



Parques temáticos, espectros de la hiperrealidad

Juan Agustín Mancebo Roca. Albacete (España) 04/2004

Temática L- Historia y crítica

Jean Baudrillard hablaba de Disneylandia como el “modelo perfecto de todos los órdenes de simulacros entremezclados”, un mundo fantasmagórico que pretendía salvar el principio de realidad. El modelo no sólo se ha impuesto, sino que ha ampliado su intensidad. La aparición y multiplicación a escala planetaria de parques temáticos es una más de las evidencias de la nueva realidad tecnológica, clones perfectos del principio simulado del placer. La factoría Disney ha ido más allá, haciendo realidad el sueño de una ciudad ideal. En 1996 construyó Celebración, un espacio que concreta ese ideal -hiperreal- de *american way of life*, en la simulación urbana por excelencia. La comunidad perfecta que habían descrito filósofos, arquitectos y artistas no tiene nada que ver con el sueño humanista de una sociedad más justa, sino con un apéndice más de la vigilia temática. En palabras que abren su página web, Celebration “Toma las mejores ideas de las más acertadas ciudades del ayer y la tecnología del nuevo milenio, y lo sintetiza en una comunidad cerrada que resuelve las necesidades de las familias de hoy. Los fundadores de Celebration comenzaron una trayectoria de investigación, estudio, descubrimiento y la solución resultó una de las comunidades más innovadoras del siglo XX”.

El concepto del parque temático evoluciona revolucionariamente. Ya no es la cronología de unas vacaciones. Siempre se podrá vivir en este lugar fantástico. La ciudad ideal se transfigura en un espacio congelado, en el que la muerte se suspende de tal modo que ni siquiera hay un cementerio. Concebida al margen del sufrimiento y el dolor, ofrece la idea de inmortalidad disfrazada de paraíso de dibujos animados, simulación infinita que pone en cuestión, una vez más, la legitimación de lo ilusorio y lo verdadero.

La tecnología permite realizar copias exactas, tan reales que superan a la propia realidad. Eso es lo que ha sucedido en Las Vegas, origen de una matriz que se disemina una arquitectura identificada con el principio del placer. El modelo no es originario, sino

transposición literal de las grandes edificaciones de todos los tiempos. Sus monumentos-casinos aparecen disecados en una urbe espectral, duplicada mediante arcos falsos, frontones de cartón piedra y columnas imitación de estilos grotescos. Artificios formados por una curiosa mezcla entre realidad y abstracción. Sus edificios, en su configuración interna, permanecen completamente aislados del exterior. Pretenden crear otro contexto que no tiene nada que ver con el mundo aparente. Un universo de efectos atmosféricos elaborados por ordenador, pretende disuadir al jugador que se encuentra en un auténtico paraíso, plasmación de diversos engaños destinados a potenciar la noción de irrealidad. Pero al igual que en otros modelos, la experiencia se amplifica a escala planetaria. Robert Venturi lo anticipaba en *Learning from Las Vegas* (1972): la ciudad de Nevada se convertiría en un modelo para los arquitectos del futuro. El original, sería esta vez la copia.

El último de los edificios que contribuye a este extrañamiento neutral y fascinante es The Venetian. Historiadores y asesores italianos han ayudado junto a millones de fotografías y 225.000 millones de dólares, a hacer realidad el sueño de Venecia en medio del Oeste americano. Sus grandes atracciones son las réplicas a escala 1:1 de sus edificios más emblemáticos, constreñidos en una visión fantasmagórica sobre el Trip. Desde el paseo en góndola hasta figurantes que representan el esplendor de la ciudad ducal, todo esta concebido para la sorpresa del visitante en uno de los lugares más confortables del mundo. Su vestíbulo, adornado con reproducciones exactas de Tiziano, Tintoretto, Veronese y Tiépolo, es un espejismo de lo real dentro del espejismo de la copia. La arquitectura del The Venetian, como la de Las Vegas, esta constituida para servir de enganche y acicate para el jugador. Cientos de millones de dólares, sexo, alcohol y diversión, constituyen otra de las variaciones de la realidad. Pero este oscuro concepto ha mutado en Las Vegas. Al igual que en Disneylandia, familias enteras llegan a disfrutar de una concepción de la diversión que, según Kurt Andersen, ha cambiado definitivamente: “A pesar de todo el entretenimiento de tipo parque de atracciones, Las Vegas sigue siendo el epicentro del id norteamericano, que se centra en las emociones más oscuras del azar, el licor y el sexo. Si ahora es aceptable que una familia completa visite Las Vegas, es porque los valores de Estados Unidos han cambiado”

Disney y Las Vegas ejemplifican lo artificial como medida del mundo. Simulacros que se expanden *ad infinitum*. La copia sustituye al original haciéndose cada vez más

potente. Las grutas de Lascaux y Altamira, poseen dobles idénticos que salvan del deterioro los originales y los condenan al olvido. Las réplicas del órgano, la Puerta de Ramos de la Catedral y la portada de la Universidad de Salamanca, han sido exportadas a Japón, aunque levemente modificadas para no herir los sentimientos religiosos de sus nuevos propietarios. La realidad ficción convertida en objeto de placer y mercancía.

El parque temático organiza una humanidad reducida a la uniformidad. Esa es la democracia tecnológica del mundo futuro. Michael Crichton lo describió de una forma bastante irónica en novelas llevadas al cine, en que las que el verdadero protagonista es el parque temático hipertecnologizado. *Almas de Metal (Westworld)* (1973) dirigida por el propio Crichton, es la visión futurista de un gigantesco parque de atracciones dividido en tres zonas que recrean la Roma Imperial, el Medioevo europeo y el Oeste americano. Construcciones fidedignas del pasado destinadas a convertir en protagonistas de vidas idílicas y emocionantes a los adinerados usuarios de este parque de atracciones. El tedio superado por el placer tecnológico hasta su rebelión. *Parque Jurásico (Jurassic Park)* de Steven Spielberg (1993) es la culminación de un gran parque temático cuyos protagonistas son dinosaurios creados artificialmente a partir de la clonación de células conservadas en ámbar. Como en *Westworld*, la presencia de la tecnología es una de sus grandes bazas. Estos dos films, a primera vista absolutamente banales, muestran uno de los grandes problemas de la sociedad contemporánea: la pérdida de referencia y la desaparición de la noción de realidad; el placer se ha de lograr por medio de realidades alternativas construidas artificialmente, aunque para ello tengan que terminar con los principios fundamentales para los que habían sido creados.