

NAVEGANDO EM CARTOGRAFIAS VIRTUAIS: LAS VEGAS COMO CENÁRIO HIPERREAL

Denize Correa Araújo¹

Charles Jencks, o proponente mais influente da arquitetura do pós-modernismo, afirma que a arquitetura moderna morreu em St. Louis, Missouri, em 15 de julho de 1972 às 3: 32 da tarde, e define o pós-modernismo como sendo auto-consciente, irônico e lúdico (Jencks 9). Neste ensaio, pretendo discutir alguns pontos de vista sobre mediações entre simulacros e cenários desterritorializados, tomando por objeto de estudo a cidade turística de Las Vegas e por base o conceito desenvolvido no livro *Aprendendo com Las Vegas*, de Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour: "Las Vegas é analisada aqui somente como um fenômeno de comunicação" (Venturi 27). Para Jencks, Robert Venturi e Paolo Portoghesi, o pós-modernismo é um mundo paradoxal, mas que permite muitas possibilidades:²

A arquitetura pode agora reciclar, em novos conteúdos sintáticos, formas tradicionais, tomadas de qualquer lugar. O mundo agora emergente está procurando livremente na memória, porque sabe como encontrar sua "difference" na repetição e utilização removida do passado inteiro...A História é o material das operações construtivas e lógicas, cujo único propósito é aquele de unir o real e o imaginário através de mecanismos de comunicação cuja eficácia pode ser comprovada. (Kolb 103)³

Jencks concorda com a assimilação de diversas formas: "Por que devemos nos restringir ao presente, ao local, se podemos viver em diferentes períodos e culturas?" (Kolb 103).⁴ Por outro lado, Fredric Jameson não é tão otimista. Em seu livro *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, ele apresenta um estudo de al-

¹Coordenadora do Mestrado em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná.

²Para facilitar a leitura, no texto usarei minhas traduções. Citações do original estarão nas notas.

³Architecture can now recycle, in new syntactic contexts traditional forms, taken from anywhere. The world now emerging is searching freely in memory, because it knows how to find its own "difference" in the removed repetition and utilization of the entire past...History is the "material" of logical and constructive operations, whose only purpose is that of joining the real and the imaginary through communication mechanisms whose effectiveness can be verified. (Kolb 103).

guns projetos arquitetônicos como representativos do pós-modernismo. Para ele, o Hotel Westin Bonaventure, em Los Angeles, junto com alguns outros edifícios com as mesmas características, como o Centro Pompidou em Paris ou o Eaton Center em Toronto, "aspiram ser um espaço totalitário, um mundo completo, uma espécie de cidade miniatura" (40).⁵ Jameson não está sozinho na crítica ao espaço pós-moderno. Já em 1977, Jean Baudrillard escreveu uma crítica ao Beaubourg (Centro Pompidou), classificando-o como parte da arquitetura de "desencantamento cultural". Sua crítica mais acentuada foi em relação à falta de charme ou mistério do edifício, que para ele parece uma refinaria de petróleo (Gane 4).

Contudo, entre muitos lugares, é a "Strip" de Las Vegas, agora denominada "Las Vegas Boulevard" que indubitavelmente pode ser considerada o melhor exemplo de cidade miniatura (ou cidades miniaturas) por reproduzir espaços "reais" em maneira "fake". Se New York, apesar de ser uma cidade maravilhosa e vibrante, é violenta e perigosa, o Hotel New York-New York, em Las Vegas, oferece um ambiente seguro, no qual os turistas podem andar pelas ruas de "New York" sem correr os riscos que correriam na cidade real. O The Venetian Resort Hotel Casino, com suas gôndolas e gondoleiros, "Ponte de Rialto" e seu céu sempre azul, reproduz a cena italiana de maneira "retocada", sem os cheiros inconvenientes, as esperas cansativas, as inundações nos canais. Tudo é "clean", preparado para o conforto dos turistas.



⁴"Why, if one can live in different ages and cultures, restrict oneself to the present, the locale" (Kolb 103).

⁵"aspires to being a total space, a complete world, a kind of miniature city" (Jameson 40).

New York New York, foto hlobo, 1997.



Cartão postal Hotel The Venetian, Las Vegas.

Jameson parece associar a cena pós-moderna com a substituta da real. O Hotel Bonaventure, por exemplo, estaria em lugar da cidade, com seus restaurantes e lojas. Se é tão mais seguro e fácil comprar e comer dentro do Hotel, por que se preocupar em visitar a Los Angeles "real"? Em Las Vegas, o que pode ser dito do Caesar's Palace Hotel em termos de "realidade" ou hiper-realidade? Se o New York-New York é uma réplica da cidade, com sua Wall Street, Estátua da Liberdade e Empire State Building, pode o mesmo ser dito sobre o Caesar's Palace? Seria ele uma réplica do palácio "real"? Ao menos New York é uma cidade americana e talvez por esta razão a reprodução se apropria do objeto de maneira mais convincente. O Caesar's Palace, no entanto, empresta um cenário estrangeiro e o descontextualiza em tal grau que fica difícil separar o intertexto de seu texto. Mesmo quando está escuro ou chovendo, o céu está azul e brilhante dentro. Ou ao contrário. Turistas são atraídos pelos shows, performances e lojas sofisticadas. Tudo é tão fake que o fake passa a ser o real.

Em Las Vegas, os trabalhos arquitetônicos se multiplicam em estilos e podem exemplificar o que muitos críticos dizem sobre o "qualquer coisa é aceita", tão característica do pós-modernismo. Turistas podem ver os piratas do Caribe disputando tesouros, animais selvagens serem domesticados, um vulcão em erupção, além de poderem estacionar seus carros num espaço que é uma réplica da Praça do Vaticano. Ninguém se surpreenderia se o Papa ou alguém se fazendo passar por ele aparecesse aí um dia. Tudo pode acontecer e, mais e mais, tudo está acontecendo. Parece que cada espaço tem que inventar cada vez mais atrações para conquistar os turistas, que têm problemas em decidir se devem ir às apostas,

visitar as atrações dos hotéis, assistir aos shows, comprar memorabilia, ou só passear pela cidade. Para os mais jovens, há ainda muitas outras atividades para substituir os jogos de cassino proibidos para menores. Hotéis como o MGM, Circus Circus, e Stratosphere oferecem aventuras "de risco". Enquanto os primeiros apostam no "Skyscreamer", os outros dois se especializam em "bungy jumps". Las Vegas é, sem dúvida, uma cidade para pessoas ativas. Não pode haver tempo livre. O que Baudrillard diz sobre a Disneylândia se aplica a Las Vegas também, com a ressalva feita aos apostadores, que perdem ou ganham dinheiro real. Mas os apostadores "de verdade" não se enganam com a cidade, não são como os turistas:

este mundo imaginário constitui o êxito da operação. Mas o que atrai as multidões é sem dúvida muito mais o microcosmo social... a única fantasmagoria neste mundo imaginário é a da ternura e do calor inerente à multidão, e a de um número excessivo de *gadgets* próprios para manter o efeito multitudinário. (Baudrillard 20)

Os comentários de Baudrillard a respeito de hipermercados também se aplicam à análise da Strip. Para o autor, o hipermercado é como uma fábrica de montagem, "o modelo de toda a forma futura de socialização controlada:... retranscrição de todos os fluxos contraditórios em termos de circuitos integrados; espaço-tempo de toda uma simulação operacional da vida social, de toda uma estrutura de *habitat* e de tráfego" (99).

Se por um lado Las Vegas oferece entretenimento para turistas de todas as idades, por outro oferece material para sérias críticas. Um dos pontos mais relevantes para discussão é o estilo eclético, com seus intertextos e hipertextos. Enquanto a visão de Baudrillard parece estar relacionada à parte do que Walter Benjamin lamentava, (apesar de prever possíveis benefícios) ou seja, a perda da "aura", sem nada positivo a seguir, Robert Venturi, em seu famoso *Aprendendo com Las Vegas Learning from Las Vegas* diz:

A ordem que emerge da Strip é complexa. Não é a ordem rígida e fácil do projeto de renovação urbana ou o elegante "projeto total" da megaestrutura... a ordem da Strip é inclusiva; ela inclui em todos os níveis, da mistura de usos do solo aparentemente incongruentes à mistura de meios de propaganda aparentemente incongruentes... não é uma ordem dominada pelo especialista e fácil para os olhos. Os olhos em movimento no corpo em movimento precisam trabalhar para captar e interpretar uma grande variedade de ordens cambiantes, justapostas... (Venturi 66-67).

Jencks chama Las Vegas de "ecletismo radical", uma arquitetura polivalente que combina vários significados para seduzir faculda-

des opostas do corpo e da mente, para que possam se interrelacionar e modificar-se mutuamente (Jencks 132). O estilo kitsch pode ser o termo apropriado para descrever o resultado da intertextualidade eclética que Las Vegas mostra. Apesar de que um estilo não interfere diretamente em outro, a Strip começa com o "Sphinx", segue com o "Excalibur", atravessa a rua para o "New York-New York", que se situa em frente ao leão da MGM, continua com o branco e sofisticado "Montecarlo" e depois segue, desde um Holiday Inn até uma vila italiana. Pelo caminho estão os destaques: o "Caesar's Palace", com seus centuriões romanos, sua "Vitória Alada de Samotrácia" e suas "Cleópatras"; o "Mirage", com seus animais selvagens e seus domadores, Sigfried and Roy, e seu vulcão ativo, que entra em erupção cada meia hora. Outra atração é o Hotel Rio, que com grande alarde afirma que transportou as areias brancas brasileiras e o cenário do carnaval carioca para Las Vegas. A praia artificial no meio do deserto só pode ser uma miragem.



Cartão postal Las Vegas.

Eduardo Subirats, em seu artigo "Desaprendendo com Las Vegas", define o que o cartão postal acima ilustra: "Las Vegas é um *collage* de todos os estilos, todas as culturas, todas as raças e todos os tempos históricos". O autor continua, enumerando detalhes da cena:

Um fórum romano, transformado no corredor de um mall, que conduz a um castelo medieval, no qual se localiza o cassino com mobiliário rococó, que por sua vez se abre à réplica da ponte Brooklyn Bridge, desde a qual se desfruta uma vista panorâmica sobre a Torre Eiffel, junto a um palácio árabe, recortado

abruptamente sobre a silhueta de um arranha-céu hipermoderno de aço e vidro. Não se trata a rigor de uma heteronímia de estilos. Muito menos ainda de um diálogo entre culturas e linguagens, por mais superficial que se deseje. Aproxima-se mais de uma reciclagem incondicional de signos sem referente, um pastiche carente de qualquer intenção expressiva e valor artístico, camp transformado em total environment. (Subirats 012.01)

Jencks e Portoghesi declaram que não há mais proibições contra referências históricas. De um certo modo, reciclagem sempre fez parte da história da arte e da literatura, com maior ou menor intensidade durante alguns períodos. O Modernismo rompeu com o passado, mas o pós-modernismo voltou a resgatar um passado perdido. Se Las Vegas pode ser light e divertida, por um lado, por outro pode emprestar memórias de um passado histórico. Castelos e palácios europeus vivenciaram guerras, revoluções, gerações de reinos e, mais importante ainda, testemunharam uma série de mudanças sociais. Desterritorializados, servem agora de estruturas adaptadas, esqueletos patéticos a mercê de turistas. Subirats fala em "realismo mágico":

Chamo de realismo mágico o desenho de environments integrais como síntese literária, plástica e arquitetônica e musical de um objeto como signo, não como realidade expressiva. E a configuração desses signos como estímulos primários e banais de consumo. Sua função, como a dessas garrafas de Coca-Cola transformadas em espaços comerciais, é a de submergir o consumidor em seu meio total, como numa fantasia real..." (012.01).

Alan Hess, em seu *Viva Las Vegas: after hours architecture*, acredita que o Caesar's Palace exemplifica perfeitamente o que é denominado de "arquitetura temática" e comenta que "a arquitetura temática não pode ser julgada por critérios de autenticidade histórica... tem mais em comum com filmes do que com a arquitetura tradicional... cria um novo mundo"(105).⁶ Acrescenta que o Excalibur oferece um ambiente temático de "qualidade errática", funcionando melhor quando visto de longe que quando visitado. Hess escreveu seu livro em 1993, antes do NY-NY ser construído. Hoje os turistas vão diretamente da idade medieval a New York. O castelo teve que dividir seu espaço com a Estátua da Liberdade, que parece incentivar uma liberdade plena de estilos, uma mostra eclética das mais deslocadas atrações. A própria Estátua é um clone total: se a original convida turistas e imigrantes de todas as partes do mundo a uma vida de liberdades (de imprensa, de religião, de expressão), seu clone em Las Vegas parece oferecer uma vida sem preocupações, plena de fantasia, aventura e glamour que só pode pertencer a esse oásis em meio ao deserto. Como Homero foi seduzido pelas sereias e crianças são seduzidas por contos-de-fada, os turistas ficam

⁶"theme architecture cannot be judged on its historical authenticity...(it) has more in common with movies than with traditional architecture.... It creates a new world" (Hess 105).

embebecidos pelo néon e pelo laissez-faire que invade Las Vegas ao anoitecer. Mesmo durante o dia, os turistas sentem a atmosfera descontraída, como se ninguém precisasse trabalhar ou estudar, como se a cidade estivesse sempre em férias. Na verdade, a Strip não é a cidade real. Todos que ali estão querem apenas se divertir, ficar longe da vida real. Os espaços arquitetônicos também estão bem longe de casa.

A transmigração de tantos estilos cria um cenário intertextual que pode ser interpretado ou como parte de uma pseudo-cultura ou como uma imensa representação kitsch de uma sociedade de consumo. Ou ambos. Las Vegas exala essa atmosfera pseudo, misturando passado, presente e futuro de tal maneira que a história se perde e o simulacro impera. A cena pode ser interpretada ou como uma alegre celebração da vida ou como um astral de luto por um passado glorioso. Pode ser uma homenagem ou um insulto. Ao contrário de muitas cidades americanas, apesar de ser considerada muito americana por Baudrillard, Las Vegas está repleta do que é considerado "crime" ou "pecado" em outras cidades. Convites para apostar nos cassinos (assédios constantes) são cena comum. Além disso, tudo parece virar mercadoria, desde os símbolos de cada nação até o sexo, com suas permissividades, nunca vistas em outras cidades, convidando a um "carpe diem" hedonístico, uma ode ao prazer.

Jameson, ao comentar o manifesto de Venturi "Aprendendo com Las Vegas", observa que o pós-modernismo em arquitetura é uma espécie de "populismo estético" e conclui que, entre muitas desvantagens, ao menos tem o mérito de anular a fronteira entre alta cultura e cultura comercial. Horkheimer e Adorno comentam que "a fusão da cultura e entretenimento que ocorre hoje leva não só à depravação da cultura como a uma intelectualização do entretenimento"(143):⁷

Se desejamos conclusivamente avaliar a retórica populista, ela tem ao menos o mérito de dirigir nossa atenção para uma característica fundamental de todos os pós-modernismos enumerados... ou seja, a obliteração da velha noção de fronteira (essencialmente da alta-modernidade) entre cultura de elite e a chamada cultura de massa ou comercial, e a emergência de novos tipos de textos infiltrados com formas, categorias e conteúdos daquela mesma indústria cultural tão calorosamente denunciada por todas as ideologias do moderno.... (2).⁸

Este comentário é intertextual nele mesmo, considerando que há um intercâmbio de causalidade dialética: a cultura é afetada pelo entretenimento; a diversão é afetada pela cultura. O resultado neutraliza o intercâmbio, tornando um dentro do outro. Jencks acredita que a intertextualidade da arquitetura pós-modernista é duplamente codificada, no sentido de que, ao mesmo tempo em que um edifício

⁷the fusion of culture and entertainment that is taking place today leads not only to a deprivation of culture, but inevitably to an intellectualization of amusement" (Horkheimer 143).

⁸However we may ultimately wish to evaluate this populist rhetoric, it has at least the merit of drawing our attention to one fundamental feature of all the postmodernisms enumerated... namely, the effacement in them of the older (essentially high-modernist) frontier between high culture and so-called mass or commercial culture, and the emergence of new kinds of texts infused with forms, categories, and contents of that very culture industry so passionately denounced by all the ideologues of the modern... (Korkheimer 2).

"fala em linguagem vernácula", é também irônica sobre sua própria linguagem. (Kolb 89). Qual seria, então, o papel do processo comunicacional nesse contexto eclético? Acredito que seja o de mediador entre os referentes originais e o público. Considerando a distância, física e cultural, entre os referentes e os objetos em estudo, o papel das estruturas-simulacros é o de simplificar e aproximar diferentes culturas, assim apresentadas como de fácil decodificação. Se podemos classificar de "textos" os edifícios que simulam palácios, torres, e lugares famosos, poderemos perceber que possuem novos conteúdos, cassinos, auditórios para shows, lojas, tudo diretamente relacionado ao comércio do entretenimento. A mediação está também presente entre o público, os referentes originais e o novo conteúdo dos textos, que procuram, com sua fachada pseudo, atrair os turistas para seus jogos. Ao mesmo tempo que desterritorializam estruturas do passado, as reterritorializam na "Strip", famosa avenida central e quase única, que apresenta os cassinos em sucessão. Ali todas as estruturas se igualam no sentido de simulacros, e todas se diferenciam por suas fachadas diversas, cada qual tentando atrair mais turistas. Se a mediação cultural for bem sucedida, os turistas podem até acreditar que estão presenciando e vivenciando o passado, inseridos nos contextos simulatórios. Como se estivessem fazendo um "tour virtual" na Internet, metaforicamente, em Las Vegas Boulevard podem encontrar equivalências e entender melhor os cenários hiperreais de outros países e os elementos culturais à sua disposição. Terminada esta parte, com os turistas já dentro dos cenários, inicia a outra, que mistura elementos culturais com cenas de cassino. Enquanto garçonetes vestidas à moda de cada texto gentilmente oferecem drinques, turistas experimentam sensações ecléticas, curiosos por visitar cenários exóticos.

Se individualmente cada espaço remete a outro anterior, original, clonando-o longe de seu habitat, a leitura do conjunto leva a uma reterritorialização, considerando que todas as estruturas sendo "fake", o fake passa a ser natural. Entre as posições radicais de Baudrillard, de um lado, e de Venturi, em outro lado, e mediando o conceito de "cidade", pode-se dizer que Las Vegas é um espaço sui generis, um oásis no deserto, que mais parece uma miragem que uma cidade de verdade. Cada autor tem sólidos argumentos, Baudrillard ao dizer que é uma Disney para adultos, Venturi por dizer que é um exemplo de arquitetura pós-modernista, Eduardo Subirats, em "Desaprendendo com Las Vegas, ao dizer que:

Las Vegas é um grande cenário comercial. Uma não-arquitetura sistemática estendida. Suas grandiosas construções ilustram a ausência de um conceito de espaço, a renúncia arquitetônica à forma, a negação absoluta de uma vontade

expressiva. Põe em cena uma concepção da construção da cidade como uma engenharia de uma comunicação instrumentalizada para fins comerciais. Renúncia paradigmática à organização artística da existência, a qualquer experiência artística da realidade (012.01, 2001).

Analizada como "espaço comunicacional", a "Strip" é, sem dúvida, um exemplo de praticidade, desde que seja enfatizado o lado comercial, que engloba tudo, ou seja, não diferencia o aspecto cultural do artístico, ou do emocional, indiscriminadamente oferecendo espaços para casamentos, entretenimento, espetáculos musicais, lutas de boxe, e assim por diante. Se Venturi se utiliza do "método comercial", como exemplifica em seu livro, citando que "nesse contexto, o exame de uma igreja drive-in se equipararia ao de um restaurante drive-in, pois se trata de um estudo de método, não de conteúdo" (Venturi 27), podemos considerar que Las Vegas oferece realmente oportunidades incomparáveis do ponto de vista comunicacional, facilitando o acesso ao lazer e minimizando distâncias e gastos com transporte, estacionamento e alimentação. Em seu posfácio, os autores comentam os "pixels móveis" como produto da era da informação (Venturi 211). Do conceito do início de Las Vegas, associado à arte pop, à incorporação do cotidiano, à consolidação das tecnologias da informação, Las Vegas tem antropofagicamente hibridizado não só espaços, mas conceitos de esferas diversas, em sua ânsia de se apropriar de cenários alheios, de oferecer oportunidades repertoriais mesmo que "fake", de possibilitar entretenimento sem culpa e sem as exigências de um elitismo muitas vezes também "fake". Para Subirats, contudo, o simulacro tem efeitos mais profundos na forma de recepção:

Depois de ter passeado pelas passagens de papelão de Las Vegas, depois de contemplar a insignificante ornamentação de arabescos e colunas coríntias, ou engolir a textura plastificada do David de Michelangelo, fica difícil regressar aos originais, apreciar seus valores artesanais, suas pátinas históricas, sua força expressiva, ou a sensualidade de suas texturas irregulares e maciças. Frente à grandiosidade imperial do Caesar's Palace, o Capitólio Romano nos revela na verdade um aspecto provinciano. E a monumentalidade sem escala do Paris-Las Vegas converte as elegantes casas parisienses que margeiam o Sena em verdadeiras choças. A réplica de impõe a longo prazo sobre o original, neutraliza seus momentos reflexivos e em virtude de sua acessibilidade massiva inverte seu valor ontológico e se transforma em normativa sobre o original. (012.01).

Como contraponto aos pontos de vista discordantes e, por vezes, um pouco radicais, proponho uma leitura da Strip como parque temático, onde não é a arquitetura que está em jogo, nem o conteúdo contido nos simulacros, e sim um espaço de prazer, onde não há reflexão filosófica nem crise existencial. Neste caso, concordo com as posições de Jameson quanto à cena pós-modernista, que não é

paródia e sim pastiche, onde a superficialidade é a palavra de ordem. Ao invés de "Aprendendo com Las Vegas" ou "Desaprendendo com Las Vegas", sugiro "Vivendo com Las Vegas", mais no sentido do "presenteísmo" de Maffesoli do que nas críticas à sociedade de consumo e seus efeitos. A Strip de Las Vegas, na verdade, não se propõe a ser uma cidade "normal", com suas lojas, restaurantes e hotéis. Como no espaço hipermediático da Internet, quando se pode clicar o ícone "tour virtual" e fingir que estamos esquiando, escalando, vivenciando cenários exóticos, assim, em Las Vegas, os visitantes sabem e procuram o entretenimento descontraído, a simulação compreendida e aceita, o relax depois de semanas de trabalho. Quem vai a um parque temático, por certo não está esperando encontrar bibliotecas ou museus para aquisição de conhecimento formal. Quanto ao "fenômeno de comunicação", podemos compreender a razão de Venturi ao assim denominar a Strip. Apesar de enumerar diversas mudanças da Strip, agora Las Vegas Boulevard, o essencial não mudou: continua sendo uma avenida larga, com letreiros e publicidade por tudo. Há performances e happenings em diversos hotéis-cassinos, cada qual tentando atrair mais apostadores ou turistas-compradores, pois é impossível resistir aos cenários hiperreais, com seus pixels cenográficos. Se sua análise se restringe aos aspectos comunicacionais, então a Strip, ou Las Vegas Boulevard, pode ser classificada como um dos espaços mais comunicativos do mundo, pelo seu layout comercial, sua maneira explícita de apelo ao consumismo, sua oferta de estacionamento e alimentação a preços raramente encontrados em outras cidades, sua facilidade de visualização, com seus marcos bem característicos, como o leão da MGM, a pirâmide do Luxor, a Estátua da Liberdade, a Torre Eiffel, e suas oportunidades de lazer que vão desde a visita a palácios desterritorializados até pequenas "igrejas" onde os casamentos são também uma forma de entretenimento. Similar à Internet, que oferece sua virtualidade compactuada pelos usuários, Las Vegas oferece seu "tour" por cenários hiperreais, convidando seus visitantes a navegar em cartografias virtuais.

Referências Bibliográficas

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- GANE, Mike, ed. **Baudrillard Live: selected interviews**. NY: Routledge, 1993.
- HESS, Alan. **Viva Las Vegas: After Hours Architecture**. San Francisco: Chronicle Books, 1993.

HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor. **Dialectic of Enlightenment**. NY: Herder and Herder, 1972.

JAMESON, Fredric. **Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke UP, 1991.

JENCKS, Charles. **The Language of Postmodern Architecture**, 4th.ed. NY: Rizzoli, 1984.

KOLB, David. **Postmodern Sophistications: Philosophy, Architecture and Tradition**. Chicago: U. of Chicago P., 1990.

PORTOGHESI, Paolo. **After Modern Architecture**. NY: Rizzoli, 1982.

VENTURI, Robert, SCOTT BROWN, Denise e IZENOUR, Steven. **Aprendendo com Las Vegas**. Trad. Pedro Maia Soares. SP: Cosac & Naify, 2003.