la diferencia geográfica y cultural por el tamiz de la homologación ludópata. Como lo señala el historiador del arte español Ferrer Ventosa (2017), Las Vegas plantea una “parquetematización de (...) momentos supuestamente históricos, suscitando una nostalgia que no pretende un interés por el pasado sino la transformación de este en meros estereotipos” (p. 68).

12. “Casi cualquiera nota que no hay “tiempo” en Las Vegas, ni noche ni día ni pasado ni futuro; tampoco hay sentido lógico alguno de dónde se está” (traducción propia). Se trata de una característica no exclusiva de los casinos vegasianos, pues, como bien lo señala el teórico Rodrigo Castro, en el espacio biopolítico en general “la ausencia del tiempo operaría banalizando todo acontecimiento, sumiéndolo en la máquina trituradora de un consumo insaciable, ansioso siempre de novedades efímeras” (Castro, 2009, p. 175).

13. Dado que los tránsitos en esta ciudad no pretenden emplazar al cuerpo, sino únicamente transportarlo a distintas variantes de una sola arquitectura, cabe incluso pensar Las Vegas como lo contrario de un lugar. Marc Augé define el no-lugar como un "espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad, ni como relacional ni como histórico" (2008, p. 83). Las Vegas es el perfecto ejemplo del no-lugar en la medida en que impide cualquier amago de afirmación identitaria mediante la homologación, cualquier conato de relacionalidad mediante la anonimidad de los tragamonedas y cualquier pretensión de historicidad mediante la superposición aplanadora de los propios tiempos históricos.

14. No se trata aquí de una excesiva animosidad crítica en contra de Las Vegas. Tanto en The Venetian Resort como en la Fremont Street Experience (ver figuras #1 y #2) se ha substituido literalmente el cielo real por un cielo digital, para así evitar al turista los fastidios de los avatares climáticos, así como los cambios intempestivos de luz.

cuerpos que no se saben durmientes¹³. Es como si la luminosidad perpetua acentuara la inmaterialidad de la propia ciudad a través de un exceso de luz cuyo fin es suprimir lo real e imponer, en su lugar, una realidad ficticia marcada por los resplandores del neón¹⁴.

Pero la luz contribuye, además, a la producción de un tejido urbano que emula la espacialidad escenográfica. Tal y como lo apunta Roger Ferrer Ventosa, "los promotores de la ciudad de los casinos [se percataron de que] lo que atraía a los visitantes no era el juego sino huir de lo cotidiano, sumergirse en una fantasía, un ámbito que el público solo encontraba en las pantallas de los cinematógrafos" (2017, p. 64).

La ciudad se erige, en consecuencia, como un extenso escenario en el cual el sujeto se desplaza de un espectáculo a otro sin solución de continuidad (de ahí la irónica referencia de Cristina Peri Rossi en la cita que figura como epígrafe del presente artículo: solo mediante una suerte de delirio colectivo es que Las Vegas ha podido tornarse una ciudad real). El control biopolítico de los emplazamientos y desplazamientos de los cuerpos ya no se encuentra en Las Vegas dominado por lógicas económicas, médicas o de seguridad, sino por una biopolítica del neón regida por la pulsión ludópata de la repetición y el hambre de espectáculo. El neón, en efecto, opera como un importante dispositivo que excede lo meramente decorativo, toda vez que funciona a la manera de un reflector que ilumina al visitante y lo hace visible adonde quiera que este vaya. Es como si en Las Vegas todos fuésemos la estrella de una misma ficción biopolítica de ludismo ilimitado.

A esto hay que añadir el hecho de que entre los casinos existe una suerte de *continuum* en el cual cada lugar es una prolongación del siguiente. En ello, el acondicionamiento



Imagen 1.

APK, Fremont Street Experience with signs, 2021. Dominio público.

Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fremont_Street_Experience_with_signs.jpg#filelinks.



Imagen 2.

Canal de venecia en las vegas

Fuente: Fotografía del archivo personal del autor, 2022.

del aire juega un papel fundamental en la medida en que el cuerpo no experimenta cambios de temperatura en el marco de sus desplazamientos¹⁵. El aire acondicionado cumple, así, el papel de "aniquila[r] toda sensación de espesor y resistencia" (Bégout, 2007, p. 93). En Las Vegas, en consecuencia, el cuerpo siempre se mantiene *tibio*. La tibieza constituye, de hecho, una marca de la biopolítica vegasiana y de su gestión lúdica de la vida: un emblema de un nuevo tipo de seguridad biopolítica ligada al confort y al bienestar emocional. La intervención en la temperatura corporal (en principio un fenómeno resultante de procesos biológicos de termorregulación generados por el sistema nervioso) deviene en un signo inequívoco de cómo la lógica del entretenimiento y del confort puede penetrar literalmente los cuerpos para intervenir su disposición biológica e impactar su interior (en este caso a través de la regulación de los propios ritmos circadianos). Este elemento de la continuidad resulta fundamental en la producción de un nuevo tipo de espacialidad biopolítica que ya no depende de la producción de límites y fronteras para localizar los cuerpos¹⁶. Las Vegas se presenta, así, como una ciudad sin exterior, como una suerte de extenso domo (ver figura #2) al interior del cual se efectúa una administración biopolítica del medio que adultera el áspero contexto del desierto para convertirlo, a través del juego, en un territorio completamente predecible, monótono y autoreferencial.

Esta peculiar forma de administración del medio constituye, por cierto, otra de las innovaciones biopolíticas de Las Vegas. En las sociedades de seguridad examinadas

15. Durante el invierno, incluso los exteriores de los casinos se encuentran climatizados. La falta de fronteras entre edificios se traduce, de este modo, en una ausencia de diferencias. Las Vegas se presenta en este respecto como una enorme máquina arquitectónica aplanadora de acontecimientos singulares, incluidos los presuntamente naturales, como los cambios de temperatura.

16. El arquitecto y teórico Rem Koolhaas se ha referido a este tipo de configuración en términos de "espacio basura". Según Koolhaas, "la continuidad es la esencia del "espacio basura"; este aprovecha cualquier invento que permita la expansión, despliega una infraestructura de no interrupción: escaleras mecánicas, aire acondicionado, aspersores, barreras contraincendios, cortinas de aire caliente... Es siempre interior, y tan extenso que raramente se perciben sus límites (...). Si la arquitectura separa los edificios, el aire acondicionado los une" (2014, pp. 72-73). Las Vegas, al hilo de los argumentos del presente artículo y de las reflexiones de Koolhaas, podría entenderse entonces como una forma de gestionar el espacio-basura.

por Foucault, la aleatoriedad se presentaba como un eje de administración espacial fundamental. La génesis del concepto de seguridad, de hecho, se refiere a la intervención de un medio –noción inicialmente tomada de la biología, pero que en el siglo XVIII pasa a designar “un conjunto de datos naturales, ríos, pantanos, colinas y un conjunto de datos artificiales, aglomeración de individuos, aglomeración de casas, etc.” (Foucault, 2009, p. 41)– en el cual tienen lugar acontecimientos aleatorios. Dicho de otro modo, la biopolítica foucaultiana contemplaba el acontecimiento azaroso como un fenómeno que debía ser espacialmente administrado (v. gr. mediante la construcción de puentes, el aislamiento de enfermos, la producción de carreteras para transportar las mercancías, etc.). La arquitectura de Las Vegas hereda ese problema, pero lo resuelve mediante una estrategia completamente distinta ligada, antes bien, al dinero y a la falta. En Las Vegas, el acontecimiento aleatorio deja paso a algoritmos que publicitan la posibilidad de que un azar en verdad inexistente favorezca al jugador mediante un golpe de suerte. Así las cosas, la supuesta vocación ludópata de Las Vegas no deja nada al azar; o mejor: la gestión del azar se da allí mediante la administración de una cierta pulsión ludópata que subjetiva a los visitantes. Las máquinas tragamonedas se presentan en este aspecto como un excepcional artefacto biopolítico, toda vez que substituyen las intervenciones del medio propias de las anteriores sociedades de seguridad sin incurrir en los costos que estas entrañaban. ¿Para qué invertir en onerosos hospitales o en trabajosas intervenciones de los medios naturales cuando se puede conseguir una gestión poblacional más efectiva atiborrando una sala alfombrada con tragamonedas?

Esta arquitectónica del juego se propone como un modo de producir y al mismo tiempo administrar la falta. Si el actual neoliberalismo produce un excedente de capital de la mano de la deuda, el tragamonedas constituye entonces un artefacto diseñado a la medida de esa racionalidad financiera, en tanto la persona jugadora debe aspirar a perder para seguir jugando. Con palabras Bégout: en Las Vegas, “soñar es haber ganado” (2007, p. 110). Tal y como lo había anticipado Deleuze (2006), con la consolidación de las sociedades posdisciplinarias, “el hombre ya no está encerrado, sino endeudado” (p. 284); los tragamonedas, consecuentemente, pueden considerarse las máquinas emblemáticas de esa producción social de sujetos endeudados, no solo porque garantizan la pérdida de dinero, sino porque además la banalizan y celebran. El control arquitectónico del cuerpo no se ejerce ya mediante estructuras edilicias, sino mediante máquinas que, como lo señala Preciado, incorporan su lógica en el ser viviente.

En este sentido, no resulta casual el hecho de que las video slots desmaterialicen el dinero o lo devuelvan a su condición de mero símbolo. La promesa de riqueza que promueve la arquitectura vegasiana *debe ser inmaterial*, pues, en sentido estricto, lo que los casinos prometen no son cosas, sino más bien sueños. De ahí que todo el tinglado arquitectónico vegasiano no pueda ser descifrado en términos estrictamente realistas, tal y como lo sugiere la referencia de Peri Rossi que figura en nuestro epígrafe; o mejor: las formas de diseño de Las Vegas tienen más que ver con universos de fantasía, como el metaverso o los videojuegos, que con la arquitectura estrictamente constructiva de

antaño. En Las Vegas todo gira alrededor de un dinero que no aparece por ninguna parte. Como escribe Bruce Bégout, en Las Vegas “el jugador no quiere ni dinero, ni cheque, deja todo eso para los satisfechos y los indigentes. En su pulsión lúdica, desea algo absolutamente *inmaterial*: lo probable, lo plausible, lo incierto” (2007, p. 113). El tragamonedas funciona, de este modo, como un artefacto de diseño coherente con todo ese conjunto de dispositivos propios del capitalismo de la deuda que, como la tarjeta de crédito o el cajero automático, añan a la abstracción del dinero nuevas formas de codificación corpórea. Como escribe Lazzarato:

cuando utilizamos un cajero automático, se nos pide que respondamos a los requerimientos de la máquina, que prescribe “ingresar el código”, “escoger el monto” o “retirar los billetes”. Estas operaciones (...) exigen (...) reaccionar con exactitud, reaccionar pronto, reaccionar sin errores, pues si no lo hacemos corremos el riesgo de que se nos excluya momentáneamente del sistema. Ya no está aquí el sujeto que actúa, sino el “dividuo” que funciona de manera sojuzgada al dispositivo sociotécnico de la red bancaria (2019, pp. 170-171).

En Las Vegas, empero, la red bancaria ha sido reemplazada por una lógica reticular del juego –ambas, por lo demás, comprometidas con una comprensión del dinero como un bien etéreo y tributarias dentro del mismo aparato financiero–, de modo que toda la lógica interaccional entre cuerpo y máquina se reproduce a lo largo de los casinos en función de generar ese mismo dividuo sojuzgado sobre el cual escribe Lazzarato. Como el cuerpo de la transacción bancaria, el cuerpo del turista/ludópata traba un tipo de relación con el tragamonedas que sintetiza la funcionalidad biopolítica de todo el entramado artefactual de la arquitectura vegasiana. Se trata, en el límite, de producir un cuerpo que juega para la máquina, mientras sueña con un dinero que, de llegar, estropearía toda esa fantasía de un mundo inmaterial de ensueño para siempre tibio.

“La ciudad más siniestra del mundo para un perdedor”: epílogo sobre la subjetividad vegasiana

Las Vegas está lejos de ser el único modelo biopolítico de gestión poblacional. Sin duda las sociedades contemporáneas han desarrollado otras modalidades de ordenamiento urbano y producido otros enclaves que, como los centros comerciales, los parques temáticos o los cruceros, también recogen el viraje de las arquitecturas disciplinarias a las arquitecturas biopolíticas del consumo¹⁷. En todos estos espacios se juega un tipo de control lúdico de la vida en el que placer y obediencia se funden en una sola experiencia signada por la pulsión ludópata y el entretenimiento. Por otro lado, como lo indican Casero y Urabamen, algunos dispositivos arquitectónicos más como las *smart cities* o las políticas de regeneración urbana, también responden a dinámicas que, aunque menos rutilantes que las de Las Vegas, participan a su manera de nuevas lógicas de gubernamentalidad biopolítica.

17. Un crudo e irónico retrato del aplanamiento subjetivo al cual induce la estructura de diseño propia del cruceo puede encontrarse en la magistral crónica del escritor estadounidense David Foster Wallace titulada Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer. En el texto de Wallace puede palpase el mismo tipo de experiencia edulcorada del casino, con sus tiempos saturados y su sofocante gestión de la libido a través de la diversión sempiterna y el ocio ininterrumpido. Este atiborramiento de estímulos, esta producción de un espacio endógeno y autoreferencial donde el único estado de ánimo permitido es la felicidad, obedece sin duda a la misma la lógica biopolítica descrita a lo largo del presente texto.

18. En este diagnóstico resuenan las siguientes palabras de Bégout: "tengo la impresión de que no estaría muy lejos de la verdad si, a alguien que me planteara por ventura la pregunta de qué he aprendido en Las Vegas, le respondiera simplemente: "nada". Por medio de esta respuesta no querría decir únicamente que la ciudad se parece en sí a la nada, puro caos urbano, también significaría que no he visto nada que no supiera ya" (2007, pp. 11-12).

Si acá me he centrado en Las Vegas es entonces fundamentalmente por el hecho de que, al menos hasta los inicios de la pandemia del COVID-19, allí ha tenido lugar, de un modo hasta cierto punto caricaturesco y sin fisuras, un modelo de subjetividad cada vez más apetezido frente al que primó en la arquitectura disciplinaria. Se trata de una forma subjetiva que no solo no levanta sospechas dado su aparente talante distendido y su voluntad de hacer gozar a los individuos, sino que además es *deseado*, en la medida en que augura libertad y realización individual. Dicho en breve, el visitante de Las Vegas constituye un epítome de un proyecto subjetivo que excede esa ciudad y que se encuentra en marcha en muchos sitios de esta era biopolítica en la que nos es dado vivir.

No obstante, se trata de un paradigma subjetivo incapaz de realizar sus promesas. O para decirlo de otro modo: estamos frente a un modelo de subjetividad que, pese a su fachada licenciosa y contestataria respecto de las normas morales que rigen en contextos presuntamente más conservadores, no conduce más que al hastío.

La delirante pieza de periodismo gonzo que el escritor estadounidense Hunter S. Thompson dedicó a Las Vegas en 1971 (me refiero a *Miedo y asco en Las Vegas*) ilustra como pocas obras esta promesa incumplida. El texto de S. Thompson gira en torno al viaje psicotrópico que el cronista Raoul Duke y su abogado realizan a lo largo de Las Vegas. La novela puede interpretarse a la manera de una desencantada radiografía de la ciudad –al decir del narrador, “la más siniestra del mundo para un perdedor” (2019, p. 48)– y su lado b, lleno de excesos, violencia, drogadicción, explotación sexual y desesperación. Pero el retrato de la ciudad puede leerse, asimismo, como una estampa de la subjetividad biopolítica que dicha ciudad propone. A lo largo de sus reiterativas páginas (no podría ser de otra manera tratándose de un fresco de Las Vegas, una ciudad en la que, como ya he argumentado, toda gira en torno a la repetición de la única actividad posible dentro de sus confines: el juego), los personajes de Thompson deambulan de hotel en hotel, de casino en casino, sin que sepamos apenas nada de su universo interior. Duke y su abogado *funcionan* de acuerdo con lo que pide de ellos la ciudad (apuestan, se drogan y avanzan despavoridos a toda máquina a lo largo de las autopistas de la ciudad), pero carecen de toda agencia; son la *nuda vida* de la biopolítica de neón implantada por Las Vegas.

Los personajes de S. Thompson se presentan, así, como el efecto de una arquitectura biopolítica orientada por el control psicotrópico y luminiscente de los cuerpos:

Las Vegas está tan lleno de *freaks* naturales (gente verdaderamente pasada) que en realidad las drogas no son un problema (...). Los psicodélicos resultan casi intrascendentes en una gran ciudad en la que puedes entrar a un casino a cualquier hora del día o de la noche y presenciar la crucifixión de un gorila... en una llameante cruz de neón que se convierte de pronto en una rueda giratoria, haciendo rodar al animal en disparatados círculos sobre las atestadas mesas de juego (Thompson, 2019, p. 195).

Las Vegas, ciudad del exceso y de la abundancia de un capital supuestamente inagotable, constituye en la novela de S. Thompson, vale decir, una enorme máquina farmacopornográfica abocada a la producción de cuerpos sonámbulos, gobernados a fuerza de un exceso de estímulos y de la saturación de sus sentidos. Las Vegas retratadas por Hunter S. Thompson revelan así el fracaso de la promesa del ludismo puro. Esto es: seguir al pie de la letra la experiencia que propone la ciudad de Las Vegas –esa experiencia que he intentado retratar aquí, la de una arquitectura psicotrópica de un ludismo farmacopornográfico y de una luminiscencia total– resulta lo más cercano a experimentar la nada¹⁸.

El tránsito de una biopolítica que auguraba seguridad a una biopolítica que promete gestionar lúdicamente la vida, acaba en la novela de Thompson tan solo en una falta atemporal que se reproduce a sí misma *ad nauseam*. “No, calma”, se dice a sí mismo el protagonista de Thompson, “aprende a gozar perdiendo” (2019, p. 62). Y he ahí que ese es el único destino posible en la ciudad-casino que se ha convertido en el modelo de todas las demás ciudades: entrar en sus entrañas, para luego salir de ellas “tan enfermo como para sentir una confianza y una seguridad absolutas” (2019, p. 210).

Referencias:

- Augé, M. (2008). *Los "No lugares": espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Bégout, B. (2007). *Zerópolis*. Barcelona: Anagrama.
- Bégout, B. (2008). *Lugar común. El motel americano*. Barcelona: Anagrama.
- Butler, J. (2009). *Vida precaria. El poder del duelo y la violencia*. Buenos Aires: Paidós.
- Castro, E. (2011). *Diccionario Foucault. Temas, conceptos y autores*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Castro, E. (2011). *Lecturas foucaulteanas. Una historia conceptual de la biopolítica*. Buenos Aires: UNIPE.
- Castro, R. (2009). La ciudad apestada: Neoliberalismo y postpanóptico. *Revista de ciencia política*, 29 (1), 165-183.
- Cavalletti, A. (2010). *Mitología de la seguridad: La ciudad biopolítica*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Colomina, B. (2021). *Arquitectura de rayos X*. Barcelona: Puente Editores.
- Didion, J. (1968). Marrying Absurd. En *Slouching Towards Bethlehem: Essays* (pp. 79-83). New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Ferrer, R. (2017). Mundo Disneylandia. Retratos de la sociedad como parque temático en las series y el cine. *Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes*, (17), 61-79. <https://revistascientificas.us.es/index.php/fedro/article/view/12595/10840>
- Foster Wallace, D. (2011). *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer*. Barcelona: Random House.
- Foucault, M. (2008). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Foucault, M. (2010a). *Defender la sociedad*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (2010b). *Historia de la locura en la épica clásica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (2010c). Nacimiento de la medicina social. En *Obras esenciales* (pp. 653-671). Barcelona: Paidós.
- Foucault, M. (2009). *Seguridad, territorio, población*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (2005). *La voluntad de saber*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Hardt, M. y Negri, T. (2006). *Imperio*. Buenos Aires: Paidós.
- Koolhaas, R. (2014). *Espacio Basura. En Acerca de la ciudad* (pp. 69-109). Barcelona: Gustavo Gili.
- Lazzarato, M. (2019). *La fábrica del hombre endeudado: ensayo sobre la condición neoliberal*. Buenos Aires: Amorrortu.
- León Casero, J. & Urabayen, J. (2017). Heterotopía y capitalismo en arquitectura. La función ideológica de las heterotopías como discurso propio de la disciplina arquitectónica en la era de la gobernanza biopolítica. *Arbor*, 193 (784): a386. doi: <http://dx.doi.org/10.3989/arbor.2017.784n2008>
- León Casero, J. & Urabayen, J. (2018). Espacio, poder y gubernamentalidad. Arquitectura y urbanismo en la obra de Foucault. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas* Vol. 40, No. 112, 181-212.
- Mbembe, A. (2011). *Necropolítica*. Tenerife: Melusina.
- Peri Rossi, C. (2012). *Habitaciones privadas*. Valencia: Menoscuarto.
- Preciado, B. (2012). Architecture as a Practice of Biopolitical Disobedience. *Log*, (25), 121-134. <http://www.jstor.org/stable/41765746>
- _____. (2010). *Pornotopía: arquitectura y sexualidad en Playboy durante la guerra fría*. Barcelona: Anagrama.
- Sánchez, S. I., & Amuchástegui, R. (2015). Biopolítica en el espacio doméstico de la ciudad de Buenos Aires en perspectiva histórica. *Revista INVI*, 30 (85), 23-82.
- Segato, R. (2016). *La guerra contra las mujeres*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Thompson, H. S. (2019). *Miedo y asco en Las Vegas*. Barcelona: Anagrama.
- Valencia, S. (2010). *Capitalismo gore*. Tenerife: Melusina.
- Venturi, R., Izenour, S. & Brown, D.S. (1978). *Aprendiendo de Las Vegas: el simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Barcelona: Gustavo Gili.