



# Aprendiendo de The Florida Project (Sean Baker, 2017): el *new urbanism* o la arquitectura de la seducción para una denuncia del advenimiento de lo hiperreal espacial

## Learning from The Florida Project (Sean Baker, 2017): the new urbanism or the architecture of seduction for a denunciation of the advent of the spatial hyperreal

JESÚS ESPAÑA RODRIGUEZ  
(Universidad de Córdoba)

### Resumen

El artículo liga al film *The Florida Project* (Sean Baker, 2017) con las teorías posmodernas del filósofo Jean Baudrillard y del arquitecto Robert Venturi. Al entrelazar los conceptos del simulacro en el primero y la noción general de la cualidad simbólica de la arquitectura más allá de su funcionalidad, desarrollada por Venturi en su célebre *Aprendiendo de Las Vegas*, se propone una lectura crítica de la obra de Baker como paradigma de una «arquitectura de la seducción». Dicha arquitectura operaría como cómplice, es lo que se condena en la película, en lo que entendemos es el incipiente proceso de ocupación de antiguos espacios públicos por una serie de dobles hiperreales a modo de edificaciones que sustituyen lo antaño real por su doble seductor. Palabras clave: Robert Venturi, Jean Baudrillard, simulacro, arquitectura de la seducción, posmodernidad

### Abstract

The article links the film *The Florida Project* (Sean Baker, 2017) with the postmodern theories of the philosopher Jean Baudrillard and the architect Robert Venturi. By interweaving the concepts of simulacrum in the former and the general notion of the symbolic quality of architecture beyond its functionality, developed by Venturi in his famous *Learning from Las Vegas*, a critical reading of Baker's work as a paradigm of an «architecture of seduction» is proposed. This architecture would operate as an accomplice, is what is condemned in the film, in what we understand is the incipient process of occupation of old public spaces by a series of hyperreal doubles in the form of buildings that replace the once real with their seductive double.

Keywords: Robert Venturi, Jean Baudrillard, simulacrum, architecture of seduction, postmodernity

### Como citar Citation

España Rodríguez, Jesús. «Aprendiendo de The Florida Project (Sean Baker, 2017): el new urbanism o la arquitectura de la seducción para una denuncia del advenimiento de lo hiperreal espacial». *BAC Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea* 15 (2025): 102-121. <https://doi.org/10.17979/bac.2025.15.12030>.



## PRELUDE : LEARNING FROM SEASIDE

Truman Burbank walks along an ochre path, surrounded by wooden fences that, in turn, guard white and gray tile single-family houses. An aerial view shows us a town of uniform buildings that exudes an imposing perfection (Fig. 01). The idealization of the place manages to crush Mr. Burbank who, in this case, is the protagonist of *The Truman Show* (Peter Weir, 1998), a film where this character is the center of a reality show that revolves around his own life. Within the film's development, Truman's village is contextualized as "the largest man-made set, visible from outside the Earth." What in fiction is sold to us as the sublimation of *trompe l'oeil* has an echo in filmic reality: Truman's town exists, it is located in Florida in the United States and is called Seaside.

The developer Robert Davis used a virgin plot of land inherited from his grandfather to build a new city that evoked his childhood vacations: summers in the forties between porches, wooden buildings and a friendly dinner five minutes from home. The town of Seaside was planned at will, under the protection of the legal vacuum left by the lack of an urban regulation plan in Walton County, by the husband and wife team of architects Elizabeth Plater-Zyberk and Andrés Duany. These, reacting to the so-called Californian Modern Utopian Movement led by Charles Moore, devised an aesthetic alternative to the generally gloomy appearance of the American suburb of the time. Seaside's urban plan (for which Duany and Plater were advised by the neotraditionalist Leon Krier) forbade beige or brown, reserved white for public buildings, delineated traffic so that pedestrians did not have to spend more than five minutes getting from their residence to the center or to the beach, it established the use of 30% glass in facades and proposed a maximum height of 4.2 meters in residences.

Duany and Plater-Zyberk, ascribed to the "new urbanism"<sup>1</sup>, avoided design resolutions that placed function above form: the importance of the symbolic function of architecture returned. New urbanism, as is the case with Seaside, puts into practice a space that goes far beyond mere presence: it is the recreation of a materiality that wants to be occupied and that needs to be thought about, urging the inhabitant to commune with the belief that the ideal spaces of their memories could exist beyond their most private lucubrations.

One of Seaside's main sources of income is tourism. A huge number of visitors invest in stays in this city-stage where the virtual and sweetened world that Hollywood repeated ad nauseam in its films and serials of the fifties and sixties becomes architecture. Surely many subjects would fantasize on the first day they arrived at their rented apartments with an image that could represent the absolute exaltation of the revival lover: the sound of the doorbell and, when they open it, Doris Day and Rock Hudson with a smile and a welcome cake. The same city that served as purgatory for Truman Burbank anesthetizes some vacationers in what we could call a victory of the simulacrum, which manages, in connivance with architecture, that a previously imaginary space occupies the place of the real.

## OVERTURE : A BRIEF OVERVIEW OF THE POSTMODERN ARCHITECTURAL PHENOMENON

In 1975, Charles Jencks's article, *The rise of Post-Modern Architecture*, associated the term postmodernity with architecture. Jencks, assuming that postmodern authors evolved on the shortcomings of modernity's strategies, proposed a definition of "late-modern" architecture as one with a pragmatic and technocratic social ideology, taking some modern ideas to the extreme of wanting to revitalize monotonous solutions. Subsequently, he defined "postmodern" as an architecture with a new approach that moved away from past paternalism and utopian visions, with a doubly coded language, modern and post, through the technology of the moment to communicate with a specific audience<sup>2</sup>. Although, needless to say, this postmodern process had been brewing for some time.

1 From now on, we will refer to this movement by its original name, new urbanism.

2 Charles Jencks, *Movimientos modernos en arquitectura. Epílogo: Tardomodernismo*

*Postmoderno* (Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1983): 376.



### PRELUDIO: APRENDIENDO DE SEASIDE

**FIG. 1**

Elizabeth Plater-Zyberk y Andres Duany, localidad de Seaside, Walton, Florida (Estados Unidos), vista aérea (fotograma del film *El show de Truman*). Elizabeth Plater-Zyberk and Andres Duany, Seaside town, Walton, Florida (United States), aerial view (still from the film *The Truman Show*).

Truman Burbank camina por un sendero ocre, cercado por vallas de madera que, a su vez, custodian casas unifamiliares de color blanco y teja gris. Una vista aérea nos muestra una localidad de edificaciones uniformes que destila una imponente perfección (Fig. 01). La idealización del lugar logra aplastar al señor Burbank que, en este caso, es el protagonista de *El show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998), film donde este personaje es el centro de un *reality show* que gira en torno a su propia vida. Dentro del desarrollo de la película, el pueblo de Truman es contextualizado como «el decorado más grande hecho por el hombre, visible desde fuera de La Tierra». Lo que en la ficción se nos vende como la sublimación del trampantojo tiene eco en la realidad afílmica: el pueblo de Truman existe, está localizado en la Florida de los Estados Unidos y se llama Seaside.

El promotor Robert Davis usó un terreno virgen heredado de su abuelo para levantar una ciudad de nueva planta que evocaba sus vacaciones infantiles: veranos en los años cuarenta entre porches, edificios de madera y un amable *dinner* a cinco minutos de casa. La localidad de Seaside fue planificada a placer, al amparo del vacío legal que dejaba la falta de plan de regulación urbana del condado de Walton, por el matrimonio de arquitectos formado por Elizabeth Plater-Zyberk y Andrés Duany. Estos, reaccionando al llamado Movimiento Moderno Utópico Californiano liderado por Charles Moore, idearon una alternativa estética al aspecto generalmente lúgubre del suburbio norteamericano del momento. El plan urbano de Seaside (para el que Duany y Plater fueron asesorados por el neotradicionalista Leon Krier) prohibía los colores beis o marrón, reservaba el blanco para los edificios públicos, delineaba el tránsito para que los viandantes no tuvieran que emplear más de cinco minutos en llegar desde su residencia hasta el centro o hasta la playa, establecía el uso de un 30% de vidrio en fachadas y proponía una altura máxima de 4.2 metros en las residencias.

Duany y Plater-Zyberk, adscritos al «nuevo urbanismo»<sup>1</sup>, eludían resoluciones de diseño que colocaran la función por encima de la forma: volvía la importancia de la función simbólica de la arquitectura. El *new urbanism*, como es el caso de Seaside, pone en pie de obra un espacio que va mucho más allá de la mera presencia: es la recreación de una materialidad que quiere ser ocupada y que necesita ser pensada, conminando al morador a comulgar con la creencia de que los espacios ideales de sus recuerdos podían existir más allá de sus elucubraciones más privadas.

<sup>1</sup> A partir de ahora, nos referiremos a este movimiento por su nombre original, *new urbanism*.

The sixties of the twentieth century brought a renewed society. Art established a dialectic with mass culture from those atomic moments, never better said, which brought the destruction of what were once certainties and the dispersion of ideas after the Second World War. As for architecture, all the “popes” of the Modern Movement, which once formed a relatively solid unit, ended up disintegrating after that conflict in a kind of stylistic hydra with trajectories that would work in parallel.

In post-war England, Rudolph Wittkower somewhat changed the general artistic feeling by proposing a look at the past to (re)configure the present. His *Architectural Principles in the Age of Humanism*, published in 1949, delved into Renaissance treatises and demonstrated, this idea being central to new urbanism, that architecture was symbolic and not abstract.

Wittkower's reflection on our architectural heritage was to serve as an intellectual spring for the theories, especially the neo-Palladian theories of Colin Rowe or even for the reaction of the brutalists. If the latter embraced the possibility of the use of industrial materials and the reduction of costs – large pieces could be pre-fabricated and then assembled on site, as James Stirling theorized in his articles for *Architectural Review* – Rowe established a comparison between Palladio and Le Corbusier, with regard to the villa projects of both, according to which, inspired by the ideal of nature, they offered architectural solutions that brought us the timeless order of mathematics.

The English Archigram phenomenon, among whose members we could cite Ron Herron, Peter Cook or Michael Webb, advocated, on the other hand, a kind of “anti-design”. This group devised off-world artifacts, lucubrations for a future populated by a wandering humanity as a whole and for a subject of a mercurial character in particular who lived an existence of consuming to the minute and discarding. Here, the English Archigram goes hand in hand with the American pop phenomenon that, to a large extent, represents postmodern idiosyncrasy.

Pop will understand that everything is information and that the relationship between form and content is conventional and can be changed since it has no natural meaning. Taking for granted the collapse of the unsustainable critical positions of the avant-gardes, the messianic role of the avant-garde was replaced by a series of artists who painted, figuratively and literally, “the money”<sup>3</sup>. As far as the design of spaces is concerned, in the face of the immutable values of architecture or in the face of those “universal principles” embodied in the villas of Palladio and/or Le Corbusier, pop architecture is due to what is already popularly accepted and is directed by and to an aesthetic of the recognizable. An architecture that, as Charles Jencks sees it, is more democratic, to the extent that commercial issues are compared to the aristocratic and religious ones of yesteryear<sup>4</sup>. It is in this context, and as a reaction to a philosophy of simplification of aesthetic elements that relies entirely on design, that Robert Venturi appears. In 1966, this architect published *Complexity and Contradiction in Architecture*. In this volume he mentions Mies van der Rohe who, with his “less is more”, deplored complexity and justified some choices for expressive reasons, separating architecture from the experience of life and the needs of society. Venturi, subverting Mies, will finally judge that “... The blatant simplification indicates soft architecture. Less is boredom”<sup>5</sup>

#### FIRST THEME : LAS VEGAS AND THE SIMULACRUM

Between 1968 and 1970, Robert Venturi, Scott Brown, Steven Izenour, and some students<sup>6</sup>, as part of a research project in partnership between the University of Pennsylvania and the Yale School of Art and Architecture, examined and documented the urban landscape of Las Vegas, focusing on the use of specific signs in buildings, posters, and advertising of the place in general.

Appearing out of nowhere in the middle of the Mojave Desert, the city of Las Vegas could become, for a somewhat absent-minded visitor, a kind of unreal urban space, a mirage, a fictional set. Venturi and his acolytes approached the city, exclusively, as a “communication phenomenon”. They did not enter into ethical debates

3 Charles Jencks, *Movimientos modernos en arquitectura. Epílogo: Tardomoderno y Postmoderno* (Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1983): 374.  
4 Charles Jencks, *El lenguaje de*

*la arquitectura posmoderna* (Barcelona: Gustavo Gili, 1981): 35.  
5 Robert Venturi, *Complejidad y Contradicción en la Arquitectura* (Barcelona:

Gustavo Gili, 1972): 29.  
6 Specifically, nine architecture students, two urban planning students and two drawing students.

Una de las principales fuentes de ingresos de Seaside es el turismo. Una ingente cantidad de visitantes invierte en estancias en esta ciudad-escenario donde el mundo virtual y edulcorado que Hollywood repitió *ad nauseam* en sus filmes y seriales de los cincuenta y sesenta se hace arquitectura. Seguramente muchos sujetos fantasearían el primer día en que llegaran a sus alquilados apartamentos con una imagen que podría representar la absoluta exaltación del amante del *revival*: el sonido del timbre de la puerta y, al abrirla, Doris Day y Rock Hudson con una sonrisa y un pastel de bienvenida. La misma ciudad que servía de purgatorio a Truman Burbank anestesia a unos veraneantes en lo que podríamos llamar una victoria del simulacro, que consigue, en connivencia con la arquitectura, que un espacio antes imaginario ocupe el puesto de lo real.

#### OBERTURA: BREVE RECORRIDO AL FENÓMENO POSMODERNO ARQUITECTÓNICO

En 1975, el artículo de Charles Jencks, *The rise of Post-Modern Architecture*, asoció el término posmodernidad a la arquitectura. Jencks, asumiendo que los autores posmodernos evolucionaron sobre las deficiencias de las estrategias de la modernidad, propuso una definición de la arquitectura «tardomoderna» como una con una ideología social pragmática y tecnocrática, llevando al extremo algunas ideas modernas al punto de querer revitalizar soluciones monótonas. Posteriormente, definió la «posmoderna» como una arquitectura con un enfoque nuevo que se alejaba de paternalismos y visiones utópicas pasados, con un lenguaje doblamente codificado, moderno y pos, a través de la tecnología del momento para comunicar con un público determinado<sup>2</sup>. Aunque, huelga decirlo, este proceso posmoderno se había ido gestando tiempo atrás.

Los años sesenta del siglo XX trajeron una sociedad renovada. El arte estableció una dialéctica con la cultura de masas desde aquellos momentos atómicos, nunca mejor dicho, que trajo la destrucción de lo que antaño fueron certezas y la dispersión de ideas tras la Segunda Guerra Mundial. En cuanto a la arquitectura, todos los «popes» del Movimiento Moderno, que formaron en su día una unidad relativamente sólida, acabaron disgregándose tras aquel conflicto en una suerte de hidra estilística con trayectorias que funcionarían de forma paralela.

En la Inglaterra de posguerra, Rudolph Wittkower cambió un tanto el sentir artístico general proponiendo una mirada al pasado para (re)configurar el presente. Su *Architectural Principles in the Age of Humanism*, publicado en 1949, ahondaba en la tratadística renacentista y demostraba, siendo esta idea nuclear para el *new urbanism*, que aquella arquitectura era simbólica y no abstracta.

La reflexión de Wittkower sobre nuestra herencia arquitectónica habría de servir como resorte intelectual para las teorías, sobre todo, neopalladianas de Colin Rowe o, incluso, para la reacción de los brutalistas. Si los últimos abrazaban la posibilidad del uso de los materiales industriales y del abaratamiento de costes — grandes piezas podían ser prefabricadas y ensambladas, después, en obra, como teorizaba James Stirling en sus artículos para *Architectural Review*— Rowe estableció un parangón entre Palladio y Le Corbusier, a propósito de los proyectos de villas de ambos, según el cual, inspirándose en lo ideal de la naturaleza, ofrecían soluciones arquitectónicas que nos traían el orden atemporal de las matemáticas.

El fenómeno Archigram inglés, entre cuyos miembros podríamos citar a Ron Herron, Peter Cook o Michael Webb, propugnaba, por otro lado, una suerte de «antidiseño». Este grupo ideaba artefactos fuera del mundo, elucubraciones para un futuro poblado por una humanidad errante en su conjunto y para un sujeto de carácter mercurial en particular que vivían una existencia del consumir al minuto y desechar. Aquí, el Archigram inglés se da la mano con el fenómeno pop norteamericano que, en gran medida, representa la idiosincrasia posmoderna.

El pop entenderá que todo es información y que la relación entre forma y contenido es convencional y puede cambiarse ya que no tiene significado natural. Dando por sentado el colapso de las insostenibles posiciones críticas de las vanguardias, el papel mesiánico de estas fue sustituido por una serie de artistas que pintaban, figurativa y literalmente, «el dinero»<sup>3</sup>. En lo que al diseño de espacios atañe, frente a los valores inmutables de la arquitectura o frente a esos «principios universales»

2 Charles Jencks, *Movimientos modernos en arquitectura*.

*Epílogo: Tardomoderno y Postmoderno* (Madrid: Hermann

Blume Ediciones, 1983): 376.



about advertising, the harmful effects of gambling or capitalism in general, but it was a study of the method and not of the content where “... the analysis of a drive-in church would be equivalent to that of a drive-in restaurant...”<sup>7</sup>. An architecture that wanted to be “socially less coercive and aesthetically more vital than the stubborn and bombastic buildings of our recent past [...] we can learn this from Rome and Las Vegas, and from everything we see around us whenever we think to look.”<sup>8</sup>

Ignoring the fact that it seems impossible to find postmodernity better exemplified than in a temple where you can attend the religious service without getting out of a car, the efforts in this project by Venturi, Izenour and Scott Brown resulted in the famous book *Learning from Las Vegas*, which, as we have been announcing, broke with the ideals of modernism definitively, it vindicated ornamentation and, above all, strengthening the general idea that postmodernity had been born from a need to recover the communicative quality of architecture. From the germ of pop, the architecture of Las Vegas imposed itself as a communication with respect to the landscape (Fig. 02) or, summarizing and paraphrasing Venturi himself: “the symbol dominates the space. Architecture is not enough.”<sup>9</sup>

In the work of Venturi and his collaborators, the main concepts of the strip, literally “*tira*”, to designate that urban complex born along a street or highway, from the sprawl, “scattered”, for a very branched urban configuration and spontaneous growth, which defines the city of Las Vegas, and which will be two epitomes of this new form of language: the “duck” and the “decorated shed”. The duck<sup>10</sup> (Fig. 03) is the metaphor used by Venturi to speak of a building that becomes a sculpture, the building-symbol, in a process in which architecture depends on past experience and emotional association. The decorated shed is the basic structure, the

7 Robert Venturi, Steven Izenour and Denise Scott Brown. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica* (Barcelona: Gustavo Gili, 1998): 23.

8 Robert Venturi, Steven Izenour and Denise Scott Brown.

*Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica* (Barcelona: Gustavo Gili, 1998): 20.

9 Robert Venturi, Steven Izenour and Denise Scott Brown. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma*

*arquitectónica* (Barcelona: Gustavo Gili, 1998): 35.

10 According to the authors, in honor of *The Long Island ducking*, another drive in the shape of a duck illustrated by Peter Blake in his book *Gods Owen junkyard*.

plasmados en las villas de Palladio y/o Le Corbusier, la arquitectura pop se debe a aquello que ya es aceptado popularmente y está dirigida por y a una estética de lo reconocible. Una arquitectura que, así lo ve Charles Jencks, es más democrática, en la medida en que lo son los temas comerciales frente a los aristocráticos y religiosos de antaño<sup>4</sup>. Es en este contexto, y como reacción a una filosofía de simplificación de elementos estéticos que confía totalmente en el diseño, donde aparece Robert Venturi. En 1966, este arquitecto publicará *Complejidad y contradicción en la arquitectura*. En este volumen menciona a Mies van der Rohe que, con su «menos es más», deploraba la complejidad y justificaba algunas elecciones por razones expresivas, separando la arquitectura de la experiencia de la vida y de las necesidades de la sociedad. Venturi, subvirtiendo a Mies, juzgará finalmente que «... la simplificación flagrante indica arquitectura blanda. Menos es el aburrimiento»<sup>5</sup>.

### PRIMER TEMA: LAS VEGAS Y EL SIMULACRO

Entre 1968 y 1970, Robert Venturi, Scott Brown, Steven Izenour y algunos estudiantes<sup>6</sup>, en el marco de un proyecto de investigación en alianza entre la University of Pennsylvania y la Yale School of Art and Architecture, examinaron y documentaron el paisaje urbano de Las Vegas, concentrándose en el uso de signos específicos en las edificaciones, los carteles y la publicidad del lugar en general.

Aparecida de la nada en medio del desierto de Mojave, la ciudad de Las Vegas podía convertirse, para un visitante un tanto despistado, en una suerte de espacio urbano irreal, un espejismo, un decorado de ficción. Venturi y sus acólitos se acercaron a la ciudad, exclusivamente, como «fenómeno de comunicación». No entraron en debates éticos sobre la publicidad, los efectos nocivos del juego o el capitalismo en general sino que se trataba de un estudio del método y no del contenido donde «...el análisis de una iglesia *drive-in* equivaldría al de un restaurante *drive-in*...»<sup>7</sup>. Una arquitectura que quería ser «socialmente menos coercitiva y estéticamente más vital que los porfiados y ampulosos edificios de nuestro pasado reciente [...] podemos aprender esto de Roma y de Las Vegas, y de cuanto veamos a nuestro alrededor siempre que se nos ocurra mirar»<sup>8</sup>.

Obviando el hecho de que se nos antoja imposible encontrar la posmodernidad mejor ejemplificada que en un templo donde se puede asistir al servicio religioso sin bajar de un coche, los esfuerzos en este proyecto de Venturi, Izenour y Scott Brown derivaron en el celeberrimo libro *Aprendiendo de Las Vegas*, que, como venimos anunciando, rompía con los ideales del *modernism* definitivamente, reivindicaba la ornamentación y, sobre todo, fortaleciendo la idea general de que la posmodernidad había nacido de una necesidad de recuperar la cualidad comunicativa de la arquitectura. Del germen de lo pop, la arquitectura de Las Vegas se imponía como comunicación con respecto al paisaje (Fig. 02) o, resumiendo y parafraseado al propio Venturi: «el símbolo domina el espacio. La arquitectura no basta»<sup>9</sup>.

En el trabajo de Venturi y sus colaboradores son principales los conceptos del *strip*, literalmente «tira», para designar a ese conjunto urbano nacido a lo largo de una calle o carretera, del *sprawl*, «desparramado», para una configuración urbana muy ramificada y de crecimiento espontáneo, que define a la ciudad de Las Vegas, y los que serán dos epítomes de esta nueva forma de lenguaje: el «pato» y el «tinglado decorado». El pato<sup>10</sup> (Fig. 03) es la metáfora que usa Venturi para hablar de un edificio que se convierte en escultura, el edificio-símbolo, en un proceso en que la arquitectura depende de la experiencia pasada y de la asociación emotiva. El tinglado decorado es la estructura básica, el almacén del edificio, ornamentada enteramente exponiendo una imagería singular y al servicio del programa general del lugar en que se ubica.

FIG. 2

Betty Willis, Letrero de Bienvenida de Las Vegas, Las Vegas, Nevada (Estados Unidos), 1959, ejemplo literal de la oposición de la comunicación/símbolo con respecto al paisaje/espacio en la arquitectura de Las Vegas. Betty Willis, Las Vegas Welcome Sign, Las Vegas, Nevada (United States), 1959, literal example of the opposition of communication/symbol with respect to landscape/space in Las Vegas architecture.

3 Charles Jencks, *Movimientos modernos en arquitectura. Epílogo: Tardomoderno y Postmoderno* (Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1983): 374.

4 Charles Jencks, *El lenguaje de la arquitectura posmoderna* (Barcelona: Gustavo Gili, 1981): 35.

5 Robert Venturi, *Complejidad y contradicción en la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, 1972): 29.

6 Concretamente, nueve

estudiantes de arquitectura, dos estudiantes de urbanismo y otros dos de dibujo.

7 Robert Venturi, Steven Izenour y Denise Scott Brown. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica* (Barcelona: Gustavo Gili, 1998): 23.

8 Robert Venturi, Steven Izenour y Denise Scott Brown. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica* (Barcelona:

Gustavo Gili, 1998): 20.

9 Robert Venturi, Steven Izenour y Denise Scott Brown. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica* (Barcelona: Gustavo Gili, 1998): 35.

10 Según los autores, en honor a *The Long Island ducking* (El patito de Long Island), otro *drive in* con la forma de un pato que ilustraba Peter Blake en su libro *Gods Owen yunkyard*.



**FIG. 3**  
The Big Duck, Flanders,  
Nueva York (Estados Unidos),  
vista frontal.  
*The Big Duck*, Flanders,  
New York (United States),  
front view

framework of the building, entirely ornamented exhibiting a singular imagery and at the service of the general program of the place in which it is located.

The city of Las Vegas is full of hamburger joints in the shape of, of course, hamburgers, confectioneries topped with giant rotating doughnuts or buildings on which a neon blanket has been spread. An architecture of the ugly and ordinary is constituted, always according to Venturi, where the measure is no longer the human. If the great and luxurious galleries of Milan seem to want to make pedestrians forget for a few moments that it rains in that Lombard city, Las Vegas seems to want to make its visitors forget the existence of a sky above their own heads (Fig. 04), which is supplanted by a digital recreation<sup>11</sup>. The pedestrian will feel overwhelmed by the planning of a city that is supposedly cyclopean in its scale and that has as its ultimate objective the saturation by the literality of a message, made directly of colorful and flickering flashes, which pursues a clear commercial persuasion. Once again, the unreality or the construction of an environment that, from a bird's eye view, is nothing more than a strip of light in the middle of the total darkness of the desert. In short, it is possible to provoke in the visitor the inability to distinguish night and day, immersing him in a state of transition preparatory to consumption.

"Comparisons between Las Vegas and other "pleasure zones" in the world – Marienbad, the Alhambra, Xanadu or Disneyland, for example – suggest to the architect or urban designer that the essential thing in the imagery of leisure architecture is lightness, the quality of oases within a perhaps hostile context, the exalted symbolism and the ability for the visitor to assume a new role: for three days one can think of oneself as a Centurion at Caesars Palace, a mounted guard on the Frontier or a playboy on the Riviera, and not a salesman from Des Moines, a Iowa, or an architect from Haddonfield, New Jersey."<sup>12</sup>

Although he does not explicitly state it, Venturi intuitively in the previous paragraph the advent of something that, over time, will end up becoming quasi-new order and that Jean Baudrillard defined as a simulacrum.

### Variation: Baudrillard: welcome to the urban garden of the hyperreal

It is well known that *Culture and Simulacrum*, the essay in which the French philosopher Jean Baudrillard denounces the arrival of the hyperreal, gives as an example Borges' story entitled *On Rigor in Science*. In it, a fictional empire carried out the idea, cartographically extreme, of drawing up a full-scale map of the empire itself. This imitation of the real model speaks to us of a culture that considers the symbol, or sign, as the only entity potentially constitutable as experience.

**11** This is the famous case of the Fremont Street Experience, designed by Jon Jerde's studio and consisting of a floating parade on canopies attached to

the top of a five-lane extension.  
**12** Robert Venturi, Steven Izenour and Denise Scott Brown. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma*

*arquitectónica* (Barcelona: Gustavo Gili, 1998): 79.  
**13** Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro* (Barcelona: Editorial Kairós, 1978): 7.



FIG. 4

Jon Jerde, "Experiencia" de la Calle Fremont, Las Vegas, Nevada (Estados Unidos), 1995, vista de la bóveda de cañón del techo de la calle, entre los casinos Golden Nuggets y Binion's.  
Jon Jerde, "Experience" of Fremont Street, Las Vegas, Nevada (United States), 1995, view of the barrel vault of the street roof, between the Golden Nuggets and Binion's casinos.

La ciudad de Las Vegas está plagada de hamburgueserías con forma, cómo no, de hamburguesa, de confiterías coronadas con rosquillas giratorias gigantes o de edificios sobre los que se ha tendido una manta de neones. Se constituye una, siempre según Venturi, «arquitectura de lo feo y ordinario» donde la medida ya no es lo humano. Si las grandes y lujosas galerías de Milán parecen querer conseguir que los peatones olviden por unos momentos que en aquella ciudad lombarda llueve, Las Vegas parece querer hacer olvidar a sus visitantes de la existencia de un cielo sobre sus propias cabezas (Fig. 04), que es suplantado por una recreación digital<sup>11</sup>. El peatón se sentirá abrumado por la planificación de una urbe pretendidamente ciclópea en su escala y que tiene como objetivo último la saturación por la literalidad de un mensaje, confeccionado directamente de destellos coloridos y parpadeantes, que persigue una clara persuasión comercial. Otra vez, la irre realidad o la construcción de un entorno que, a vista de pájaro, no es otra cosa que una tira de luz en medio de la oscuridad total del desierto. Se logra provocar en el visitante, en definitiva, la incapacidad de distinguir noche y día, sumergiéndolo en un estado transido preparatorio para el consumo.

«Las comparaciones entre Las Vegas y otras «zonas de placer» del mundo —Marienbad, la Alhambra, Xanadú o Disneylandia, por ejemplo— sugieren al arquitecto o al diseñador urbano que lo esencial en la imaginaria de la arquitectura del ocio son la ligereza, la cualidad de oasis dentro de un contexto quizá hostil, el simbolismo enaltecido y la capacidad para que el visitante asuma un nuevo papel: durante tres días uno puede creerse Centurión en el Caesars Palace, guardia montado en el Frontier o *play boy* en el Riviera, y no un vendedor de Des Moines, Iowa, o un arquitecto de Haddonfield, New Jersey»<sup>12</sup>.

Aunque no lo afirma explícitamente, Venturi intuye en el párrafo anterior el advenimiento de algo que, con el tiempo, acabará por tornarse cuasi nuevo orden y que Jean Baudrillard definió como simulacro.

#### VARIACIÓN: BAUDRILLARD: BIENVENIDOS AL VERGEL URBANO DE LO HIPERREAL

Es de sobra conocido que *Cultura y simulacro*, el ensayo donde el filósofo francés Jean Baudrillard denuncia la llegada de lo hiperreal, pone como ejemplo el cuento de Borges titulado *Del rigor en la ciencia*. En este, un imperio de ficción llevó a cabo la idea, cartográficamente extrema, de elaborar un mapa a escala 1:1 del imperio mismo. Esta imitación del modelo real nos habla de una cultura que considera al símbolo, o signo, como único ente potencialmente constituyente como experiencia.

11 Es el famoso caso de la *Experiencia* de la Calle Fremont, diseñada por el estudio de Jon Jerde y consistente en un desfile flotante sobre doseles adheridos

a la parte alta de una extensión de cinco calles.  
12 Robert Venturi, Steven Izenour y Denise Scott Brown. *Aprendiendo de Las Vegas*. El

simbolismo olvidado de la forma arquitectónica (Barcelona: Gustavo Gili, 1998): 79.



FIG. 5

Charles Moore y William Hersey, Piazza d'Italia o Plaza de Saint Joseph, Nueva Orleans, Louisiana (Estados Unidos), 1976, vista general.  
Charles Moore and William Hersey, Piazza d'Italia or Saint Joseph's Square, New Orleans, Louisiana (United States), 1976, general view.

"Today, abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror or the concept. Simulation does not correspond to a territory, to a reference, to a substance, but is the generation by models of something real without origin or reality: the hyperreal [...] It is no longer a question of imitation or reiteration, or even of parody, but of a supplanting of the real by the signs of the real, that is, of an operation of deterrence of all real process by its double operative, a machine of a reproductive, programmatic, impeccable nature, which offers all the signs of the real and, in short circuit, all its vicissitudes"

Jean Baudrillard<sup>13</sup>.

If François Lyotard defined the condition of the postmodern subject, Baudrillard gave it a new geographical space. Governed by the hyperreality, already assumed, of our digital double and the effects of its good or careless brand, the simulacrum extends its tentacles beyond the virtual world and proposes a colonization of a material order.

This assault, which welcomes the hyperreal to the paradise of the urban, exports *trompe l'oeil* and, having a lot of stealth conquest, offers us examples such as "... the *muís* or the *trompe-l'oeil* streets of Los Angeles, the architecture disappointed and undone by the ruse. Seduction of space by the signs of space. So much has been said about its production, wouldn't it be time to talk about the seduction of space?"<sup>14</sup>. Baudrillard refers here to a postmodern architecture that wanted to continue making giant leaps by disrupting the cultural space-time order when it placed, in the middle of New Orleans, a very explicit Italian *piazza*, like the one designed by Charles Moore and William Hersey in 1976 (Fig. 05), or took the possibilities of logistics to the limit when transporting, stone by stone, the courtyard of the castle of *Vélez Blanco* from its original Almería to New York (Fig. 06). The architecture of seduction today goes further in what is a siege of space that has ended up tearing the fabric of the real. The Magic Castle is no longer dreamed of but inhabited.

## SECOND THEME : LEARNING FROM THE FLORIDA PROJECT

*The Florida Project* (2017) tells us about a group of children under ten years old, led by Moonee and Jancey, who are living their lives pitifully, abandoned to their

<sup>14</sup> Jean Baudrillard, *De la seducción* (Madrid: Cátedra, 1981): 62.

<sup>15</sup> One of the arteries leading to the Walt Disney World Reso

**FIG. 6**

Patio de Honor del Castillo de Vélez Blanco, Museo Metropolitano de Nueva York, Nueva York (Estados Unidos), 1506-1515, vista de unas de las alas y piso superior.

Courtyard of Honor of the Castle of Vélez Blanco, Metropolitan Museum of New York, New York (United States), 1506-1515, view of one of the wings and upper floor.

«Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal [...] No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias» Jean Baudrillard<sup>13</sup>.

Si François Lyotard definió la condición del sujeto posmoderno, Baudrillard le dio un nuevo espacio geográfico. Gobernados por la hiperrealidad, ya asumida, de nuestro doble digital y los efectos de su buena o descuidada marca, el simulacro extiende sus tentáculos más allá del mundo virtual y se propone una colonización de orden material.

Este asalto, que da la bienvenida a lo hiperreal al paraíso de lo urbano, exporta el trampantojo y, teniendo mucho de conquista sigilosa, nos ofrece ejemplos como los de «...los muros o las calles en *trompe-l'oeil* de Los Ángeles, la arquitectura decepcionada y deshecha por la artimaña. Seducción del espacio por los signos del espacio. Se ha hablado tanto de su producción, ¿no sería hora de hablar de la seducción del espacio?»<sup>14</sup>. Baudrillard remite aquí a una arquitectura posmoderna que quiso seguir dando saltos de gigante al trastocar el orden espacio temporal cultural cuando colocaba, en mitad de Nueva Orleans, una muy explícita *piazza* italiana, como la pergeñada por Charles Moore y William Hersev en 1976 (Fig. 05), o llevaba al límite las posibilidades de la logística al transportar, piedra a piedra, el patio del castillo de Vélez Blanco desde su Almería original hasta Nueva York (Fig. 06). La arquitectura de la seducción va hoy día más allá en lo que es un asedio al espacio que ha acabado por rasgar el tejido de lo real. El Magic Castle ya no se sueña sino que se habita.

## SEGUNDO TEMA: APRENDIENDO DE *THE FLORIDA PROJECT*

*The Florida Project* (2017) nos habla de un grupo de niños de menos de diez años, encabezado por Moonee y Jancey, que desarrolla lastimosamente su vida, abandonado a su suerte por unos progenitores ausentes, en un barrio de colores chillones,

<sup>13</sup> Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro* (Barcelona: Editorial Kairós, 1978): 7.

<sup>14</sup> Jean Baudrillard, *De la seducción* (Madrid: Cátedra, 1981): 62.



7



8



9



10



11



12

fate by absent parents, in a neighborhood of garish colors, just a few minutes from one of the nuclei of the West's excess: the Walt Disney World Resort in Orlando.

The spark that lit the fuse of the imagination that would lead to *The Florida Project*, by Sean Baker, director, and Chris Bergoch, screenwriter, was to discover the margins of US Highway 192<sup>15</sup>, where motels abounded that tourists avoided but were full of thousands of “declassified” (including 5000 children) from the crisis that began in 2007.

*The Florida Project* was filmed, among other locations, at the Magic Castle Inn and suites. Today, it is possible to spend a summer night sleeping in one of its king-size beds for about \$50. Its great attraction is its proximity to the Walt Disney World Resort, about 11 minutes away by car, but guests do not overlook its “magic castle” (Fig. 07), a modest version of Cinderella’s castle with which, despite its apparent precariousness, they do not stop being photographed.

<sup>16</sup> If *The Florida Project* is a title that plays, first, with what was the first name of Disney World in

development, it also alludes to projects, subsidized housing or developed by the government.

FIG. 7

Magic Castle Inn, Kissimmee, Florida (Estados Unidos), torre ornamental.  
 Magic Castle Inn, Kissimmee, Florida (United States), ornamental tower.

FIG. 8

Magic Castle Inn.  
 Kissimmee, Florida (Estados Unidos), lateral y zona de aparcamientos en un fotograma de *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.  
 Magic Castle Inn, Kissimmee, Florida (United States), side and parking area in a frame from *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.

FIG. 9

Magic Castle Inn.  
 Kissimmee, Florida (Estados Unidos), lateral y zona de aparcamientos.  
 Magic Castle Inn, Kissimmee, Florida (United States), side and parking area.

FIG. 10

El Magic Castle Inn, de Kissimmee, Florida (Estados Unidos), en un fotograma de *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.  
 The Magic Castle Inn, in Kissimmee, Florida (United States), in a still from *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.

FIG. 11

Jungle Falls Gift Shop, Kissimmee, Florida (Estados Unidos), vista frontal.  
 Jungle Falls Gift Shop, Kissimmee, Florida (United States), front view.

FIG. 12

Puesto con forma de helado en un fotograma de *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.  
 Put in the shape of ice cream in a frame from *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.

justo a unos minutos de uno de los núcleos del exceso de Occidente: el Walt Disney World Resort en Orlando.

La chispa que prendió la mecha de la imaginación que desembocaría en *The Florida Project*, de Sean Baker, director, y Chris Bergoch, guionista, fue descubrir los márgenes de la US Highway 192<sup>15</sup>, donde abundaban moteles que los turistas evitaban pero que estaban repletos de miles de «desclasados» (entre ellos 5000 niños) de la crisis que comenzó en 2007.

*The Florida Project* se rodó, entre otras localizaciones, en el Magic Castle Inn and suites. A día de hoy, es posible pasar una noche de verano durmiendo en una de sus camas extragrandes por unos 50 dólares. Su gran reclamo es la cercanía con el Walt Disney World Resort, a unos 11 minutos en coche, pero los huéspedes no pasan por alto su «castillo mágico» (Fig. 07), modesta versión del castillo de la Cenicienta con el que, con todo y a pesar de su aparente precariedad, no paran de fotografiarse.

Si *Aprendiendo de Las Vegas* replanteaba la propia idea que el arquitecto debía tener sobre sí mismo, esa nueva receptividad a los gustos y valores de las grandes masas, *The Florida Project* visualiza no solo ejemplos de la arquitectura pop fuera de Nevada sino que, de forma precisa, se sirve del espacio para desplegar un discurso que, más allá de señalar la precaria existencia de las familias que malviven con su triste economía a cuestas en hoteles baratos a modo de «peces comensales» de los turistas de los grandes parques de entretenimiento temáticos, denuncia, poniendo énfasis en el fenómeno arquitectónico, la presencia de eso que ya anticipaba Bau-drillard: la suplantación de lo real por sus signos en los Estados Unidos.

Así, el Magic Castle Inn tiene algo de pato, con sus tristes almenas sin valor estructural, y tiene algo de tinglado, si bien no por los neones, ya que no dispone de ellos, sí por el llamativo color violeta de su fachada. Igualmente, la paleta de colores del film *The Florida Project* remite, continuamente, a dicha paradoja. Muestra este un color simbólico visual que alude a la idea (Fig. 08), al exacerbado optimismo que, de manera retorcida o interesada, en este caso, intenta ocultar problemas subyacentes. La pandilla de Moonee pulula entre muros de pintura empastada que encubren la realidad de sus inquilinos (Fig. 09 y Fig. 10), que se sacrifican para pagar cada día el alquiler de unas habitaciones que apenas alcanzan a cumplir normas básicas de habitabilidad.

Un mundo fantástico el de este ambiguo *project*<sup>16</sup> que queda apuntalado por la presencia de patos adicionales. La aparición de una serie de edificios-escultura concentrados en unos objetos colosales (Fig. 11 y Fig. 12) suspende a los chiquillos en un *in between* espacial, en una tercera dimensión que disuelve, superándola, la distinción, que decía Mario Perniola, entre apariencia y realidad<sup>17</sup>. Tenemos una «arquitectura-maquillaje» del espacio, que algunos han querido denominar «disneyficación», en el sentido de ese «proceso por el cual los principios de los parques temáticos de Disney están llegando a dominar cada vez más a los sectores de la sociedad estadounidense, así como al resto del mundo»<sup>18</sup>.

Venturi advertía el trampantojo, el *trompe-l'oeil*, de Las Vegas al afirmar que:

«Detrás de la ciudad, la única transición entre el *Strip* y el desierto de Mojave es un vertedero cubierto de latas de cerveza oxidadas. Dentro de la ciudad, la transición es también despiadadamente brusca. Estos casinos, cuyas fachadas conectaban tan sensitivamente con la autopista, vuelven sus cochambrosos traseros al entorno local, exponiendo las formas residuales, los espacios de equipamiento mecánico y las áreas de servicio»<sup>19</sup>.

Los tinglados decorado de color violeta quedan, a ojos del espectador de *The Florida Project*, numerosas veces desnudados cuando se nos muestra el trabajo de mantenimiento en los reversos, esos cochambrosos traseros de los que hablaba Venturi, de estas edificaciones que tiene mucho de lo que llamaremos «edificios-fri-gorífico» (Fig. 13, Fig. 14 y Fig. 15).

15 Una de las arterias que conduce al Walt Disney World Resort.

16 Si *The Florida Project* es un título que juega, primero, con el que fuera el primer nombre de Disney World en desarrollo, también alude a los *projects*, viviendas de carácter subsidiado

o desarrolladas por el gobierno.  
 17 Mario Perniola, *La sociedad de los simulacros* (Buenos Aires: Amorrotu editores, 2011): 223.  
 18 [*«The process by which the principles of the Disney theme parks are coming to dominate more and more sectors of*

*American society as well as the rest of the world»* (la traducción propia)], en Alan Bryman, «The Disneyization of Society», *The Sociological Review*, Volumen 47 (1 de febrero de 1999): 380-387.



13

**FIG. 13**

Parte trasera de edificio en un fotograma de *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.  
Back of a building in a still from *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.

**FIG. 14**

Parte trasera de edificio en un fotograma de *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures..  
Back of a building in a still from *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.



14

If Learning from Las Vegas rethought the architect's own idea of himself, that new receptivity to the tastes and values of the great masses, *The Florida Project* visualizes not only examples of pop architecture outside Nevada but, precisely, uses the space to deploy a discourse that, beyond pointing out the precarious existence of families who survive with their sad economy on their backs in cheap hotels as "eating fish" for tourists in the large theme parks, he denounces, emphasizing the architectural phenomenon, the presence of what Baudrillard already anticipated: the supplanting of the real by its signs in the United States.

Thus, the Magic Castle Inn has something of a duck, with its sad battlements without structural value, and it has something of a shed, although not because of the neon lights, since it does not have them, but because of the striking violet color of its façade. The color palette of the film continually refers to this paradox. It shows a symbolic visual color that alludes to the idea (Fig. 08), to the exacerbated optimism that, in a twisted or self-interested way, in this case, tries to hide underlying problems. Moonee's gang swarms between walls of impasto paint that conceal the reality of their tenants (Fig. 09 and Fig. 10), who sacrifice themselves to pay the rent every day for rooms that barely meet basic standards of habitability.

A fantastic world that of this ambiguous project<sup>16</sup> that is underpinned by the presence of additional ducks. The appearance of a series of sculpture-buildings concentrated on colossal objects (Fig. 11 and Fig. 12) suspends the children in a spatial in between, in a third dimension that dissolves, overcoming it, the distinction, as Mario Perniola said, between appearance and reality<sup>17</sup>. We have an "architecture-make-up" of space, which some have wanted to call "Disneyfication," in the sense of that "process by which the principles of Disney's theme parks are increasingly coming to dominate sections of American society, as well as the rest of the world."<sup>18</sup>

Venturi warned of the *trompe l'oeil* of Las Vegas when he stated that:

"Behind the city, the only transition between the Strip and the Mojave Desert is a landfill covered in rusty beer cans. Within the city, the transition is also ruthlessly abrupt. These casinos, whose facades connected so sensitively with the motorway, turn their filthy backs to the local environment, exposing the residual forms, the spaces of mechanical equipment and the service areas"<sup>19</sup>.

The violet decorated sheds are, in the eyes of the viewer of *The Florida Project*, numerous times stripped bare when we are shown the maintenance work on the backs, those filthy backs of which Venturi spoke, of these buildings that have much of what we will call "refrigerator buildings" (Fig. 13, Fig. 14 and Fig. 15).

Shot in 35 mm., the format par excellence of what the general public considers classic cinema, the film takes a Copernican turn towards its denouement. Social services attack Moonee, whose mother has worked as a prostitute while taking care of her, and the girl flees in search of Jancey. In shock, she is unable to convey her feelings to her friend so they both hold hands and flee the space of the motel

17 Mario Perniola, *La sociedad de los simulacros* (Buenos Aires: Amorrortu editores, 2011): 223.

18 ["The process by which the principles of the Disney theme parks are coming to dominate more and more sectors of

American society as well as the rest of the world," in Alan Bryman, "The Disneyization of Society," *The Sociological Review*, Volume 47 (February 1, 1999): 380-387.

19 Robert Venturi, Steven Izenour

and Denise Scott Brown. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica* (Barcelona: Gustavo Gili, 1998): 74.



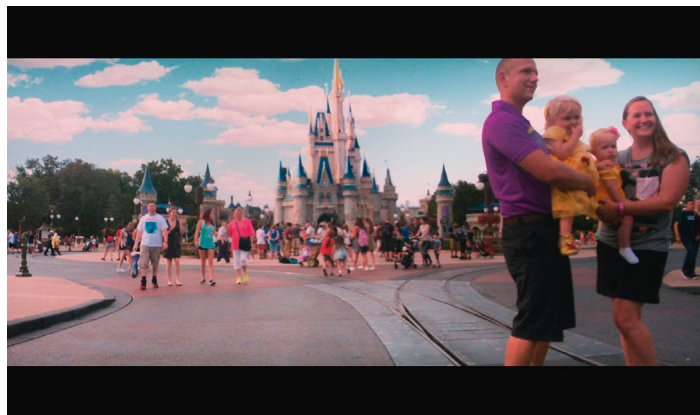
15

FIG. 15

Parte trasera de edificio en un fotograma de *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.  
Back of a building in a still from *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.

FIG. 16

Fotograma, El Magic Kingdom, Herbert Ryman (diseño), Joe Fowler (maestro de obras) y C. V. Wood (director de proyectos) y Mill Albright (director al cargo), Lake Buena Vista, Florida (Estados Unidos), vista frontal, 1971, en un fotograma de *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24.  
Still, *The Magic Kingdom*, Herbert Ryman (design), Joe Fowler (master builder) and C. V. Wood (project manager) and Mill Albright (director-in-charge), Lake Buena Vista, Florida (United States), front view, 1971, in a still from *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24.



16

Rodado en 35 mm., el formato por antonomasia del que el gran público considera el cine clásico, el film da un giro copernicano ya hacia su desenlace. Los servicios sociales acometen a Moonee, cuya madre ha ejercido la prostitución mientras la cuidaba, y la niña huye en busca de Jancey. En estado de *shock*, aquella no es capaz de transmitirle a su amiga sus sentimientos así que ambas se agarran de la mano y huyen del espacio del motel del «Castillo Mágico» para dirigirse directamente al Disneyworld de Orlando. El dispositivo de rodaje cambia y el film exhibe al dúo protagonista a través de la cámara de un móvil iPhone 5S. El formato cotidiano, no el típico celuloide de la fábrica de sueños que fue Hollywood, es el que expone la irrupción final de lo hiperreal arquitectónico. La película concluye con Moonee y Jancy corriendo frente al Magic Castle (hiper)real y explicita un *happy ending* de regusto inquietante (Fig. 16). Este *deus ex machina* pone al espacio arquitectónico hiperreal, antes solo presente en el arranque de los filmes de animación de Disney y hoy como exponente máximo de una arquitectura pop del espectáculo, en contraste con el real, que no es otro que el motel de 50 dólares el día, explicitando que aquel es el único lugar posible para la solución mágica de los conflictos. En un final rodado a modo de «guerrilla», sin el conocimiento de las autoridades del parque, se nos pone de manifiesto el cambio de orden, el advenimiento del simulacro, instaurado en nuestra cotidianidad a través de lo arquitectónico, en un último plano que, entre familias que se immortalizan frente al castillo ceniciento, muestra que la magia ya no sucede tras las cortinas, en la pantalla-lienzo, sino en nuestra propia realidad arquitectónica, palpable, habitable y visitable.

### CODA

Se ha presentado en este estudio al film *The Florida project* como muestra de la posibilidad de una arquitectura pop, que tanto interesó al *new urbanism*, más allá del entorno de Las Vegas. «Patos» (Fig. 17) y «tinglados decorado» (Fig. 18) están presentes en el contexto de los depauperados moteles de Kissimmee, si bien desprovistos de todo el *glamour* de la «ciudad del juego» de Nevada pero destapando algo que ya apuntaba, si bien vagamente, Venturi en su investigación sobre la arquitectura de Las Vegas: la contrapartida de esa cara B a modo de «frigorífico» que contrasta con la fachada colorida.

En este sentido, aunque este lenguaje arquitectónico pop ha aceptado la sociedad industrial, la importancia nuclear que tiene la imaginaria con que se reviste la estructura nos remite, insistimos, a una forma de expresión basada en gran medida, como decía Jencks, en la metáfora<sup>20</sup>, en la capacidad que tiene de comunicar, mucho más allá de lo técnico, o, en este caso y ya que hablamos del diseño de espacios habitables, de transportar a habitantes a universos o realidades concretas.

Jorge León Casero y Carlos Cámara Menoyo hablan de una «arquitectura de la seducción»<sup>21</sup>, en referencia a aquella creada por las técnicas virtuales. En este sen-

19 Robert Venturi, Steven Izenour y Denise Scott Brown. *Aprendiendo de Las Vegas. El*

*simbolismo olvidado de la forma arquitectónica* (Barcelona: Gustavo Gili, 1998): 74.

FIG. 17

Ejemplo de «pato» en The Florida Project (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.

Example of "duck" in The Florida Project (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.



FIG. 18

Tinglados decorado en los alrededores de Kissimmee, fotograma de The Florida Project (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24.

Decorated sheds in the surroundings of Kissimmee, still from The Florida Project (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24.



of the "Magic Castle" to go directly to Disneyworld in Orlando. The filming device changes and the film shows the main duo through the camera of an iPhone 5S mobile phone. The everyday format, not the typical celluloid of the dream factory that was Hollywood, is the one that exposes the final irruption of the architectural hyperreal. The film concludes with Moonee and Jancy running in front of the (hyper)real Magic Castle and makes explicit a happy ending with a disturbing aftertaste (Fig. 16). This *deus ex machina* puts the hyperreal architectural space, previously only present at the beginning of Disney animated films and today as the maximum exponent of a pop architecture of the spectacle, in contrast to the real one, which is none other than the motel of 50 dollars a day, making it explicit that this is the only possible place for the magical solution of conflicts. In a finale filmed in the form of a "guerrilla", without the knowledge of the park authorities, we are shown the change of order, the advent of the simulacrum, established in our daily life through the architectural, in a final shot that, between families who immortalize themselves in front of the ashen castle, shows that magic no longer happens behind the curtains, on the screen-canvas, but in our own architectural reality, palpable, habitable and visitable.

- 20 Charles Jencks, *Modern Movements in Architecture. Epilogo: Tardomoderno y Postmoderno* (Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1983): 376.
- 21 Jorge León Casero y Carlos Cámara Menoyo, "La

arquitectura de la Seducción. Un análisis de las arquitecturas digitales en la sociedad de consumo", *Arte, individuo y sociedad*, Vol. 27, n° 3 (2015): 447-462.

22 For more information, see the

famous *The Society of the Spectacle*, by Guy Debord, first published in 1962.

- 23 Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro* (Barcelona: Editorial Kairós, 1978): 26.

tido, podríamos referirnos a una arquitectura espectáculo, por involucrar también a Debord<sup>22</sup>, por aquella que entiende su mediación con la sociedad sobre todo por la pura imagen, su representación y, por tanto, el consumo pasivo.

Si Baudrillard nos presentaba Disney como «imaginario»<sup>23</sup>, los estudios de Venturi, Izenour y Scott Brown de Las Vegas o filmes como *The Florida project* van más allá en su explicitud: tenemos el advenimiento de lo hiperreal, coligado con la arquitectura, para acometer el último paso en la instauración del simulacro. El pueblo de Seaside, parques temáticos como el presente en Orlando o el barroquismo que recubre la nada profunda de aquellos depauperados moteles de Kissimi son la muestra de que se está llevando a cabo una suerte de sustitución de nuestro espacio colectivo por uno hecho a imagen y semejanza de lo que antaño todos asumíamos como la producción imaginaria de una élite o, lo que es lo mismo, *dixit* Baudrillard, «Disneylandia con las dimensiones de todo un universo»<sup>24</sup>.

Aunque, citando a otro autor norteamericano cuya preclara visión le ayudaba a adelantarse a los tiempos, quizá lo único que ocurre es que la realidad de las cosas está volviendo a su ser, y es oportuno recordar, en este final, a aquel hombre que

«... se iba a América, que a menudo no es más que un lugar imaginario»

Richard Brautigan.

*La pesca de la trucha en América.*

20 Charles Jencks, *Movimientos modernos en arquitectura. Epílogo: Tardomoderno y Postmoderno* (Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1983): 376.

21 Jorge León Casero y Carlos Cámara Menoyo, «La arquitectura de la Seducción.

Un análisis de las arquitecturas digitales en la sociedad de consumo», *Arte, individuo y sociedad*, Vol. 27, n° 3 (2015): 447-462.

22 Para más información, consultar el celeberrimo *La sociedad del espectáculo*, de Guy Debord,

publicado por vez primera en 1962.

23 Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro* (Barcelona: Editorial Kairós, 1978): 26.

24 Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro* (Barcelona: Editorial Kairós, 1978): 24.

## CODA

The film *The Florida Project* has been presented in this studio as an example of the possibility of a pop architecture, which was of such interest to new urbanism, beyond the surroundings of Las Vegas. “Ducks” (Fig. 17) and “decorated sheds” (Fig. 18) are present in the context of the impoverished motels of Kissimmee, although devoid of all the glamour of the “gambling city” of Nevada but uncovering something that Venturi already pointed out, albeit vaguely, in his research on the architecture of Las Vegas: the counterpart of that B-side as a “refrigerator” that contrasts with the colorful façade.

In this sense, although this pop architectural language has accepted industrial society, the core importance of the imagery with which the structure is clothed refers, we insist, to a form of expression based to a large extent, as Jencks said, on metaphor<sup>20</sup>, on the ability it has to communicate, far beyond the technical, or, in this case, since we are talking about the design of habitable spaces, of transporting inhabitants to specific universes or realities.

Jorge León Casero and Carlos Cámara Menoyo speak of an “architecture of seduction”<sup>21</sup>, in reference to that created by virtual techniques. In this sense, we could refer to a spectacle architecture in this case, because it also involves Debord<sup>22</sup>, by that which understands its mediation with society above all by the pure image, its representation and, therefore, passive consumption.

If Baudrillard presented Disney to us as “imaginary”<sup>23</sup>, the studios of Venturi, Izenour and Scott Brown in Las Vegas or films such as *The Florida Project* go further in their explicitness: we have the advent of the hyperreal, linked to architecture, to undertake the last step in the establishment of the simulacrum. The town of Seaside, theme parks such as the one in Orlando or the baroque style that covers the shallow nothingness of those impoverished motels in Kissimi are proof that a kind of replacement of our collective space is taking place with one made in the image and likeness of what we all once assumed as the imaginary production of an elite or, what is the same, dixit Baudrillard, “Disneyland with the dimensions of an entire universe”<sup>24</sup>.

Although, quoting another American author whose clear vision helped him to anticipate the times, perhaps the only thing that happens is that the reality of things is returning to his being, and it is opportune to remember, in this ending, that man who

“... he went to America, which is often nothing more than an imaginary place”  
Richard Brautigan. *Trout fishing in America*.

24 Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro* (Barcelona: Editorial Kairós, 1978): 24.

22 For more information, see the famous *The Society of the Spectacle*, by Guy Debord, first published in 1962.

23 Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro* (Barcelona: Editorial Kairós, 1978): 26.

- Agencia EFE. “Sean Baker denuncia la indigencia oculta de EEUU en «The Florida Project»». Última visita 23 de abril de 2025. <https://www.efe.com/efe/espana/cultura/sean-baker-denuncia-la-indigencia-oculta-de-eeuu-en-the-florida-project/10005-3502309>
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós, 1978.
- Baudrillard, Jean. *De la seducción*. Madrid: Cátedra, 1981.
- Brautigan, Richard. *La pesca de la trucha en América*. Barcelona: Blackie Books, 2010.
- Bryman, Alan. “The Disneyization of Society”, *The Sociological Review*, Volumen 47 (1999): 380-387.
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Rosario: Colectivo Editorial Último Recurso, 2007.
- Jencks, Charles. *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*. Barcelona: Gustavo Gili, 1981.
- Jencks, Charles. *Movimientos modernos en arquitectura. Epílogo: Tardomoderno y Postmoderno*. Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1983.
- León Casero, Jorge y Cámara Menoyo, Carlos. “La arquitectura de la Seducción. Un análisis de las arquitecturas digitales en la sociedad de consumo”, *Arte, individuo y sociedad*, Vol. 27, n° 3 (2015): 447-462.
- Perniola, Mario. *La sociedad de los simulacros*. Buenos Aires: Amorrortu editores, 2011.
- Venturi, Robert. *Complejidad y contradicción en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 1972.
- Venturi, Robert; Izenour, Steven; Scott Brown, Denise. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998.

#### Source of illustrations

- Fig. 01. Still from *The Truman Show* (Peter Weir, 1998). Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.
- Fig. 02. Photograph by Thomas Wolf, Licencia Creative Commons. Thomas Wolf, [www.fototw.de/Wikipedia Commons/CC BY-SA 3.0](http://www.fototw.de/Wikipedia Commons/CC BY-SA 3.0)
- Fig. 03. Photograph by Mike Peel ([www.mikepeel.net](http://www.mikepeel.net)).
- Fig. 04. Photograph by Tomás Del Coro (Via Flickr-Flickr2Commons).
- Fig. 05. Photograph by Charles Birbaum (2014).
- Fig. 06. Photograph of I, Saliko. Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0.
- Fig. 07. Photograph by Richard Luscombe (The Guardian).
- Fig. 08. *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.
- Fig. 09. Photograph by Ronny Salerno.
- Fig. 10. *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.
- Fig. 11. Photograph by Ronny Salerno.
- Fig. 12-18. *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.

#### Procedencia de las ilustraciones:

- Fig. 01. Fotograma de *El show de Truman (una vida en directo)* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998). Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.
- Fig. 02. Foto de Thomas Wolf, Licencia Creative Commons. Thomas Wolf, [www.fototw.de/Wikipedia Commons/CC BY-SA 3.0](http://www.fototw.de/Wikipedia Commons/CC BY-SA 3.0)
- Fig. 03. Fotografía de Mike Peel ([www.mikepeel.net](http://www.mikepeel.net)).
- Fig. 04. Fotografía de Tomás Del Coro (Via Flickr-Flickr2Commons).
- Fig. 05. Fotografía de Charles Birbaum (2014).
- Fig. 06. Fotografía de I, Saliko. Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0.
- Fig. 07. Fotografía de Richard Luscombe (The Guardian).
- Fig. 08. *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.
- Fig. 09. Fotografía de Ronny Salerno.
- Fig. 10. *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.
- Fig. 11. Fotografía de Ronny Salerno.
- Fig. 12-18. *The Florida Project* (Sean Baker, 2017), Cinerach, June Pictures, A24, Scot Rudin Productions, Paramount Pictures.