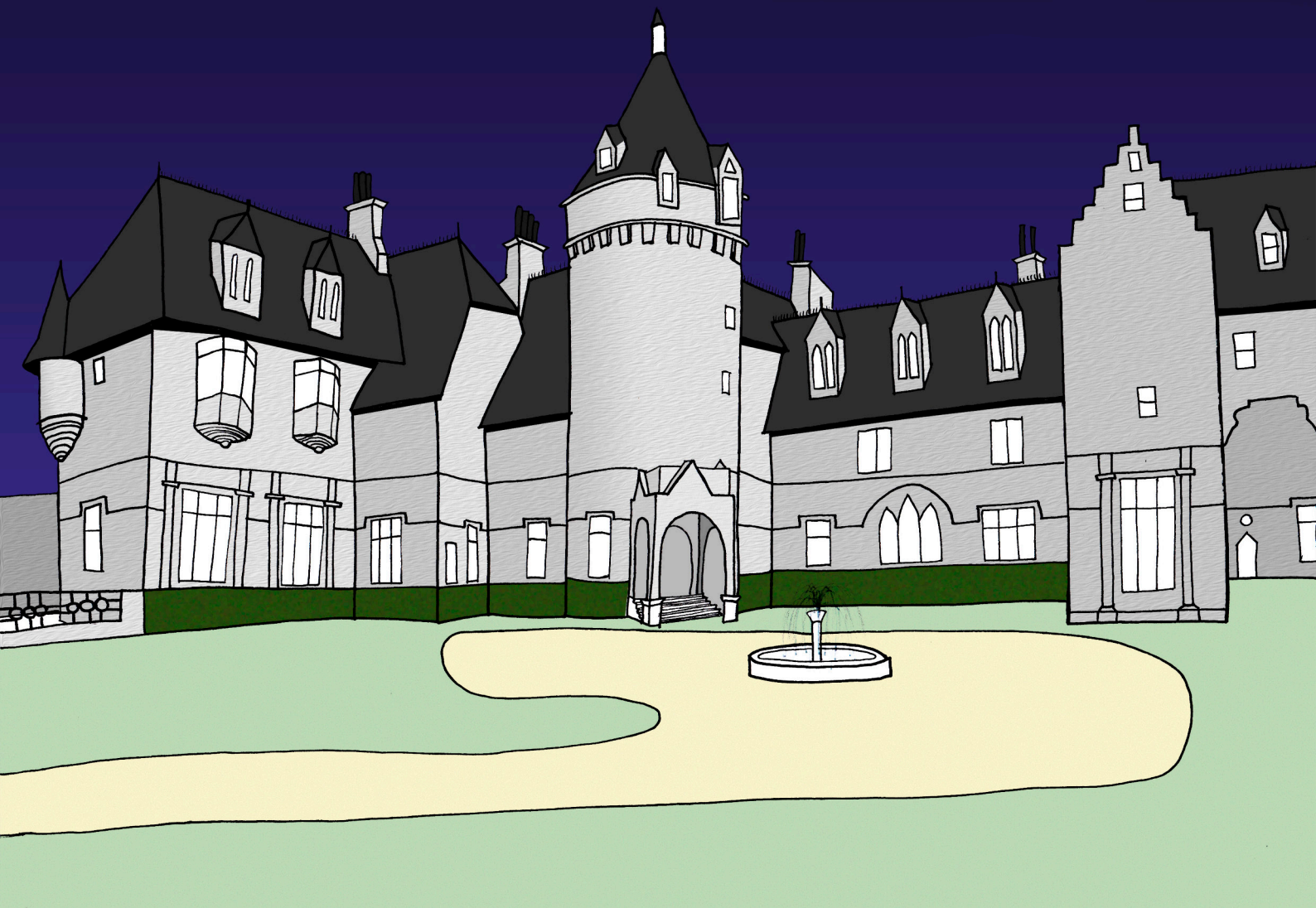
Las estrategias de Tim Burton

PERCEPCIÓN DEL ESPACIO CONSTRUIDO A TRAVÉS DE SU USO FÍLMICO

TRABAJO FIN DE GRADO
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

ALUMNO Ylenia García Martín TUTOR Eusebio Alonso García



Las estrategias de Tim Burton

PERCEPCIÓN DEL ESPACIO CONSTRUIDO A TRAVÉS DE SU USO FÍLMICO



UNIVERSIDAD de VALLADOLID

JULIO 2020

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

ALUMNO Ylenia García Martín TUTOR Eusebio Alonso García

DPTO. Teoría de la arquitectura y proyectos arquitectónicos

Escuela técnica superior de arquitectura

Resumen

Partiendo de las relaciones existentes entre arquitectura y cine, el objetivo de este trabajo es establecer los factores visuales que se emplean en ambas disciplinas artísticas para conseguir influir en la percepción que recibe el espectador del espacio mostrado.

Con el fin de delimitar un marco de estudio definido se recurre a la filmografía del director norteamericano Tim Burton, seleccionando aquellas películas que puedan aportarnos estrategias claras de estimulación emocional que poder emplear en la construcción de espacios arquitectónicos.

Palabras clave

Arquitectura
Cine
Percepción
Emociones
Espacio
Tim Burton

Abstract

Based on the relationships between architecture and cinema, the objective of this work is to establish the visual factors which are utilized in both artistic modules to have influence in the observer's perceptions he receive of the showed space.

North American director Tim Burton's filmography is used in order to delimit the study framework, choosing those films which can provide us with clear strategies to encourage spectator emotionally and that we can use to design architectural spaces.

Keywords

Architecture
Cinema
Perception
Emotions
Space
Tim Burton

Índice

Introducción 3

Al trabajo 5

Arquitectura y cine 7

Tim Burton 11

Biografía y filmografía 13

Influencias 21

Criterios a seguir 35

Parámetros a analizar 37

Clasificación de escenografías 55

Casos de estudio 71

La novia cadáver 73

Sombras tenebrosas 97

El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares 119

Conclusiones 141

Anexos 147

1. El cine como medio de expresión 149

2. Ejemplos del uso de la luz y el color en la arquitectura 161

3. Importancia del recorrido en la arquitectura 173

4. Fichas técnicas 185

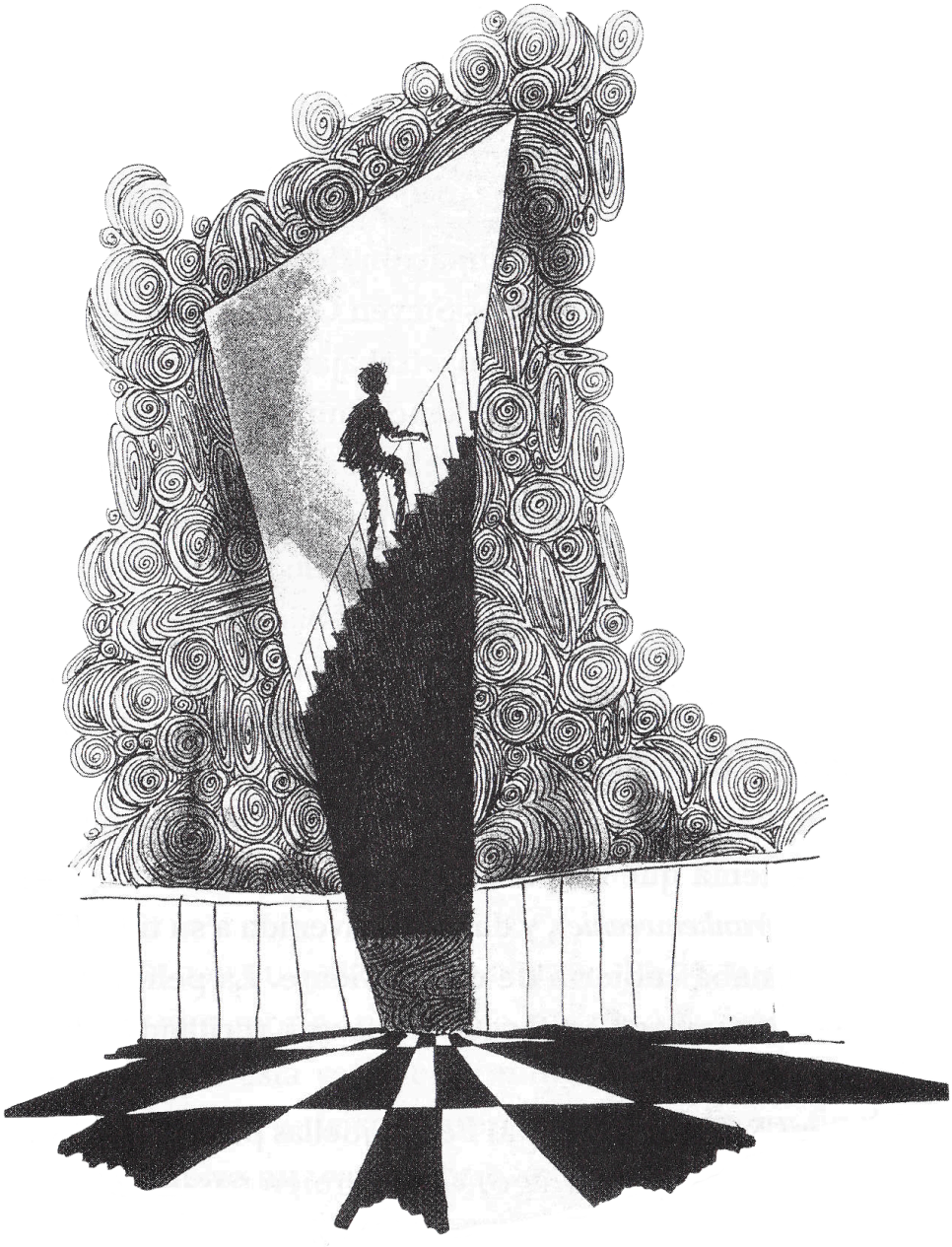
Bibliografía 205

Índice de figuras 213

INTRODUCCIÓN

El trabajo

Arquitectura y cine



Con el fin de comprender de forma sencilla y gradual los temas a desarrollar durante el escrito, se propone este capítulo introductorio que pretende generar un contexto a la vez que establece los puntos a tratar. Por lo tanto, lo primero que nos interesa conocer es la finalidad de este trabajo y los objetivos fijados para su posterior desarrollo, así como la metodología que nos permitirá concretar los criterios a seguir durante el estudio del tema propuesto, a partir del cual obtendremos las conclusiones pertinentes.

De esta forma, una vez que sabemos cuáles son los temas que se incluirán en el desarrollo del texto, se comienzan a tratar a partir de las relaciones que unen los dos conceptos principales: arquitectura y cine.



El trabajo

Fig. 1: Representación del espacio arquitectónico a escala reducida.

El papel de la arquitectura en el cine ha sido vital desde el nacimiento de este puesto que desde un inicio configuró el llamado telón de fondo de la historia que se pretendía mostrar al espectador, por lo que inevitablemente se debían incluir imágenes que complementaran la acción y no produjeran confusión. Además, en algunas ocasiones, las grabaciones cinematográficas suponían un medio de exposición de la arquitectura de la época, acercando al público construcciones existentes que se convertían en protagonistas de la escena. Pero no solamente el cine se ha aprovechado de lo que la arquitectura podía ofrecerle, también ha habido aspectos propios de la representación fílmica que se han asimilado en la proyección de edificios, dando pie a la reciprocidad de objetivos y métodos de expresión entre estas dos disciplinas. Esta relación de influencia mutua que mantienen arquitectura y cine ha hecho posible una evolución conjunta de estas ramas artísticas haciendo que los medios de representación que utilizan ambas se muestren similares, con el predominio de la perspectiva.

Mediante este trabajo lo que se pretende es profundizar en las herramientas comunes que permiten llegar al objetivo de provocar en el espectador los sentimientos y emociones adecuados en cada momento, de forma que se estudie la manera en que son utilizados en el cine para su posterior incorporación en la arquitectura, mencionando también algunos ejemplos existentes en las obras de arquitectos relevantes. Para ello se propone el estudio en profundidad de tres obras cinematográficas del director norteamericano Tim Burton, caracterizado por su peculiar forma de representación de la realidad a partir de un punto de vista basado principalmente en la exageración de lo que nos rodea; esto permite detectar de una forma más clara cuales son los elementos que se emplean en la representación de los espacios con el fin de hacer llegar al espectador la sensación con la que debe percibirlos. Los criterios que nos permitirán realizar este análisis se basarán en la determinación previa de parámetros, los cuales aparezcan de forma relevante tanto en las grabaciones de este director como en el proceso de proyección de nuevos espacios, y en la clasificación de las escenografías utilizadas en el cine, creadas a partir de una concepción espacial propia de la arquitectura, lo que nos permitirá seleccionar cuáles de las películas de la filmografía de Burton son más adecuadas de cara al estudio.



Arquitectura y cine

Fig. 2: Stonehenge (Inglaterra).

La arquitectura es un concepto que forma parte de nuestra vida desde hace millones de años, surgió debido al uso de cuevas naturales y pequeñas cabañas rudimentarias como medio de protección frente a los peligros que suponían el espacio abierto y la meteorología, aunque según la opinión de Martienssen esta reacción natural del ser humano no fue suficiente para el surgimiento de esta disciplina artística, ya que para ello se requiere el cumplimiento de dos condiciones: la creación de un orden que garantice la diferenciación del espacio que se va a habitar y del circundante y la formulación de terminología adecuada para nombrar los conceptos que surjan de la primera condición[1]. Acompañando a la arquitectura surgían otras artes nacidas de la necesidad intrínseca de reproducir aquello que vemos y buscarle una lógica, como nos muestran las pinturas que nuestros antecesores realizaban en las paredes de cavernas y en las cuales aparecen representadas escenas de caza principalmente. Con la evolución del ser humano, la arquitectura ha ido descubriendo nuevas técnicas y materiales que la hacían más confortable y duradera, a la vez que se iba convirtiendo en algo indispensable.



Fig. 3: Pintura rupestre en la Cueva de los caballos (Catellón, España).

Pero la arquitectura no estaba sola en el ámbito artístico, como comentábamos en el párrafo anterior, a lo largo de los siglos iban surgiendo nuevas formas de representación que permitían al ser humano expresarse frente a los demás y que eran consideradas arte. De esta forma, dentro de este primer cómputo encontramos disciplinas como la pintura, la escultura, la literatura, la danza, la música y la arquitectura; cada una de ellas tuvo su origen hace mucho tiempo y han pasado por un proceso evolutivo que ha hecho que lo que entendemos hoy en día por cada una de ellas sea bastante diferente a lo que comenzaron siendo. A su vez, dentro de cada uno de estos artes han surgido ramas que se especializan en el uso del mismo para un determinado fin o de una manera concreta, como sucede en el ámbito literario con la aparición de la poesía, gracias a su forma de controlar la rima o la métrica de aquello que se escribe; o del teatro, que hace posible la representación de aquello sobre lo que se escribe.

En los últimos siglos, todo el conjunto de las artes ha intentado imitar la realidad y la naturaleza desde distintos puntos de vista en función del contexto histórico en que se desarrollara. La arquitectura también se ha visto influenciada por esos aspectos, aunque las preocupaciones de los arquitectos no se detenían ahí, los problemas socioeconómicos impulsaron al desarrollo

[1] Martienssen, R. D. 1977. *La idea del espacio en la arquitectura griega*. Pg. 15.

Fig. 4: Video de los hermanos Lumière (1895).



Fig. 5: El color de la señal de STOP nos provoca estado de alarma.

de una rama urbanística que se centraría en el diseño apto para el correcto funcionamiento de las ciudades. En realidad todas las artes se encontraban en continua evolución, buscando el perfeccionamiento de sus técnicas y experimentando con aquello que las rodeaba para conseguir ofrecer al espectador nuevas vivencias. A través de este proceso evolutivo y partiendo en este caso del teatro, surge en el siglo XIX una nueva forma de representación que se sumaría a las artes del momento al inventarse el cinematógrafo[2], gracias al cual se hace posible la grabación y reproducción de imágenes en movimiento que hasta entonces habían sido estáticas. Los primeros estilos cinematográficos que se llevaron a cabo fueron el documental y la ficción; el primero les permitía mostrar escenas cotidianas de las personas grabadas en su vida diaria, mientras que con el segundo se permitía desarrollar la creatividad y mostrar historias ajenas a la realidad. La evolución de este nuevo método de expresión, mostrada en el Anexo 1, lleva al cine tal y como lo conocemos actualmente.

Más allá de convertirse en un mero instrumento de entretenimiento, el cine se transformó en una de las formas de expresión y representación de ideas más famosas y populares, puesto que hasta las clases sociales más pobres eran capaces de descifrar el mensaje que se mostraba en cada grabación. La buena aceptación de esta nueva rama artística se debía en gran medida gracias a la empatía ya que, tanto cineastas como actores, conseguían atraer el interés del público mostrando en sus filmes emociones que hacían que el espectador se sintiera identificado con lo que veía. Según Daniel Goleman: "Todas las emociones son, en esencia, impulsos que nos llevan a actuar, programas de reacción automática con los que nos ha dotado la evolución"; de esta forma, "Cada emoción nos predispone de un modo diferente a la acción"[3]. Siguiendo esta línea de pensamiento, cuando el cine se convierte en generador de emociones está buscando una respuesta determinada en el espectador, para conseguirlo se comienzan a estudiar cuáles son los elementos que generan cada una de esas emociones. Más adelante veremos algunos de los parámetros que nos ayudan a transmitir sensaciones y sentimientos capaces de provocar las emociones buscadas y que son utilizados en muchas disciplinas comunicativas, desde la publicidad o la educación a la arquitectura y el cine.

Como se acaba de comentar, la arquitectura también hace uso de esos recursos para hacer que el usuario reciba de cada obra lo que se desea transmitir, haciendo a su vez que la experiencia en ese lugar sea única y especial. Por lo tanto y desde este punto de vista, la arquitectura y el cine comparten procesos, técnicas e incluso objetivos, aunque cada uno de ellos lo desarrolle de forma más explícita en el contexto en el que está inmerso. Por ejemplo, gracias al cine los arquitectos han descubierto cómo algunos detalles, que nunca se tuvieron en cuenta, cobran ahora una gran relevancia y se convierten en el posible centro de la obra, permitiendo que la misma provoque mucho más en el espectador que la simple fascinación ante algo que ves por primera vez. Uno de los arquitectos del siglo XX que mejor supo aprovechar las técnicas de transmisión de sentimientos fue Le Corbusier[4], para el cual "Arquitectura es cosa de arte, un fenómeno de emociones, que queda fuera y más allá de las

[2] En 1895 los hermanos Lumière graban la llegada de un tren a la estación, la reproducción del video en público supone la presentación oficial del invento.
[3] Goleman, D. 1995. *Inteligencia emocional.* Pg. 12-17.
[4] Charles-Édouard Jeanneret (1887-1965). Arquitecto del siglo XX, renovador de la arquitecura moderna.



Fig. 6: Fotografía de Le Corbusier, arquitecto del siglo XX.

cuestiones constructivas"[5], en los Anexos 2 y 3 se habla de cómo proyecta sus obras pensando en todo momento qué es lo que va a recibir el visitante de las mismas.

Otra de las características de las que se apropia el cine es la capacidad de crear espacios que sean recorridos por el hombre, la cual era exclusiva del arquitecto hasta entonces. El resto de las artes plásticas llevaban más tiempo creando espacios, pero estos carecían del carácter realista que permite el movimiento por ellos y así poder descubrirlos gracias al desplazamiento del punto de vista, que había permanecido fijo hasta ese momento[6]. El hecho de que los espacios mostrados en las películas fueran creados especialmente para las mismas generó un movimiento de interés de los arquitectos hacia este nuevo arte, puesto que lo que se pretendía hacer en ese ámbito era lo que la arquitectura hacía escuchando las necesidades de los habitantes de sus obras; sin embargo, el surgimiento de estos espacios ficticios, porque responden a las necesidades de representación de una historia, pero reales a la vez, por su capacidad de recorrido mencionada anteriormente, supone un giro en la arquitectura ya que esta se ve influenciada por los nuevos espacios representados.

Estos aspectos no solamente se han de tener en cuenta de forma individual en la arquitectura y en el cine, sino que ambas disciplinas se unen consiguiendo que actualmente la primera tome formas de representación y ejecución propias del cine y este a su vez la utilice para provocar estímulos determinados, mostrándola de una forma que nunca nos habíamos planteado. Por esta razón, tal y como determinaba Jorge Gorostiza en su tesis doctoral en 2005: *"Los arquitectos, que poseemos la capacidad de intervenir en los ámbitos que nos rodean, debemos conocer y controlar cómo son los espacios del espectáculo, cuántas categorías hay y cuáles son, cómo se proyectan, qué instrumentos emplean sus creadores, y por último cómo se construyen esos espacios del espectáculo"*. En este sentido, debemos ser

[5] Le Corbusier. 1957. *Mensaje a los estudiantes de arquitectura*.

[6] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción: espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 15.

conscientes de que la evolución del cine ha llevado implícita la de sus escenografías[7], las cuales comenzaron siguiendo el ejemplo de los teatros mediante el uso de un telón plano sujeto por un armazón de madera para representar lugares, mientras que actualmente se consigue el mismo efecto pero de forma más eficaz a través de la construcción de esos espacios utilizando materiales ligeros, en el Anexo 1 se expone la evolución de las escenografías con mayor detalle.

Llegados a este punto, debemos de ser plenamente conscientes de lo mucho que el cine ha modificado la forma de hacer arquitectura, desde el planteamiento inicial del proyecto hasta las características de la obra final. Mientras que décadas atrás el proyecto se configuraba mediante la representación de planimetría en dos dimensiones, hoy en día se proyecta en las tres dimensiones desde el inicio, teniendo en cuenta todo lo que influye al espacio que se está creando. Esta evolución a la representación tridimensional se debe a la existencia de múltiples ángulos de vista en un mismo espacio y a la necesidad intrínseca del arquitecto de querer controlarlos, de manera que pueda ofrecer al visitante algo nuevo desde cada uno de ellos como se hacía en el cine; además, como vimos en párrafos anteriores, gracias al cine el arquitecto se dio cuenta de la importancia del movimiento por el interior de un edificio, lo que requería un estudio previo. Pero la influencia no solamente se centró en la fase de proyecto sino que también podemos ver cómo a la hora de construir aparecen rasgos propios del cine, es un hecho que el uso de materiales ligeros y móviles en los edificios se ha popularizado en las últimas décadas, puesto que la reducción de los años de vida de los mismos así lo ha permitido; pero esto ha llevado a su vez a que fuera la arquitectura la que comenzara a incorporar las influencias del cine en lo que al aspecto final de las edificaciones se refiere, llegando incluso a recrear formas o ambientes diseñados para la ficción.



Fig. 7: Nave espacial Enterprise (Star Trek).

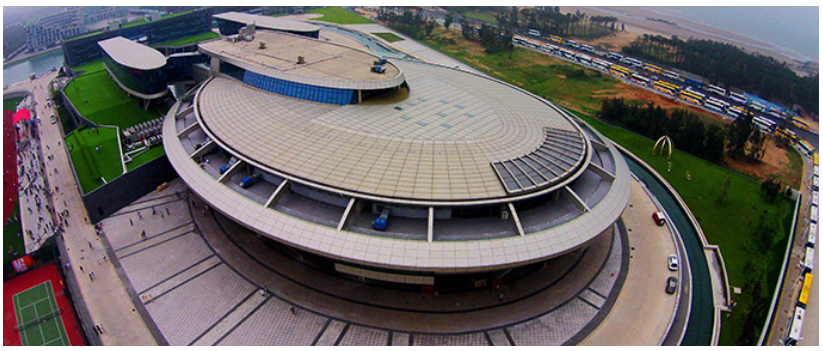


Fig. 8: Sede de la compañía de videojuegos Net Dragon (China). Inspirada en la nave espacial Enterprise de Star Trek.

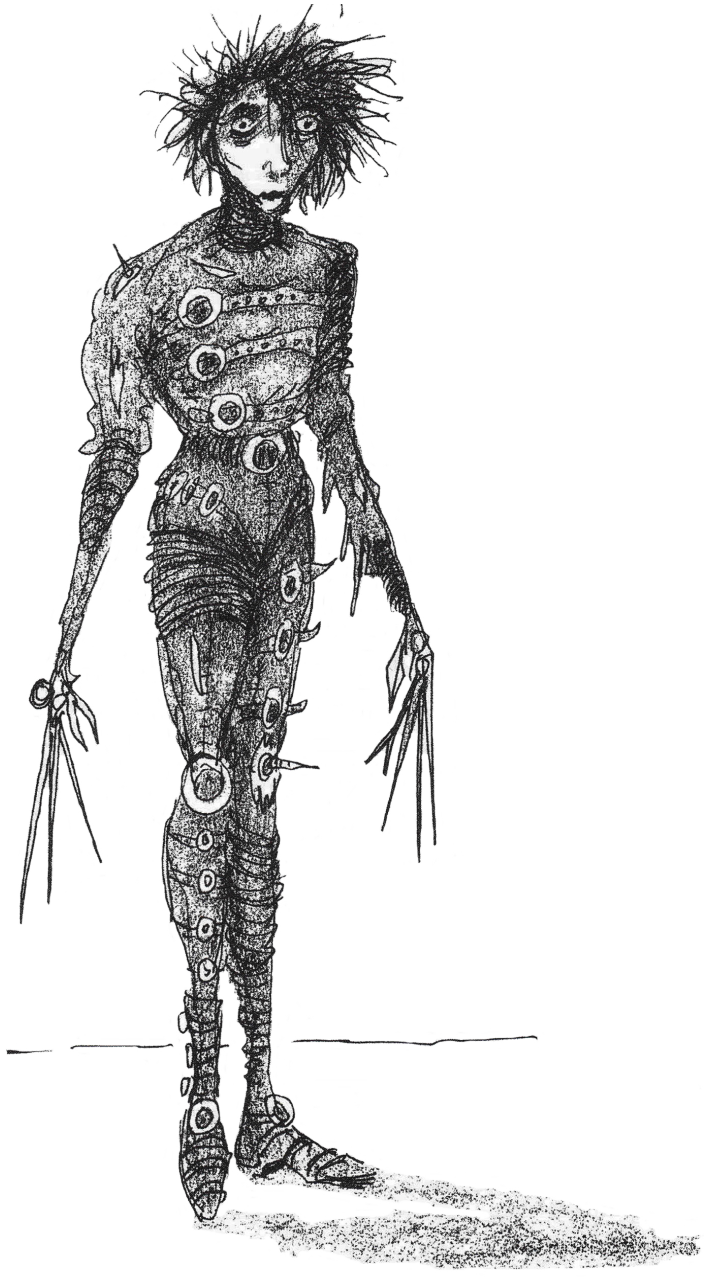
[7] Concepto definido por Jorge Gorostiza en su tesis doctoral (2005) como "*Técnica, tratado y representación gráfica del escenario, del lugar donde se construye un espectáculo, así como de aquellos espacios y elementos que lo conforman y que rodean a quienes intervienen en un espectáculo*". Pg. 38.

T I M

B U R T O N

Biografía y filmografía

Influencias



A modo de presentación del director norteamericano, cuyas películas nos servirán como caso de estudio más adelante, se exponen de forma breve y conjunta la biografía y la filmografía del mismo. Esto nos permitirá conocer cuál ha sido la evolución de su trabajo, importante de cara a comprender el porqué de la representación tan característica que protagoniza sus filmes.

Por otro lado, se expondrán las influencias que ha recibido y que han hecho posible la creación de esa representación comentada, estableciendo comparaciones directas de la obra de Burton con la de otros artistas que le sirvieron de inspiración.



Biografía y filmografía

Fig. 9: Imagen de Tim Burton rodeado por algunos de los personajes de sus películas.

Timothy Walter Burton, mundialmente conocido como Tim Burton, nació el día 25 de agosto de 1958 en la ciudad de Burbank[8], situada en el condado estadounidense de Los Ángeles (California). Su acercamiento al cine se produjo durante su niñez a través de las proyecciones de películas que se realizaban en los cines de su entorno; pero, yendo más allá del papel de mero espectador, pronto comenzó a incorporar las grabaciones de video a la hora de elaborar trabajos escolares y como pasatiempo, llegando incluso a realizar sus primeros cortometrajes con tan solo trece años[9].

Otro de sus grandes hobbies era el dibujo; gracias al cual, en el año 1976, accedió a una beca ofertada por el Estudio Disney para estudiar en el Cal Arts[10] que mantuvo durante tres años. En este tiempo, Tim Burton fue enseñado en el camino de la animación a manos de artistas, animadores y diseñadores que promulgaban el estilo Disney debido a que el objetivo de las becas era conseguir nuevos talentos para incorporar a la productora infantil[11]. En 1979 llegó su oportunidad con *Stalk of the Celery Monster*, un corto realizado mediante técnicas de animación tradicional, donde comenzamos a apreciar algunos de los rasgos que marcarán la diferencia del estilo de este director frente al del resto de obras cinematográficas[12]. Por lo tanto, su trayectoria como animador profesional comenzó de la mano de la compañía Disney, donde trabajaría tan solo seis años, poniéndose a las órdenes de Glen Kean[13] para crear algunas secuencias de *Tod y Toby*[14]. Sin embargo, tal y como el propio Burton cuenta, esta etapa fue muy dura para él porque no se veía identificado con el estilo inocente que caracteriza a la productora estadounidense, por lo que los últimos años los dedicó a realizar dibujos fieles a su propio estilo como artista conceptual para algunos proyectos de la misma compañía, pero sus propuestas tampoco terminaban de encajar con lo que la empresa deseaba.

Fig. 10: Corto Stalk of the Celery Monster (1979).



Fig. 11: Dibujos de Burton como artista conceptual para Disney

[8] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 33.
[9] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 16.
[10] Instituto de Artes de California.
[11] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 42-43.
[12] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 16-17.
[13] Glen Kean (nacido en 1954). Ilustrador, director y animador de Walt Disney Animation Studios (1974-2012).
[14] Stevens, A., Berman, T. y Rich, R. (directores). 1981. *The Fox and the Hound*. Estados Unidos.

Mientras seguía desarrollando otros proyectos como animador que se ceñían al carácter Disney, recibió el apoyo económico de la compañía, como estímulo al talento que demostraba tener, para producir un corto en el que el animador llevaba trabajando una temporada[15]. Tras dos meses dedicados a la elaboración de este corto, en 1982, veía la luz *Vincent*[16] la primera obra que se puede considerar propia de Tim Burton y que muestra la mayor parte de los rasgos que más adelante cautivarán al público, entre ellos el empleo del stop-motion. El argumento se centra en un protagonista que no se identifica con el mundo que le rodea, el cual se representa de una forma peculiar que sentará las bases de los universos creados por este director a lo largo de su trayectoria cinematográfica; estos rasgos, tanto argumentales como visuales, se justifican por el sentimiento de incomprensión que le ha envuelto desde que era niño.

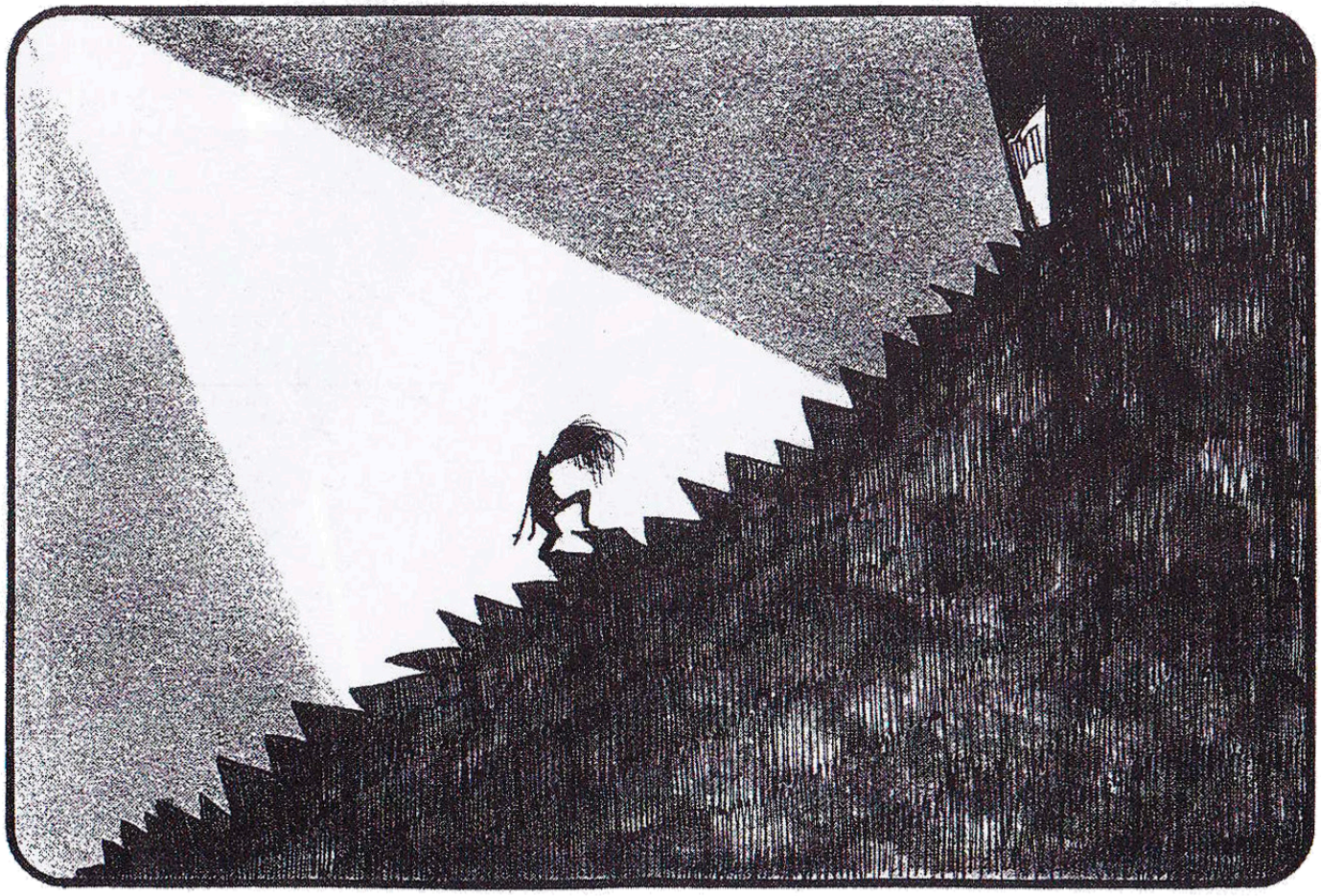


Fig. 12: Imagen del corto Vincent (1982).

Fig. 13: Corto Vincent (1982).

Fig. 14: Mediometraje Hansel and Gretel (1982).

Fig. 15: Mediometraje Frankenweenie (1984).

Pese a que el corto se realizó con el apoyo de la productora no lo encontraron apto para el público al que destinaban sus obras

[15] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 45-51.
[16] Burton, T. (director). 1982. *Vincent*. Estados Unidos.

y fue abandonado en el archivo de la compañía[17], dándole la oportunidad a Tim Burton para que dirigiera, en esta ocasión, un especial televisivo que versionara una de las historias de los hermanos Grimm. El resultado fue un mediometraje de acción real, lo que supuso el primer trabajo del director con actores, que mantenía el título original del relato, *Hansel y Gretel*[18]. El siguiente mediometraje que dirigió fue en 1984 y lleva por título *Frankenweenie*[19], dejando ver completamente las referencias tomadas para llevarlo a cabo; debido al escaso tiempo del que se dispuso para su grabación la duración del mismo no llega a los 30 minutos, esto disgustó al director quien estaba dispuesto a realizar un largometraje que, como veremos más adelante, acaba desarrollando. Este mediometraje recibe la calificación de no autorizado y se convierte en el segundo trabajo de Burton que acaba en los almacenes de Disney, lo que le hace tomar la decisión de abandonar la productora infantil y embarcarse en otros proyectos que le permitieran mostrar al público sus ideas[20]. No tuvo que esperar mucho para recibir un nuevo encargo, se trataba de dirigir un episodio para la serie televisiva *Cuentos de hadas*[21] a manos de la productora ejecutiva Shelley Duvall[22]; nació así *Aladino y la lámpara maravillosa*[23], una versión al estilo burtoniano, término que especificaremos durante las influencias, del cuento clásico en la que podemos ver muchas de las figuras y elementos que seguirán apareciendo en las obras del director y ayudan a crear ese ambiente único que las caracteriza[24].



Fig. 16: Imagen principal de La gran aventura de Pee-Wee (1985).

Su primer trabajo como director de un largometraje fue en *La gran aventura de Pee-Wee*[25], un encargo de la Warner Bros que llevaba a la gran pantalla al protagonista del programa de televisión Pee-wee's Playhouse[26]. El filme, estrenado en el verano de 1985, consiguió un gran éxito en taquilla a pesar de que la opinión de la crítica no era acorde con esos datos, ya que catalogaban la dirección del mismo como pésima[27] y situaban el nombre de Tim Burton en el punto de mira. Los siguientes trabajos en los que participó fueron de carácter televisivo: la dirección de un episodio para la serie *Alfred Hitchcock Presenta*[28] titulado *The jar* y la creación de personajes para *Family Dog*[29], un capítulo de la serie *Cuentos asombrosos*[30] que más adelante se convertiría en proyecto individual con la producción ejecutiva de Burton.

[17] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 51-64.
[18] Burton, T. (director). 1982. *Hansel and Gretel*. Estados Unidos.
[19] Burton, T. (director). 1984. *Frankenweenie*. Estados Unidos.
[20] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 72-82.
[21] Duvall, S. (creadora y productora ejecutiva). 1982-1987. *Faerie Tale Theatre*. Estados Unidos.
[22] Shelley Alexis Duvall (nacida en 1949). Actriz, presentadora y productora de televisión, entre otras muchas cosas relacionadas con ese ámbito.
[23] Burton, T. (director). 1984. *Aladdin and his Wonderful Lamp*. Estados Unidos.
[24] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 84.
[25] Burton, T. (director). 1985. *Pee-Wee's big adventure.* Estados Unidos.
[26] Reubens, P., Paragon, J., Johnson, S. R., Orr, W., Louthan, G. J. y Freiberger, B. (directores). 1986-1991. *Pee-Wee's Playhouse*. Estados Unidos.
[27] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 96.
[28] Hitchcock, A. (creador). 1985-1989. *The New Alfred Hitchcock Presents*. Estados Unidos.
[29] Bird, B. (director). 1987. *Family Dog*. Estados Unidos.
[30] Spielberg, S. (creador). 1985-1987. *Amazing Stories*. Estados Unidos.



Fig. 17: Personajes de Family Dog (1987).

La siguiente ocasión en la que accedió a dirigir una película surgió en 1988, cuando le presentaron una historia que rompía con las temáticas clásicas de aquella época y le permitía llevar a cabo las extravagancias de guion y de imagen que en proyectos anteriores no habrían tenido sentido debido a que se basaban en historias y personajes ya existentes. De esta forma, gracias al éxito económico de su anterior largometraje y pese a las críticas negativas recibidas por el mismo, la Warner Bros volvía a confiar en el director y permitía la grabación de *Bitelchús*[31] a la vez que se trabajaba en el guion del siguiente filme al frente del cual se pondría Tim Burton[32]. *Bitelchús*, etiquetada como un clásico de la comedia por Pauline Kael[33], tuvo muy buena acogida entre el público, que parecía sentirse atraído por lo raro[34]; esto hizo que la película siga siendo conocida actualmente y considerada como uno de los mejores trabajos del director[35]. Aunque, sin duda, la película más exitosa y taquillera de su filmografía es *Batman*[36], encargo recibido de parte de la Warner Bros para adaptar las aventuras del personaje de cómic a la gran pantalla. En esta ocasión, el elevado presupuesto del que se disponía hizo posible llevar a cabo todo lo que hacía falta para conseguir la ambientación y el desarrollo de la historia que recuperaba el lado más oscuro del personaje[37].



Fig. 18: Imagen de la película Batman (1989).

[31] Burton, T. (director). 1988. *Beetlejuice.* Estados Unidos.
[32] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 101-109.
[33] Pauline Kael (1919-2001). Crítica de cine muy influyente en su época, cuya opinión solía diferir de la de sus contemporáneos.
[34] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 118-120.
[35] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 36-37.
[36] Burton, T. (director). 1989. *Batman.* Estados Unidos.
[37] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 123-140.
[38] Burton, T. (director). 1990. *Edward Scissorhands.* Estados Unidos.
[39] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 68.

En 1990, Tim Burton decide apostar por una de las ideas que le rondaban la cabeza desde su adolescencia y, ante la negativa de Warner Bros, firma la realización de *Eduardo Manostijeras*[38] con Twentieth Century Fox[39]. Esta decisión le permite terminar de mostrarse por completo como director, implicándose en todo lo que rodea al filme, desde el guion hasta la apariencia de los personajes o la creación de las escenografías; es por esto que se ven claramente muchos de los rasgos, comentados más adelante, que se habían podido intuir en sus trabajos anteriores y que se irán mostrando con más fuerza en los posteriores. A la vez que se rodaba este largometraje, Burton crea Tim Burton Productions junto con la periodista y presentadora Denise Di Novi; esto permite que la compañía comience a producir proyectos, en algunos casos relacionados con trabajos del propio director como *Eduardo Manostijeras*. Finalizada la película, accede a dirigir la

secuela de Batman, decisión que llevaba posponiendo desde el éxito de la entrega original; el estreno de *Batman vuelve*[40] se produjo en julio de 1992 y consiguió batir los récords de taquilla que había establecido su predecesora[41]. Mientras Burton asumía la dirección de esta película, dejaba en manos de Henry Selick[42] un proyecto muy íntimo para él en el que comenzó a pensar durante su etapa en Disney, es por ello que *Pesadilla antes de Navidad*[43] veía la luz en el año 1993 gracias a la distribución de Walt Disney Pictures. Pese a que en ese momento la película se malinterpretó, creyéndola demasiado terrorífica para los niños, hoy en día es considerada como un clásico de la animación debido a su peculiar uso del stop-motion, incluyéndola erróneamente entre las películas dirigidas por Tim Burton, quien participó en la misma desde el papel de productor[44].

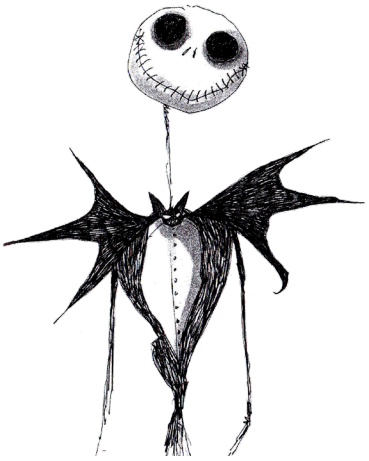


Fig. 19: Protagonista de Pesadilla antes de Navidad (1993).



Fig. 20: Dibujo de idea para Mars attacks! (1996).

El siguiente proyecto en el que se embarcó como director, de forma paralela a la producción de otras películas y proyectos, consistía en la reproducción de la vida del ya fallecido Edward D. Wood Jr.[45], personaje real que por su carácter y circunstancias encajaba a la perfección con los pensamientos e ideas del director[46]; finalmente, la película titulada simplemente *Ed Wood*[47], se estrenó en 1994 y recibió muy buenas críticas. No ocurrió lo mismo con *Mars Attacks!*[48], filme inspirado en una colección de cromos, que pasó desapercibido ante la audiencia y generó la división de la crítica. Tras esta situación, la Warner, que no había contado con Burton para la cuarta película de Batman, decide proponerle la dirección de una nueva versión de Superman; después de trabajar durante más de un año en esta película, no llega a realizarse debido a que las ideas surgidas no acababan de encajar con lo que la distribuidora buscaba. En ese tiempo de trabajo infructuoso, Tim Burton crea una serie de relatos ilustrados que publica de forma conjunta bajo el título *La melancólica muerte de Chico Ostra*[49], estos relatos surgen ante la necesidad de expresión del autor provocada por las limitaciones que recibía en el proceso de creación de Superman[50].

En 1999 se estrena el siguiente éxito del director, se trataba de

[40] Burton, T. (director). 1992. *Batman returns.* Estados Unidos.
[41] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 167-182.
[42] Charles Henry Selick (nacido en 1952). Director, productor, guionista y animador amante del stop-motion.
[43] Selick, H. (director). 1993. The *nightmare before Christmas.* Estados Unidos.
[44] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 189-201.
[45] Edward David Wood Jr. (1924-1978). Conocido como el peor director de la historia del cine aunque, tras su muerte, su trabajo fue revalorado convirtiéndose en director de culto.
[46] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 203-212.
[47] Burton, T. (director y productor). 1994. *Ed Wood.* Estados Unidos.
[48] Burton, T. (director y productor). 1996. *Mars Attacks!.* Estados Unidos.
[49] Burton, T. 1997. *The melancholy death of Oyster Boy & other stories*.
[50] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 225-243.

Sleepy hollow[51], una adaptación de leyendas populares basada en el escrito de Washington Irving[52] de 1820[53]; para esta grabación se invirtió mucho tiempo en el diseño y construcción de los decorados que la protagonizan, obteniendo un resultado que convenció por completo a la crítica[54]. Durante un corto período de tiempo, Burton se dedicó a dirigir anuncios para la televisión y proyectos de poca envergadura; hasta que la Twentieth Century Fox le brindó la oportunidad de ponerse al mando de *El planeta de los simios*[55], una reconcepción de la película del mismo nombre estrenada en 1968. En esta ocasión la opinión de la crítica no fue especialmente buena y, aunque la recepción de la película en taquilla logró grandes cifras, la impresión global del impacto de la misma fue de fracaso[56]. Esta situación, junto con la muerte de sus padres en los años previos, provocó la intención de que el director quisiera comenzar su siguiente proyecto, la grabación del largometraje titulado *Big Fish*[57], el cual le ayudó a pasar la fase de duelo por la pérdida de los mismos; realmente, esta película estrenada en 2003, se trata de la adaptación de *Un pez gordo*[58] del escritor estadounidense Daniel Wallace[59].



Fig. 21: Imagen representativa de la película Big fish (2003).

El siguiente trabajo del director sería *Charlie y la fábrica de chocolate*[60], que consistía de nuevo en la versión cinematográfica de una novela de la que se mantuvo el título[61]; la película veía la luz en el año 2005, al igual que lo hacía La novia cadáver[62] debido a que el director trabajó en ambas grabaciones de forma simultánea. El segundo filme, estudiado en profundidad más adelante, supuso un regreso de Burton al mundo de la animación mediante stop-motion y se convirtió rápidamente en un clásico del director, haciendo que la adaptación de la novela quedara prácticamente en el olvido[63].

Tras un parón de dos años, en 2007 se estrenaba *Sweeney Todd, el barbero diabólico de la calle Fleet*[64] situando a Tim Burton como director de su primera película clasificada exclusivamente como musical. Este cambio de registro, pese a que la música siempre ha sido una pieza fundamental en las grabaciones de Burton, recibió una gran acogida provocando una buena opinión entre los críticos y una considerable recaudación económica debido a que el público acudía al cine atraído por el renombre del director y de los actores principales, aunque eso no evitó el desconcierto de la audiencia ante este género[65]. Esa misma sensación es la que se volvió a vivir años más tarde con el

[51] Burton, T. (director). 1999. *Sleepy hollow*. Estados Unidos.
[52] Irving, W. 1820. *The leyend of Sleepy hollow*. En: *The sketch book of Geoffrey Crayon, Gent. Nº 1.*
[53] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 109.
[54] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 277.
[55] Burton, T. (director). 2001. *Planet of the apes*. Estados Unidos.
[56] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 279-306.
[57] Burton, T. (director). 2003. *Big Fish*. Estados Unidos.
[58] Wallace, D. 1998. *Big Fish: A novel of Mythic Proportions*.
[59] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 140-144.
[60] Burton, T. (director). 2005. *Charlie and the chocolate factory.* Estados Unidos y Reino Unido.
[61] Dahl, R. 1964. *Charlie and the chocolate factory.*
[62] Burton, T. (director y productor) y Johnson, M (director). 2005. *Corpse bride*. Estados Unidos y Reino Unido.
[63] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 337-384.
[64] Burton, T. (director y productor). 2007. *Sweeney Todd: The demon barber of Fleet Street*. Estados Unidos y Reino Unido.
[65] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 182-183.

estreno de *Alicia en el país de las maravillas*[66], una adaptación del cuento clásico escrito por Lewis Carroll que tenía su versión cinematográfica infantil realizada en el año 1951 de la mano de Walt Disney Productions. Esta misma compañía fue la que puso sobre la mesa la idea de realizar una nueva versión del clásico que renovara el aspecto de la anterior, es por ello que en esta ocasión el país de las maravillas fue introducido de forma casi completa en posproducción gracias a las nuevas técnicas existentes, comentadas en el Anexo 1, las cuales hicieron posible una reinterpretación al más puro estilo Burton de la realidad paralela a la que viaja la protagonista[67].



Fig. 22: Cartel de presentación de la película Alicia en el país de las maravillas (2010).



Fig. 23: Dibujo del personaje antagonista de Alicia en el país de las maravillas (2010).

Después de que los dos últimos trabajos que había dirigido no habían terminado de convencer a la audiencia, en 2012 la situación cambia con la aparición en pantalla de otros dos proyectos que recuperan la esencia original del director. En primer lugar se estrena *Sombras tenebrosas*[68], que lleva a la gran pantalla una versión renovada del argumento de la serie homónima emitida en los años 60 en Estados Unidos; esta película, que será objeto de análisis a lo largo del texto, consiguió una buena recepción entre el público pese a que muchos consideraban que el acercamiento de Burton a su propia esencia había sido muy leve. Todo lo contrario demostró el director con el estreno de *Frankenweenie*[69], basado en una revisión del mediometraje que ya hiciera en 1984 y que llevaba preparando desde que firmara *Alicia en el país de las maravillas* con Disney. Para la grabación recurrió, una vez más, al stop-motion, motivo por el cual el resultado final es tan fiel al estilo inicial del director; además, en el filme introdujo algunos guiños a su propia obra y a las que le servían como influencia, comentadas en las próximas páginas[70].



Fig. 24: Imagen representativa de la película Frankenweenie (2012).

[66] Burton, T. (director y productor). 2010. *Alice in Wonderland*. Estados Unidos.
[67] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 206.
[68] Burton, T. (director y productor). 2012. *Dark shadows.* Estados Unidos.
[69] Burton, T. (director y productor). 2012. *Frankenweenie.* Estados Unidos.
[70] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 220-221.



Fig. 25: Cartel de presentación de la película Big eyes (2014).

El siguiente trabajo que Burton mostró al público llevaba por título *Big eyes*[71] y se trataba de la biografía de Margaret Keane[72], aunque en el argumento se incluyen algunas licencias creativas para conseguir llegar de forma más clara a los espectadores[73]; la ausencia de rasgos característicos del director hizo que las opiniones que el filme despertaba fueran muy variadas, no considerándolo en ningún caso como la mejor obra del mismo y haciéndolo caer en el olvido en poco tiempo. Algo parecido sucedió con *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*[74] ya que, a pesar de recuperar algunos de los rasgos burtonianos más destacados, de los que veremos en el capítulo de influencias, no tuvo una gran recepción por parte del público; en esta ocasión, como veremos en el análisis de la película realizado más adelante, el argumento principal provenía de una novela del mismo título escrita por Ransom Riggs a la que se le incluyeron una serie de adaptaciones que enfatizaban aún más el carácter peculiar que define a su director.



Fig. 26: Imagen del circo protagonista de la película Dumbo (2019).

El último filme dirigido por Tim Burton hasta la fecha se trata de *Dumbo*[75], la reinterpretación del cuento infantil que ya contaba con una versión cinematográfica anterior llevada a cabo en el año 1941; de esta forma, Disney rescataba una de sus primeras películas para renovar su imagen y adaptarla a los nuevos tiempos de la mano del director, el cual se tomó ciertas libertades a la hora de adaptar el guion a su concepción de la historia. Tras su estreno la opinión de la crítica no era muy favorable, ya que se consideraba que Burton no había explotado todo su potencial ocultando su propia esencia tras una historia que seguía fielmente el estilo Disney.

[71] Burton, T. (director y productor). 2014. *Big eyes.* Estados Unidos.
[72] Margaret Doris Hawkins (nacida en 1927). Pintora de cuadros que resaltan por el gran tamaño de los ojos, adopta el apellido Keane de su segundo matrimonio.
[73] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 240-242.
[74] Burton, T. (director y productor). 2016. *Miss Peregrine's home for peculiar children.* Estados Unidos.
[75] Burton, T. (director y productor). 2019. *Dumbo.* Estados Unidos.



Influencias

Fig. 27: Imagen de Tim Burton.

Para abordar este tema es imprescindible conocer, como se ha comentado anteriormente, que el trabajo de Tim Burton es reconocido por la continua presencia de unos aspectos visuales muy marcados; aunque, tal y como se contó en el epígrafe anterior, existen algunas obras de su filmografía en las que estos aspectos aparecen de forma muy tenue o no aparecen, lo que llevaba a la audiencia a rechazarlas. Por lo tanto, se podría considerar que el éxito de este director se debe tanto a la apariencia como a las temáticas en las que trabaja, las cuales chocan con lo que sus compañeros contemporáneos hacen; este conjunto de características, que consigue que la gente reconozca cuando un filme ha sido dirigido por Burton, se ha denominado por los seguidores de este como estilo burtoniano, que ya ha sido comentado anteriormente en este trabajo.

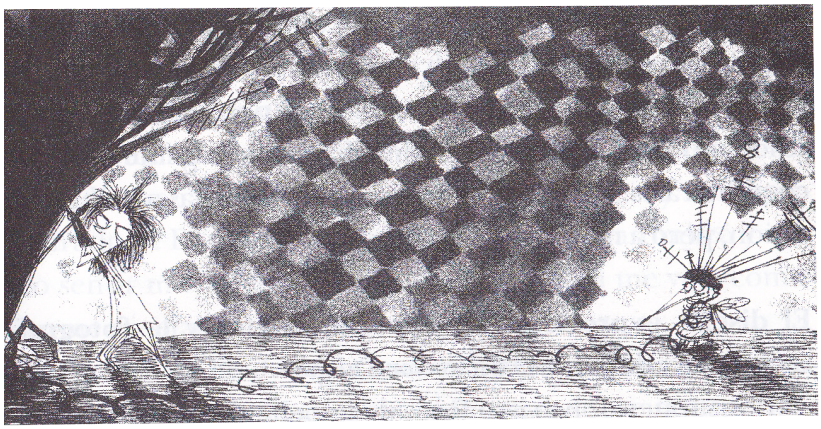


Fig. 28: Dibujo de Tim Burton para el corto Vincent.

Para entender exactamente de qué se trata hay que fijarse principalmente en los primeros cortos que realiza como animador, titulados *Stalk of the Celery Monster* y *Vincent*; y en el mediometraje *Frankenweenie*; en todos ellos comenzamos a distinguir las temáticas que guiarán sus obras, así como a los excéntricos personajes que las protagonizarán. También se puede apreciar el aspecto tétrico que muestran las grabaciones y que tantos problemas le trajo en su etapa en Disney, en el que predomina el uso del blanco y negro, exagerado mediante un fuerte claroscuro, que le sirve para enfatizar momentos o elementos y crear un ambiente extraño que permita diferenciar sus universos de la realidad a la vez que genera una dualidad entre ambos y da cabida a la existencia de personajes extravagantes[76]. Estos rasgos iniciales se fueron acentuando a medida que pasaba

[76] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 17.

el tiempo y que el director comenzaba a experimentar con los mismos, como resultado de estos experimentos surgían nuevas características que podemos encontrar en los trabajos que realizaba sin limitaciones de guion ni de estética por parte de la productora o de la distribuidora, como pueden ser *Bitelchús*, *Eduardo Manostijeras*, *La novia cadáver* o el largometraje de *Frankenweenie*.

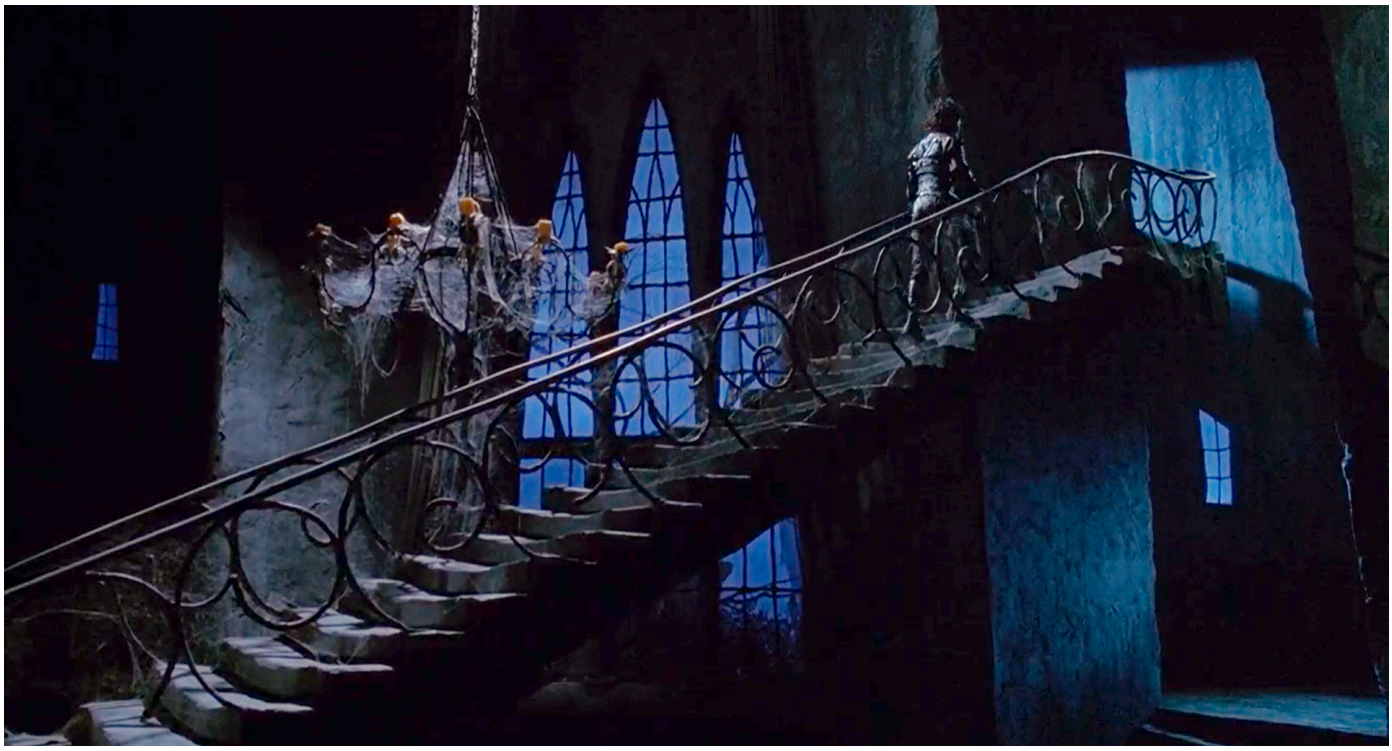


Fig. 29: Rasgos característicos de Burton en la película Eduardo Manostijeras.

Todo esto ha hecho que hoy en día, cuando un espectador acude a ver un filme dirigido por Tim Burton esté predispuesto a encontrarse con una temática que mezcla realidad con fantasía, en la que tienen cabida los monstruos típicos del cine anterior como zombis, esqueletos u otros seres creados por el hombre[77]; en la que el amor tiene su hueco bien sea para unir parejas, para ensalzar las relaciones familiares o para mostrar empatía hacia los animales; y que estará representada con un uso conciso de colores e iluminación que permita hacer llegar al público cada una de las sensaciones que viven sus personajes; precisamente esta cuidada y detallada representación le valdrá al director la etiqueta de estilo gótico[78]. El siguiente rasgo a destacar que invade la filmografía de Burton es la presencia de personajes peculiares, entre los que destaca el excéntrico protagonista que suele sentirse extraño frente al mundo que le rodea; a menudo puede identificarse a este protagonista con el alter ego del director, ya que este siempre ha reconocido ser una persona introvertida y con dificultades para expresar con palabras aquello que le ronda la cabeza, lo que le hacía sentirse incomprendido y fuera de lugar[79]. La creación de personajes tan poco comunes le proporciona también la oportunidad de realizar críticas sociales, como podemos ver de forma explícita en *Eduardo Manostijeras*, en *Charlie y la fábrica de chocolate* o en *La novia cadáver*, entre otros ejemplos. En el primer caso, se nos muestra una tradicional urbanización norteamericana en la que todos los habitantes muestran una misma apariencia y desarrollan los mismos comportamientos frente al protagonista,

[77] Bien mediante restos de otros seres vivos, como ocurre en *Frankenweenie*; o mediante el uso tecnológico, como podemos ver en *Eduardo Manostijeras*.
[78] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 22.
[79] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*.

quien se convierte en el representante de lo diferente y de lo no establecido; en el segundo ejemplo, la crítica se muestra escenificada en los niños que acuden a la fábrica debido a que cada uno de ellos parece haber sido educado bajo unos requerimientos sociales distintos, lo que hace que todos ellos quieran sobresalir por encima del resto salvo el protagonista de la historia, quien sería el representante de la sencillez y la humildad; por último, la tercera película mencionada nos muestra una sociedad muy estricta, en la que el amor no existe y se muestra el matrimonio como un simple acuerdo económico, pensamiento social que realmente existió en la antigüedad y que aún sigue presente en algunas culturas.



Fig. 30: Personajes de Charlie y la fábrica de chocolate.

De forma generalizada, también podemos encontrar en los filmes elementos, naturales o construidos, que juegan un papel clave en la historia o que se muestran bajo cierto simbolismo, un ejemplo de ello es el árbol retorcido que aparece en *Sleepy hollow* o el molino que comparte esta película con *Frankenweenie*; además, es importante la relevancia que cobran los espacios en el transcurso de algunas historias, convirtiéndose en una representación fiel del personaje al que aparece asociado como podemos ver principalmente en *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares* y en *Sombras tenebrosas*. Estos rasgos visuales presentes en las obras de Tim Burton se acompañan de la música adecuada, la cual ayuda a complementarlos y a hacer que el espectador los perciba de una forma más clara y directa, es por ello que muchas de las películas tienen una gran carga musical aproximándose a ese género cinematográfico.



Fig. 31: Árbol de los muertos (Sleepy hollow).

Examinando la aparición de estas singularidades en las películas de Tim Burton e incluyendo algunas obras que no llega a dirigir él personalmente como *Pesadilla antes de navidad*, podemos definir de forma clara cuales han sido las influencias que ha recibido el mismo, llegando a apreciar en algunas ocasiones la imitación directa de estas. Para empezar, hay que mencionar de forma aislada a Roger Corman[80], conocido por sus adaptaciones de los relatos de Edgar Allan Poe, entre otros muchos trabajos; y a Charles Addams[81], cuyo estilo visual y uso del humor a partir de la sátira consiguieron hacerle resaltar; aunque, sin dudarlo, el expresionismo alemán es la principal fuente de inspiración del director[82]. Dentro de esta corriente artística encontramos relaciones directas de la obra de Burton con el cine asociado a la misma, bien sea el denominado cine gótico-alemán, nacido en los años 20 en ese mismo país; o el cine de terror desarrollado principalmente en Estados Unidos durante la década de 1930; no obstante, algunos rasgos que protagonizan el estilo burtoniano proceden de otras disciplinas artísticas relacionadas con el expresionismo, como son la arquitectura y la pintura.



Fig. 32: Dibujo de La familia Addams, creada por Charles Addams.

Si comenzamos analizando la presencia del cine mencionado en las obras de Tim Burton podemos comprobar como hay varios factores que aparecen constantemente y que establecen relaciones directas entre los filmes de aquella época y los del director. Debemos tener en cuenta que el cine alemán creado durante el período de entreguerras presentaba una actitud crítica hacia la situación social que se vivía en el país, lo que se mostraba en la gran pantalla mediante espacios y formas extrañas que, pese a pretender imitar la realidad, dan aspecto de lugares imposibles de habitar; esto se acompañaba con fuertes contrastes de iluminación que creaban profundas sombras y con personajes y argumentos que parecen sacados de pesadillas[83]. El cine de terror, que se desarrolló una década más tarde al otro lado del océano, recuperaba algunas de esas características para crear nuevas temáticas que sorprendieran a la gente y en las que los monstruos[84] eran los protagonistas, gracias al desarrollo de las técnicas utilizadas se podía enfatizar aún más en los aspectos que implicaban la imagen que el espectador iba a recibir. Teniendo claro el contexto en el que se desarrollaban las películas realizadas en cada uno de los períodos cinematográficos comentados y las intenciones de Tim Burton a la hora de llevar a cabo sus proyectos, las cuales no discrepaban en exceso de las de los directores del cine gótico-alemán y del de terror americano, podemos establecer una comparativa directa atendiendo a los

[80] Roger Corman (nacido en 1926). Director y productor americano de cine.
[81] Charles Samuel Addams (1912-1988). Creador de *La familia Addams*.
[82] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 20-23.
[83] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 23.
[84] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 35-37.

siguientes rasgos: temática, iluminación, espacios, deformación y elementos simbólicos; para conseguir una mayor comprensión de la comparativa que se establece se incluyen en el Anexo 4 las fichas técnicas de las películas que se van a mencionar. Dicho esto:

-Temática: como se ha comentado en las líneas anteriores, tanto Burton como los directores alemanes utilizan el cine como medio para hacer una crítica social, por ello personajes, espacios y temáticas aparecen exagerados aunque se permite cierto grado de comparación con la realidad existente. Entre los argumentos más repetidos encontramos los relacionados con la creación de vida, protagonizado por el creador y el ser creado que a menudo es acosado por la sociedad; la existencia de monstruos, entre los que destacan los creados en el argumento anterior y los vampiros; y los personajes con habilidades especiales, que utilizan sus poderes para destacar entre la multitud. Para ilustrar estos argumentos podemos citar películas como *El Golem*[85] o *El doctor Frankenstein*[86] que inspiraron al director para la creación de *Eduardo Manostijeras*[87] y *Frankenweenie*, basadas en la concepción de un ser viviente a partir de algo inerte; *Nosferatu*[88] y *Drácula*[89] llevaron a la creación de Barnabas Collins, vampiro protagonista de Sombras tenebrosas; y *El gabinete del Doctor Caligari*[90] que hizo posible la habilidad de persuasión que poseen algunos personajes que aparecen en *Sweeney Todd, el barbero diabólico de la calle Fleet* y en *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*, en la cual se denomina peculiaridad.



Fig. 33: Persuasión en Sweeney Todd, el barbero diabólico de la calle Fleet.

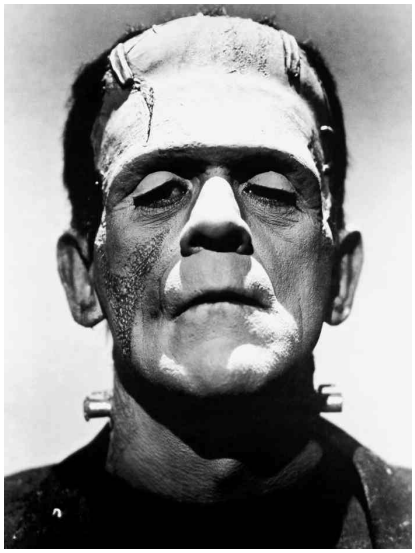


Fig. 34: Creación de vida humana en El doctor Frankenstein.



Fig. 35: Creación de vida animal en Frankenweenie.

-Iluminación: este aspecto era fundamental en las películas que pertenecen al cine de las corrientes comentadas debido a que carecen de color, estando protagonizadas por el contraste que crean el blanco y el negro visto en pantalla, el cual se enfatizaba con el correcto uso de la luz. En grabaciones posteriores, a menudo se renunciaba a la presencia del color en la imagen con el fin de recrear esa atmósfera de incertidumbre que siempre estaba presente en el cine de los años 20; a esto mismo ha recurrido Tim

[85] Wegener, P. y Boese, C. (directores). 1920. *Der Golem, wie er in die Welt kam*. Alemania.
[86] Whale, J. (director). 1931. *Frankenstein*. Estados Unidos.
[87] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 162.
[88] Murnau, R. W. (director). 1922. *Nosferatu: eine symphonie des grauens*. Alemania.
[89] Browning, T. (director). 1931. *Dracula*. Estados Unidos.
[90] Wiene, R.(director). 1920. *Das kabinett des Dr. Caligari*. Alemania.

Burton en algunas de sus obras, tal y como se puede apreciar en *Vincent* o en *Eduardo Manostijeras* cuando se muestra el lugar donde vive inicialmente el protagonista. Sin embargo, la mayor parte de las películas que forman la filmografía del director sí que muestran colores, eso sí, escogidos de forma precisa para llamar la atención del espectador, como veremos posteriormente en el análisis de algunas de estas películas; aunque eso no evita que existan referencias de cómo se emplea la iluminación. El ejemplo clave es *Drácula*, en este filme aparecen espacios dominados por grandes cristaleras, las cuales poseen exclusivamente una función decorativa debido a que no proporcionan entrada de luz ni generación de sombras; lo mismo ocurre en Sombras tenebrosas, donde las vidrieras parecen ser un elemento de ornamentación más al no proporcionar ningún tipo de interacción con el espacio, permitiendo la distribución de luz por el mismo. Como podemos apreciar, el papel de la iluminación en la escena ha variado con el tiempo, permitiendo a Burton escoger el más adecuado para la historia que desea transmitir.



Fig. 36: Gran vidriera presente en el espacio interior del castillo de Drácula.

Un aspecto ligado al concepto de iluminación, como se ha comentado anteriormente, es la sombra, entendida como *imagen oscura que sobre una superficie cualquiera proyecta un cuerpo opaco, interceptando los rayos directos de la luz*[91]. Uno de los usos más llamativos de este concepto en el cine se denomina sombras chinescas[92], técnica visual desarrollada en el Anexo 1; pudiéndose apreciar su uso en películas alemanas como *Nosferatu* y *El gabinete del Doctor Caligari* que influyeron a Burton a la hora de incorporarlas en *Vincent*[93], *Batman vuelve* y *La novia cadáver*.

[91] Segunda acepción del término *Sombra* en: *Diccionario de la lengua española, 23ª edición*. (versión 23.3 en línea) (07/06/2020).
[92] Representación de una historia mediante sombras, normalmente hechas con las manos.
[93] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 62.



Fig. 37: Uso de sombras chinescas en la película Nosferatu.



Fig. 38: Uso de sombras chinescas en la película La novia cadáver.

-Espacios: suponen un elevado porcentaje de lo que se muestra en la pantalla, lo que hace que adquieran una importancia fundamental para el desarrollo de la historia, llegando incluso a convertirse en un personaje más. Este aspecto configura una de las características del cine gótico-alemán que hacía que este se percibiera como crítica social ya que, las representaciones espaciales que protagonizan las películas muestran elementos extraños que chocaban con la realidad existente, representándose en muchas ocasiones espacios imposibles. Este aspecto puede verse reflejado en el filme *El gabinete del Doctor Caligari*, en el cual los espacios que muestran la ciudad no tienen nada que ver con la representación de la realidad, relacionándose visualmente de forma más directa con la imagen que tenemos preconcebida de un laberinto en el que, además, las paredes aparecen inclinadas. Esta clase de espacios laberínticos también aparecen en obras de Tim Burton, siendo uno de los pocos espacios que se muestran de la mansión en la que comienza viviendo el protagonista de *Eduardo Manostijeras* y configurando la red de calles que forman el mundo de los muertos en *La novia cadáver*.



Fig. 39: Representación de la ciudad en El gabinete del Doctor Caligari.



Fig. 40: Espacios exteriores en el mundo de los muertos.



Fig. 41: Espacios laberínticos en Eduardo Manostijeras.

En otras ocasiones el espacio representado corresponde con un interior y puede relacionarse directamente con alguno de los personajes, esto es frecuente cuando se habla del laboratorio en las películas que implican creación de vida y a la hora de incluir en el espacio elementos que caractericen al personaje en cuestión. Como se ha comentado, la presencia de laboratorios es un recurso muy utilizado para mostrar la capacidad especial de su propietario, es por ello que podemos encontrar espacios que responden a las mismas características en varias películas de Burton como *Eduardo Manostijeras* o *Sombras tenebrosas*; sin embargo, mientras que en la primera el laboratorio aparece de forma explícita y se nos muestra la creación del protagonista, en la segunda lo que se nos muestra es una consulta médica que adquirirá la función de laboratorio cuando la doctora Hoffman comience sus experimentos sobre ella misma.

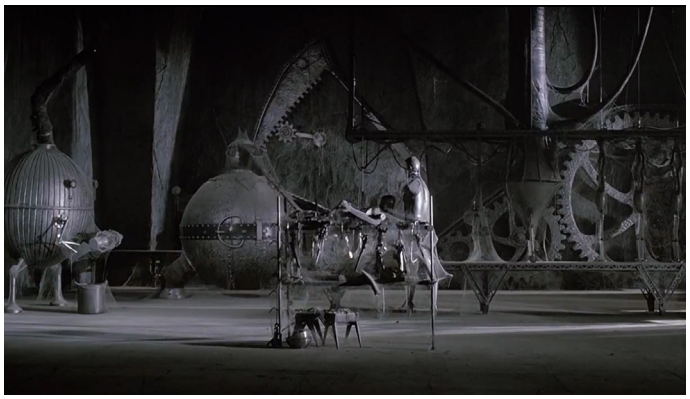


Fig. 42: Laboratorio en Eduardo Manostijeras.

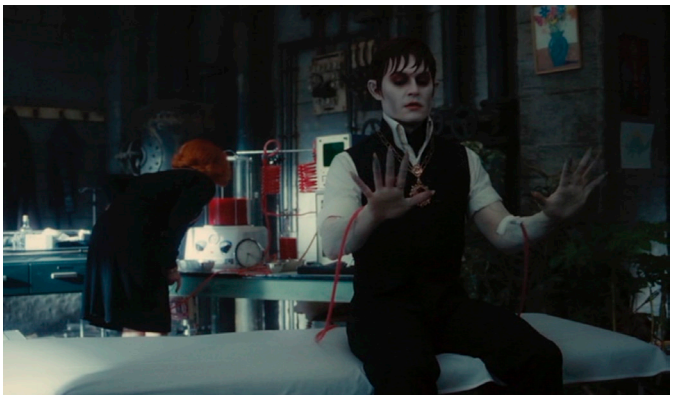


Fig. 43: Consulta de la doctora Hoffman (Sombras tenebrosas).



Fig. 44: Laboratorio de El doctor Frankenstein.

Ambos espacios fueron creados a partir del que aparece en la película *El doctor Frankenstein*, protagonizado por máquinas tan extravagantes como el personaje que hace uso del mismo. Siguiendo esta línea representativa aparecen los espacios que muestran fielmente el carácter del personaje al que van asociados, pudiendo ver un ejemplo en *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares* cuando se nos muestra la habitación de Enoch, que bien podría confundirse con un laboratorio por los elementos que aparecen en el espacio. Aparte de la personalidad que aporta el atrezo, a menudo también se incluyen elementos constructivos que aparecen de forma muy directa ante la mirada del espectador y que son fácilmente relacionables con la naturaleza de la historia que se narra; como muestra clara se va a utilizar la presencia de la arquitectura gótica, representada visualmente por el arco apuntado, relacionada con la temática de vampiros en las películas *Nosferatu*, *Drácula* y *Sombras tenebrosas*.

-Deformación: este rasgo, característico del expresionismo más puro, permite hacer una representación subjetiva de la realidad y está presente en prácticamente cualquier elemento de las películas gótico-alemanas. El ejemplo más evidente se encuentra en los carteles promocionales de películas como *El Golem* y *El gabinete del Doctor Caligari*, incluidos en las fichas técnicas del Anexo 4;

continuando con estos ejemplos y fijándonos ahora en las escenas que nos muestra cada grabación, podemos identificar respectivamente dos formas de deformación distintas: una que podemos catalogar como plástica, dominada por elementos que no tienen un aspecto definido; y otra que tiende a la rigidez, por el uso constante de líneas rectas y ángulos muy evidentes. Debido a que la deformación utilizada en *El gabinete del Doctor Caligari* ya ha sido contada dentro de la definición de espacios y comparada con películas de Tim Burton, ahora exclusivamente se va a mencionar la influencia del aspecto plástico que aparece en *El Golem* en la representación del mundo de los muertos del filme *La novia cadáver*. De esta manera, los espacios que se nos muestran a través de la pantalla tienen una apariencia irregular que, acompañada con el uso de colores que no aportan un significado conciso, proporcionan al espectador los argumentos necesarios para identificar lo que ve como algo irreal.

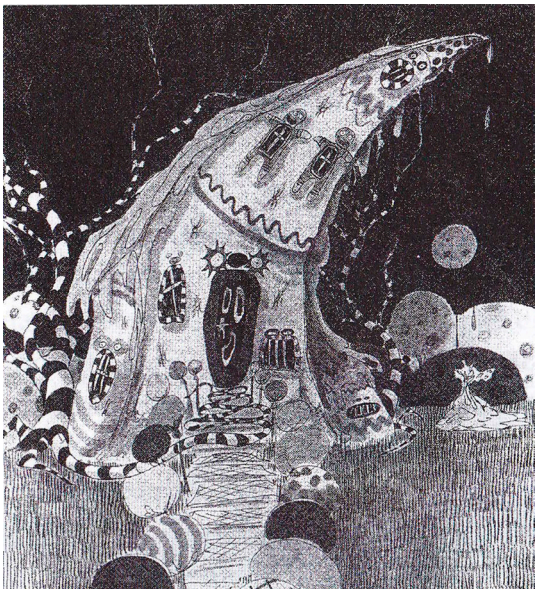


Fig. 45: Presencia del expresionismo en los dibujos de Tim Burton.



Fig. 46: Aspecto plástico de las edificaciones en la película El Golem.



Fig. 47: Aspecto plástico en el mundo de los muertos del filme La novia cadáver.

-Elementos simbólicos: surgen debido a la fuerte presencia de la deformación en el cine de entreguerras; de esta forma, los elementos simbólicos proporcionan a la historia un nexo que une lo real con la parte más fantasiosa de lo que se muestra en pantalla, como si de dos mundos separados se tratara. Generalmente se presentan como objetos reconocibles por el espectador para conseguir que la asociación de ideas brote de forma espontánea, sin embargo, en algunas ocasiones su apariencia también es simbólica, haciendo que la lectura de la narración sea más compleja y próxima al expresionismo que da forma a ese período cinematográfico. Encontramos este ejemplo de forma clara en *El gabinete del Doctor Caligari*, en la cual se presenta al protagonista cruzando un puente mientras

lleva consigo a una de sus víctimas, escena que también podemos ver en *La novia cadáver* cuando el protagonista es perseguido para acabar en el mundo de los muertos; de forma quizá menos evidente, podemos apreciar este puente simbólico en la película *Eduardo Manostijeras* (*Fig. 29*) representado a través de una extraña escalera, este elemento se convierte en el nexo que une el mundo exterior con el lugar donde vive el protagonista.



Fig. 48: Puente de la película La novia cadáver.



Fig. 49: Puente de la película El gabinete del Doctor Caligari.



Fig. 50: Árbol junto al acantilado (Sombras tenebrosas).

De forma aún más abstracta encontramos este elemento simbólico en la película *Sleepy hollow* representado mediante un árbol de aspecto peculiar y diferente a los que le rodean (*Fig. 31*), que se convierte en el vínculo entre el mundo real y el universo del que surge el jinete sin cabeza; este mismo árbol se puede encontrar en *Sombras tenebrosas* junto al acantilado, lugar en el cual sucede la conversión a vampiro del protagonista durante el comienzo del filme y la del personaje de Victoria Winters al final de la historia.

Aparte de encontrar pinceladas que recuerdan a estas películas grabadas hace un siglo, el cine dirigido por Tim Burton nos deja algunas imágenes que reproducen de una manera más o menos fiel las escenas más icónicas de ese cine expresionista (*Fig. 50*). El ejemplo más claro aparece en la forma de levantarse del vampiro del filme *Nosferatu*, reproducido en *Sombras tenebrosas*; aunque también son fácilmente reconocibles las escenas en las que se muestra el castillo o mansión en lo alto de una colina como sucede en *Nosferatu* y *Drácula*, reproducido por Burton en *Eduardo Manostijeras* y *Sombras tenebrosas*. Sin embargo, la reproducción de algunas escenas no es tan evidente, pudiéndose denominar imitación debido a que lo mostrado en pantalla persigue el mismo objetivo en ambos casos; como podríamos considerar al ver la ciudad de la película *Batman* (*Fig. 65*), mostrada mediante un ángulo muy parecido al empleado en *Metrópolis*[94] (*Fig. 64*), o el laboratorio en el que se crea al protagonista de *Eduardo Manostijeras*, mostrado siguiendo un patrón similar al momento en que aparece ese espacio en Metrópolis.

[94] Lang, F. (director). 1927. *Metropolis*. Alemania.

CINE EXPRESIONISTA **TIM BURTON**



Nosferatu (1922)



Sombras tenebrosas (2012)



Drácula (1931)



Eduardo Manostijeras (1990)



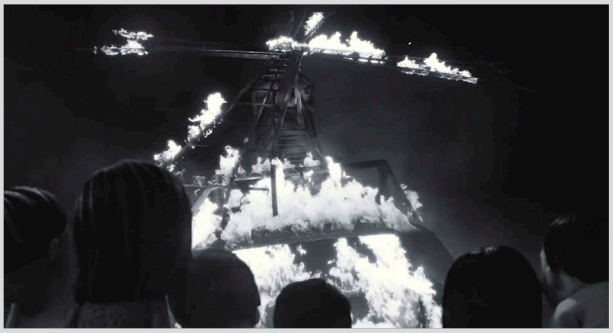
Sombras tenebrosas (2012)

El doctor Frankenstein (1931)

Frankenweenie (2012)

Uso de la tormenta para crear vida





Final con el molino en llamas

Fig. 51: Escenas reproducidas e imitadas.

Por último, como muestra más clara de la influencia del cine de terror en las obras de Tim Burton, se debe recordar que este director realiza una reinterpretación propia de la historia contada por Mary Shelley, *Frankenstein*[95], la cual ya contaba con un filme realizado durante el período cinematográfico comentado. Utilizando como referencia las imágenes mostradas en ese filme, Burton realiza en *Frankenweenie* una reproducción de los momentos clave de la historia como son el uso de la tormenta para dotar de vida algo inerte y la aparición y quema del molino al final de la grabación[96], escenas que ya habían aparecido en *Sleepy Hollow* y que habían servido de inspiración para el desenlace de Eduardo Manostijeras[97].

Como se explicaba al comienzo de este apartado, el cine del que toma sus referencias Tim Burton proviene a su vez de una corriente artística denominada expresionismo. Este movimiento, que vio la luz por primera vez a comienzos del siglo XX en Alemania, estuvo presente en muchos ámbitos artísticos; hasta ahora hemos visto su presencia en el cine, pero su dominio también se hizo evidente en disciplinas como la pintura y la arquitectura, las cuales a su vez ejercerán su influencia en el cine dando lugar a un círculo de retroalimentación entre las artes que ha existido desde la antigüedad.

Para conocer el origen del expresionismo en la pintura debemos retroceder hasta el año 1905, momento en el que nace en Berlín un grupo artístico denominado Die Brücke (El puente) e integrado por estudiantes de arquitectura interesados en el ámbito de la pintura. Entre los nombres de sus integrantes encontramos a Erich Heckel, Karl Schmidt-Rottluff y Ernst Ludwig Kirchner, que basaban sus obras en la expresión de la realidad interior del artista, de forma que pretendían mostrar sus sentimientos evitando cualquier representación fiel de lo que se vivía en la sociedad.



Fig. 52: Postdamer Platz de Ernst Ludwig Kirchner (1914).

Unos años más tarde, en 1911, surge un segundo grupo en Munich conocido como Der blaue reiter (El jinete azul), que utiliza el simbolismo para mostrar su rechazo a la realidad que se vive en ese momento en el país. Los nombres que se asocian

[95] Shelley, M. 1818. *Frankenstein*.
[96] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 72-77.
[97] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 162.

con esta perspectiva del arte son Vasili Kandinski, Franz Marc, August Macke y Paul Klee entre otros muchos debido a que los miembros de este grupo iban variando[98]. Si se analizan ambas asociaciones de artistas de forma conjunta podemos obtener los rasgos más característicos del expresionismo en la pintura: uso de colores fuertes y formas abstractas, presencia de una temática provocadora y profundidad de campo subjetiva, algunos de los cuales ya estaban presentes en obras de Vincent van Gogh y Edvard Munch. Entre las obras de Tim Burton podemos apreciar, de forma más o menos evidente, algunas similitudes con las de los pintores mencionados; uno de los rasgos en común que más destaca es la elección de los colores y formas que dominan la imagen, los cuales se muestran en tonos vivos y poco frecuentes, lo que sin duda se comprueba en la comparación de la imagen del cementerio que se nos muestra en *Pesadilla antes de Navidad* con el cuadro *Noche estrellada*[99], de Van Gogh.



Fig. 53: Noche estrellada de Van Gogh (1889).



Fig. 54: Cementerio (Pesadilla antes de Navidad).

Si recurrimos al ámbito de la arquitectura podemos apreciar la influencia del expresionismo en la presencia de formas extrañas, próximas a las existentes en la propia naturaleza[100], que permiten al arquitecto la manifestación de sensaciones y emociones que son capaces de llegar hasta el visitante de una forma directa[101]. El foco de esta arquitectura se sitúa en Alemania debido a que, como hemos visto en el caso del cine y la pintura, este fue el país de origen del expresionismo como movimiento artístico; mostrándose de forma pública por primera vez en el año 1907 a través del Deutscher Werkbund, organización cultural centrada en la unión del arte, la arquitectura y la industria y en la creación de una estética depurada a partir de la combinación de todas ellas. Entre sus fundadores y primeros miembros encontramos a Hermann Muthesius, Joseph Maria Olbrich y Peter Behrens, pudiéndose también mencionar otros nombres como el de Bruno Taut, quien creó el Pabellón de cristal para la exposición de Colonia del año 1914 y con el que se muestra el refinamiento de las técnicas, además de la apuesta por el uso del vidrio. Este mismo arquitecto funda Arbeitsrat für kunst en 1918, una nueva asociación que buscaba influir en las decisiones políticas referentes a la arquitectura; las características que unían a este grupo estaban marcadas por la presencia de formas orgánicas y el uso predominante de materiales como el acero y el vidrio. Como ejemplo de esta arquitectura se va a mencionar la Torre de Einstein, proyectada por Erich Mendelsohn en el año 1919, en la

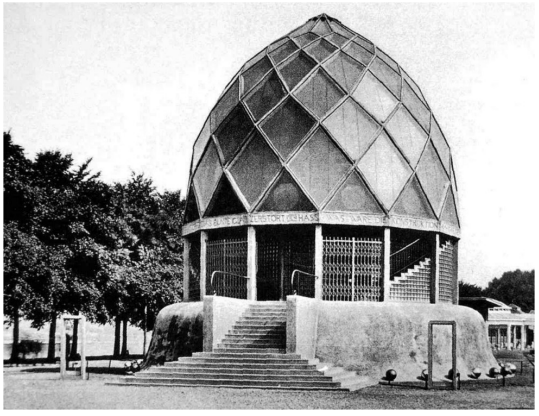


Fig. 55: Pabellón de cristal de Bruno Taut (1914).

[98] Espinós Escuder, P. 2008. *Tim Burton y el expresionismo*. En: *Frame, revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla*. N. 3. Pg. 1-3.
[99] Van Gogh, V. 1889. *De sterrennacht* [Pintura]. Nueva York, MoMA.
[100] Casals, J. 1982. *El expresionismo: Orígenes y desarrollo de una nueva sensibilidad*. Pg. 106.
[101] Espinós Escuder, P. 2008. *Tim Burton y el expresionismo*. En: *Frame, revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla*. N. 3. Pg. 7.



Fig. 56: Torre de Einstein de Erich Mendelsohn (1919-20).

cual se hace evidente la plasticidad que dominaba los volúmenes haciendo posible la aparición de esas formas indefinidas que tanto defendían los miembros de este grupo.



Fig. 57: Arquitectura moderna (Eduardo Manostijeras)



Fig. 58: Arquitectura antigua (Eduardo Manostijeras)

En la arquitectura presente en la filmografía de Tim Burton distinguimos de forma aislada los rasgos que caracterizan a los grupos expresionistas mencionados en el párrafo anterior, de los cuales predomina la aparición de formas plásticas que se acompañan principalmente de grandes ventanales protagonizados por el acero y el vidrio (*Fig 29*). Sin embargo, el director incluye a menudo construcciones inspiradas en movimientos arquitectónicos posteriores para crear así un contraste visual que haga más evidente la crítica social que, como hemos visto al comienzo de este apartado, suele protagonizar el argumento de sus películas; esto ocurre en títulos como *Eduardo Manostijeras*, *Charlie y la fábrica de chocolate* (*Fig. 63*) o *La novia cadáver*, en los que los espacios representados con cada estilo arquitectónico son diferentes; y en *Bitelchús* (*Fig. 78* y *Fig. 81*), en la que se muestra cómo un mismo espacio es transformado para adaptarse de un estilo clásico a otro más moderno.

CRITERIOS A SEGUIR

Parámetros a analizar

Clasificación de escenografías



En esta ocasión, tras fijar nuestra vista en un estilo cinematográfico tan concreto como el representado por Tim Burton, vamos a establecer los criterios a seguir y los instrumentos a tener en cuenta de cara al estudio de los espacios utilizados por el director y de cómo estos influyen en el espectador. De esta forma, podremos obtener los datos necesarios para la aplicación de los mismos en el ámbito arquitectónico.

En primer lugar fijaremos los parámetros comunes a ambas artes y veremos el grado de repercusión que cada uno de ellos puede presentar.

A continuación, nos centraremos en la tipología de espacios existentes y realizaremos una clasificación que tenga en cuenta la representación de cada uno de ellos.



Parámetros a analizar

Fig. 59: Pirámides de Kéops, Kefrén y Micerinos en Egipto.

Tanto en el cine como en la arquitectura, así como en otros muchos ámbitos de la vida cotidiana, se busca generar pensamientos concretos o despertar ciertas emociones en las personas receptoras. Para poder lograrlo, los autores juegan con diversos aspectos que influyen en la percepción humana; de esta forma, directores y escenógrafos en el cine o arquitectos en la arquitectura emplean prácticamente los mismos medios para conseguir este objetivo común.

Entre los aspectos a tener en cuenta se encuentran la elección de materiales a utilizar, el ángulo de visión del espectador, la calidad de la iluminación tanto exterior como interior, las formas geométricas representadas, etc. Todos ellos, como se comentó en el párrafo anterior, se tienen en cuenta en ambos ámbitos artísticos, haciendo que arquitectura y cine cada día se muestren más cercanos y retroalimentándose en el correcto uso de los mismos. Cada uno de estos aspectos se ha de tener en cuenta en más de un sentido, ya que pueden ayudar en la percepción de varias emociones complementarias; por ejemplo, cuando se selecciona el material que va a ser representativo de la obra, bien sea un edificio o una película, hay que tener en cuenta que este va a influir en la contextualización y en la creación de la atmósfera de emociones que se provoquen con ese lugar, de esta forma materiales tradicionales nos van a llevar a épocas pasadas, inspirándonos ambientes fríos, en el caso de la piedra, o de relajación, gracias el uso de madera.

Hasta ahora y en adelante vamos a considerar exclusivamente los parámetros visuales, sin embargo, la provocación de emociones surge fruto de una combinación más amplia de elementos que merecen ser nombrados; podríamos incluir, por ejemplo, aquellos aspectos relacionados con la sonoridad o con el lenguaje que se incluye en las obras cinematográficas; de hecho, una de las cosas más importantes de una buena película es su banda sonora original, que incluye toda la música empleada en la película para poner al espectador en preaviso de lo que esperar en cada momento. Aparte de acompañar y complementar la acción, el sonido es vital para conseguir una comprensión tridimensional de lo que se muestra en la pantalla, subsanando las limitaciones de la misma[102]; de esta forma se incluyen los sonidos pertenecientes al ambiente sin perjudicar los diálogos principales, proporcionando un fondo sonoro que se corresponde con el visual y genera profundidad[103]. Este aspecto,

[102] Elena, A. 2002. *Abbas Kiarostami*. Pg. 282.
[103] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción: espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 159-160.

como hemos dicho antes, no será tomado en cuenta debido al hecho de su escaso uso en la arquitectura, aunque en algunas edificaciones sí que se tenga en cuenta la entrada o no de sonido procedente del exterior o incluso su generación particular para acompañar al espacio, como ocurre con las fuentes de agua que proporcionan el murmullo constante debido al movimiento del fluido.

De cara al análisis de cómo Tim Burton consigue transmitir sentimientos muy específicos mediante su obra cinematográfica, obviando como se ha indicado anteriormente el gran papel que la música juega en sus obras, se va a realizar una clasificación de los aspectos anteriores en tres parámetros básicos: arquitectura y espacios, iluminación y colores y perspectivas y recorridos. Cada uno de estos parámetros recoge varios puntos a tener en cuenta que se convierten en vitales para el argumento de la película cuando se valoran de forma conjunta, también se ha de tener en cuenta que estos parámetros generalmente no aparecen de forma individual, sino que se complementan entre ellos a la vez que se justifican los unos a los otros y es por esto que deben encontrarse en armonía para conseguir provocar la sensación deseada en el espectador. A continuación veamos a qué nos referimos con cada uno de estos parámetros.

Arquitectura y espacios



Fig. 60: Hotel De Vere Tortworth Court (Reino Unido), antigua mansión victoriana.

Cuando vemos la imagen de una pirámide nuestra mente nos traslada, de forma involuntaria, a parajes egipcios (*Fig. 59*); sin embargo, si lo que se nos muestra es el interior de una mansión victoriana, esta nos llevará inmediatamente al Reino Unido del siglo XIX. Con estos dos ejemplos nos podemos hacer una idea de cómo la arquitectura contextualiza la acción mostrada, esta sensación se incrementa mediante la correcta elección de vestuario, iluminación y diálogos en la representación de obras. Es evidente que, a lo largo de la historia de la humanidad, la arquitectura ha ido evolucionando y enriqueciéndose hasta llegar a la actualidad, en este largo proceso se han presentado épocas en las cuales la arquitectura ha sido uno de los pilares representativos más importantes (*Fig. 62*), casi siempre acompañada e influenciada del resto de artes plásticas.

Si exclusivamente nos fijamos en las características espaciales que han ido teniendo los espacios arquitectónicos construidos, se puede apreciar una evolución histórica de los mismos que Giedion[104] explicó a través de varias publicaciones[105], en las que establece la existencia de tres etapas arquitectónicas basadas en la concepción del espacio que se aplica en cada una de ellas. En primer lugar, relacionado con las grandes civilizaciones arcaicas, aparece el concepto de arquitectura como volumen escultórico colocado en un espacio ilimitado; la concepción espacial se establece en función de las relaciones e interacciones del volumen construido y el espacio que lo rodea[106]. La siguiente etapa, en la que se incluyen las arquitecturas romana, medieval, renacentista y barroca; da prioridad y protagonismo al espacio interior, que se abre hacia el exterior mediante la disposición de ventanas[107]; la incorporación de la luz al espacio interior creado supone una etapa de transición entre la segunda concepción y la tercera, de forma que la aparición de las estructuras de hierro y vidrio en el siglo XIX supone un punto de inflexión en la arquitectura, puesto que permiten una apertura completa del espacio interior, generando nuevos conceptos como la transparencia. Por último, correspondiéndose con la arquitectura moderna del siglo XX, surge la tercera concepción del espacio como resultado de la combinación de las dos primeras; de esta forma, no se prescinde del carácter volumétrico de la arquitectura pero tampoco se deja en el olvido el diseño del espacio interior[108], poniéndose en valor las relaciones existentes entre el espacio exterior y el interior[109]. La clasificación de Giedion nos ayuda a entender la relación espacio-temporal que un espectador medio, sin excesivas nociones sobre historia de la arquitectura, llevará a cabo cuando el filme le muestre cualquier espacio; de esta forma, la mente humana trata de encajar aquello que está viendo en algún momento histórico reconocible.

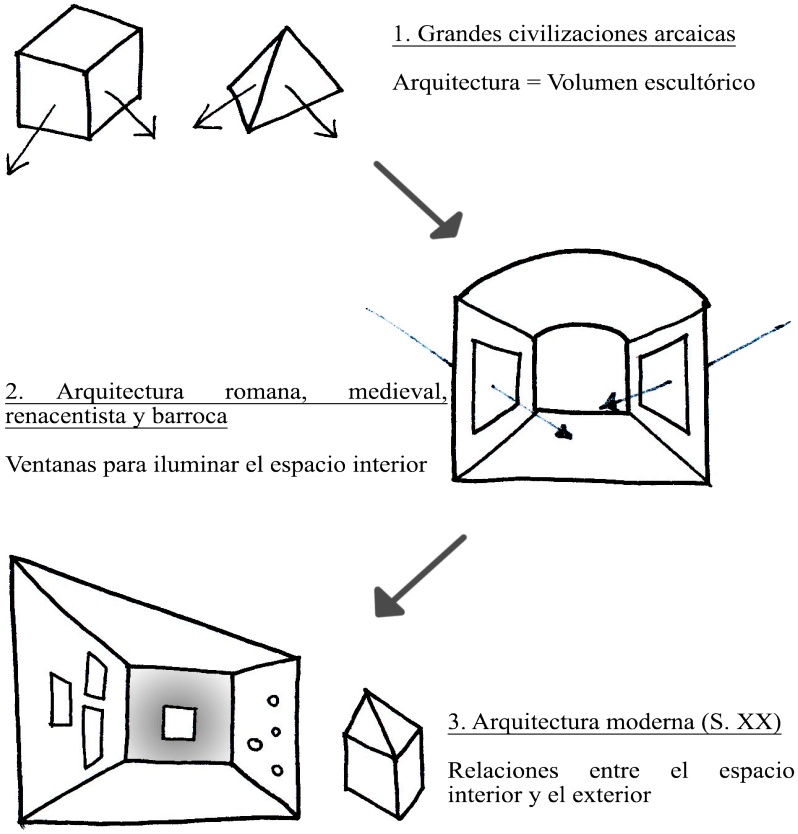


Fig. 61: Esquemas de la concepción del espacio según Sigfried Giedion.

[104] Sigfried Giedion (1888-1968). Historiador.
[105] La teoría de las concepciones espaciales se desarrolla en tres obras del historiador: *Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition* (1941), T*he Eternal Present: A Contribution on Constancy and Change* (1964) y *Architektur und das Phänomen des Wandels: Die drei Raumkonzeptionen in der Architektur* (1969).
[106] Giedion, S. 1975. *La arquitectura, fenómeno de transición: las tres edades del espacio en arquitectura*. Pg. 490-491.
[107] Giedion, S. 1975. *La arquitectura, fenómeno de transición: las tres edades del espacio en arquitectura*. Pg. 494-495.
[108] Giedion, S. 1981. *El presente eterno: una aportación al tema de la constancia y el cambio*. Pg. 491.
[109] Giedion, S. 1978. *Espacio, tiempo y arquitectura: el futuro de una nueva tradición*.

PREHISTORIA

-Construcciones megalíticas: apilamiento de piedras sin carácter funcional.





-Construcciones ciclópeas: mediante apilamiento de piedras sin uno de argamasa.



ANTIGÜEDAD

-Mesopotamia: llevadas a cabo en la cuenca de los ríos Tigris y Éufrates (VII milenio a. C. - 539 a. C.)





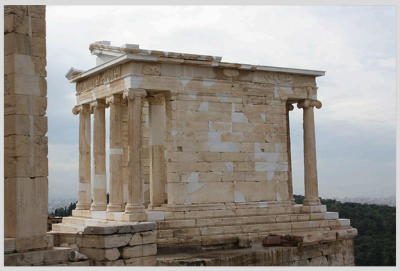
-Egipto: localizada principalmente a lo largo del río Nilo (3150 a. C. - 31 a. C.)

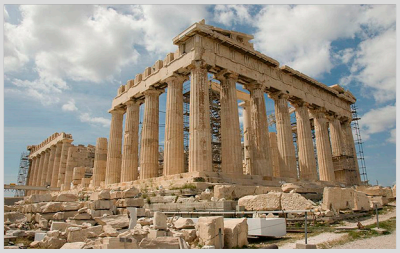




ANTIGÜEDAD CLÁSICA

-Grecia: 350 a. C. - 146 a. C.





-Roma: 509 a. C. - siglo IV d. C.



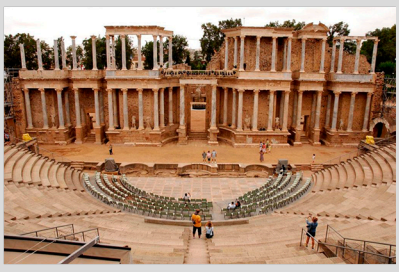


Fig. 62: Historia de la arquitectura.

EDAD MEDIA

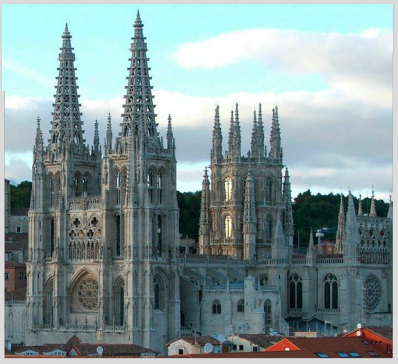
-Arq. paleocristana: siglos III - VI.



-Arq. románica: siglos XI - XIII.



-Arq. gótica: siglos XII - XV.



EDAD MODERNA

-Renacimiento: siglos XV - XVI.



-Barroco: siglos XVII - XVIII.



-Rococó: siglo XVIII.



EDAD CONTEMPORÁNEA

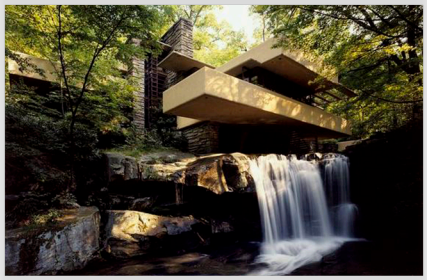
-Arq. Historicista: siglos XIX - XX.



-Arq. del hierro: siglo XIX.



-Arq. orgánica: surge en 1930-40.



-Deconstructivismo: surge en 1980.



De igual manera, es un hecho que en cada época y lugar se utilizaban los materiales más accesibles, esto implica a su vez que la presencia de uno u otro material nos ayuda a identificar tanto el momento de construcción como el lugar y, además, nos aporta información sobre el poder adquisitivo del propietario; este recurso se utiliza mucho en el cine, mostrándonos el uso de materiales más humildes para representar a la población con menos recursos económicos mientras que las grandes mansiones protagonizadas por materiales llamativos, adecuadas a la época histórica que se desea mostrar, se relacionan con las familias o personas más ricas e influyentes.



Fig. 63: Contraste entre la casa de Charlie y el resto de la ciudad (Charlie y la fábrica de chocolate).

Otro aspecto fundamental en el que influyen los materiales representados, esta vez en conjunto a la configuración de los espacios mostrados, es a la transmisión de emociones. De esta forma, un espacio abierto con materiales muy lujosos nos hará sentir poderío y riqueza mientras que un espacio pequeño construido a partir de materiales indefinidos, que bien podrían estar sacados de las obras expresionistas más puras, nos llevará a sentirnos extraños y probablemente incómodos. Estos espacios, que son poco convencionales, suelen utilizarse en el cine para mostrar la personalidad del personaje con el que se relaciona; de esta forma, espacio y personaje se complementan y se explican mutuamente. A su vez, en algunas películas se introducen elementos, cotidianos o extraños, que se convierten en representativos para un personaje como ocurre en una de las películas de Tim Burton, *Sleepy hollow*, cuando aparece el árbol retorcido relacionado directamente con el jinete sin cabeza (*Fig. 31*).

Volviendo a la importancia de la arquitectura en la percepción del espectador, también hay que tener en cuenta cómo llevamos a cabo la representación urbana, ya que esta nos da muchas pistas de los temas mencionados en los párrafos anteriores

(época, lugar, capacidad económica, etc.) aportándonos también información sobre si lo mostrado corresponde a una gran urbe o a un pueblecito rural, incluso pudiéndonos mostrar un ambiente que no es real, esto ocurre en filmes como *Metrópolis* en el que se nos muestra una ciudad creada a partir de la combinación de elementos urbanos tradicionales con otros futuristas, haciendo protagonistas en todo momento al rascacielos y a la organización del tráfico en varios niveles que ya habían propuesto arquitectos como Le Corbusier en los planes urbanísticos de esa misma década[110].



Fig. 64: Ciudad representada en Metrópolis.

Para conseguir representar espacios ficticios en el cine, se recurre a técnicas muy variadas que se ven condicionadas por las emociones que se pretenden despertar; el propio Tim Burton muestra Gotham city[111], creada descontextualizando materiales y con influencias de la que aparece en *Metrópolis*[112], mientras que la película *El Golem* emplea aspectos expresionistas, representados principalmente por la plasticidad de las formas urbanas y domésticas convencionales.



Fig. 65: Gotham city (Batman).

Otro recurso frecuente es el uso de la ruina; tal y como veremos más adelante, la inclusión de edificios en ruinas nos puede ayudar a generar diversos sentimientos, aunque se podría considerar que los que priman son la incertidumbre y la curiosidad debido a que, el hecho de no mostrar explícitamente cómo era ese edificio, hace despertar la imaginación del espectador y las ganas

[110] Alonso García, E. 2016. *Plan Obús de Le Corbusier versus Metrópolis de Fritz Lang. Dos discursos contrapuestos sobre la imagen de la ciudad a finales de los años 20.* En: *AA. VV., AVANCA CINEMA. International Conference 2016*. Pg. 300-311.
[111] Ciudad diseñada por Anton Furst en la que se desarrolla la película *Batman*, dirigida por Tim Burton.
[112] Pastor, D. 2018. *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Pg. 56.

de saber más sobre lo que está viendo. Además, este recurso nos permite representar el paso del tiempo de forma visual y directa mediante la comparación del estado original con el deteriorado, permitiéndonos conocer también información como materiales con los que se ha construido, sucesos que han acontecido en ese lugar e incluso la distribución interior. A lo largo de este trabajo hablaremos de las ruinas en dos aspectos diferentes, trataremos la ruina como punto final de una arquitectura en el análisis de *La novia cadáver* y como elemento que genera atracción en *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*

Iluminación y colores

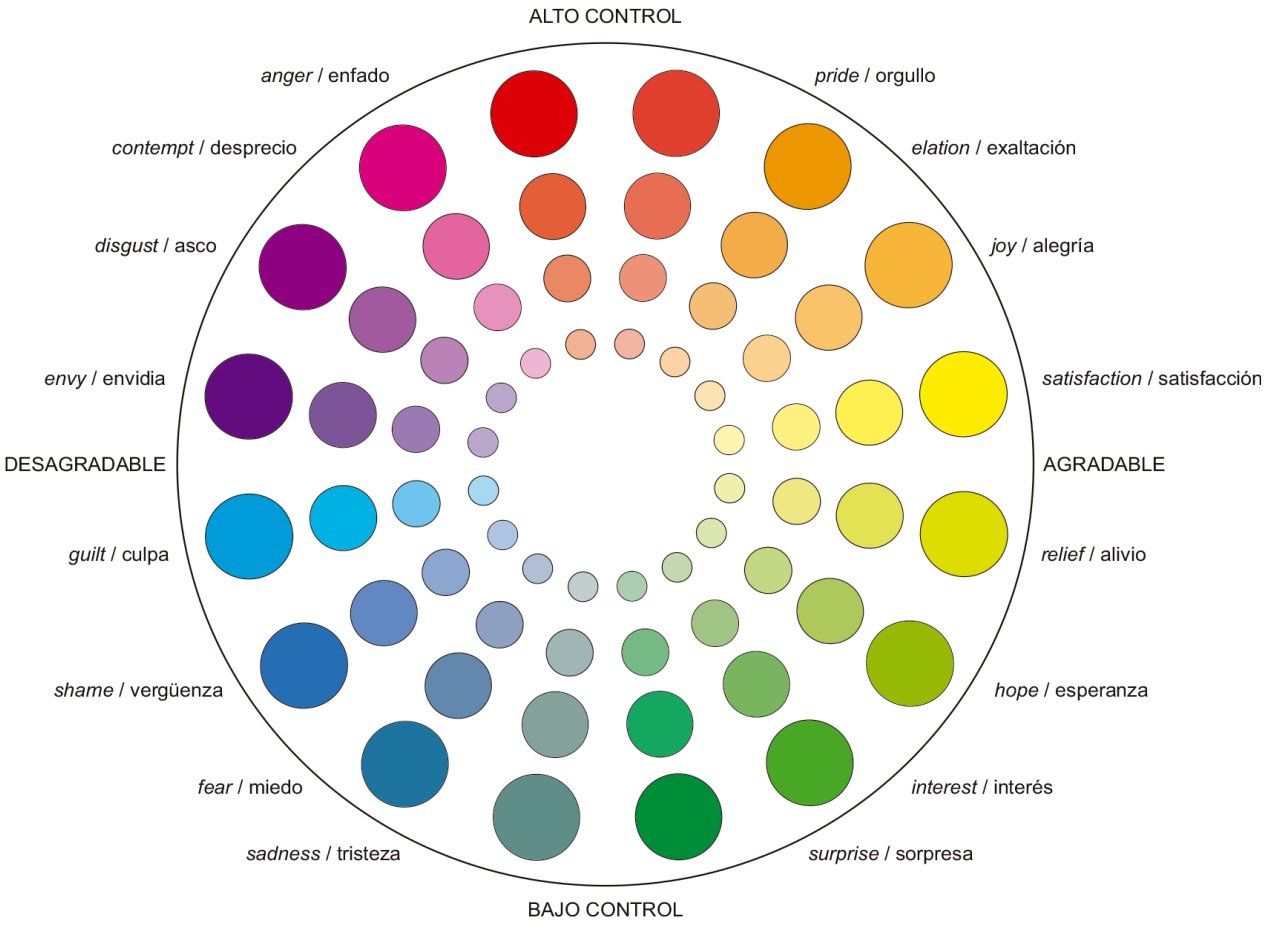


Fig. 66: Círculo de Geneva (adaptación de Steidl, 2009[113]).

Otro de los aspectos fundamentales en la percepción humana es la gama cromática que protagoniza la imagen recibida por el espectador, en la que intervienen principalmente los materiales utilizados y, como veremos más adelante, la iluminación que los afecte. Según un estudio llevado a cabo por investigadores del Wellesley College[114] el cerebro humano tiene una reacción diferente ante cada color, es decir, los estímulos que producen cada uno de ellos hacen que se activen diferentes partes del cerebro, provocando sentimientos que van relacionados al estímulo recibido; siguiendo estas teorías se crea el círculo de Geneva[115], que simplifica las relaciones que existen entre las teorías del color y las de los sentimientos.

En realidad estas relaciones color-sentimiento se han estudiado desde mucho tiempo atrás, una de las primeras y más conocidas

[113] Planet García, S. 2013. Reconocimiento afectivo automático mediante el análisis de parámetros acústicos y lingüísticos del habla espontánea. (Tesis doctoral). Pg. 25.
[114] Estudio encabezado por Bevil Conway y Stoughton.
[115] Scherer, K. R. 2005. *What are emotions? And how can they be measured?*. En: *Social Science Information*. N. 44 (4). Pg. 695-729.

clasificaciones de los colores en función de lo que transmiten al receptor surge a partir de la temperatura que se asocia a los mismos; según esta, los colores se clasificaban en fríos (azul, verde, violeta, etc.) y cálidos (rojo, amarillo, naranja, etc.), y se relacionaban con sentimientos como la frialdad, la lejanía o la soledad los considerados colores fríos y con la calidez, el dinamismo o la alegría aquellos considerados como colores cálidos[116]. Utilizando principalmente esta última teoría mencionada, inicialmente aplicada en el análisis de lo que producían las pinturas en función de los colores empleados, podemos realizar nuestro propio estudio de cómo las gamas cromáticas que se utilizan en el cine influyen en las emociones que percibe el espectador. Como hemos visto anteriormente, este recurso cromático también se implementa en la arquitectura, de forma que el uso de los colores viene condicionado por los sentimientos que se quieren generar en el visitante, tal y como se muestra en el Anexo 2 a través de algunos ejemplos

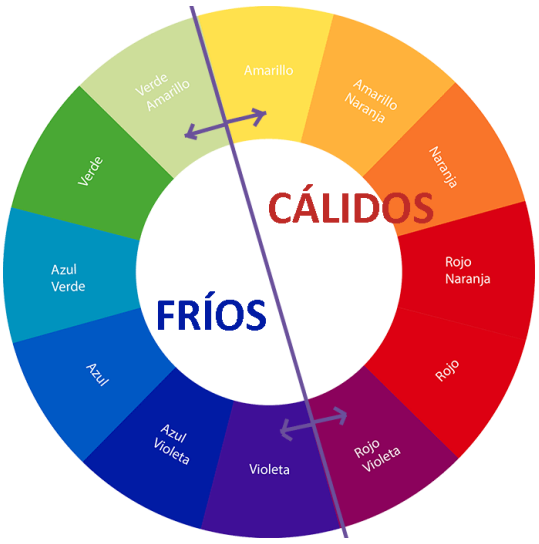


Fig. 67: Círculo de colores fríos y cálidos.

Complementando al color, e incluso enfatizándolo la mayoría de las veces, surge el concepto de iluminación. La luz aparece como algo cotidiano en nuestro día a día, sin embargo, podemos conseguir generar determinados estímulos en el espectador si sabemos hacer un correcto uso de la misma; por ejemplo, la cantidad de luz que entre en una estancia determinará cuan agradable es esta. Igual de importante que controlar la entrada de luz es la consideración del uso de la sombra, ya sea por medio de zonas ensombrecidas o de la sombra arrojada de algún elemento específico. Para conseguir de forma exitosa provocar los sentimientos deseados en el espectador, se debe hacer un buen uso común de ambas, luz y sombra, mediante la distribución uniforme de la iluminación por el espacio, en el cual solamente aparecen sombras arrojadas de forma controlada; la creación de una foco de luz fijo, que genera sombras en el espacio que lo rodea y dificulta la visión de lo que ocurre ahí; y el uso del contraluz, que permite enfatizar un espacio, un elemento o a una persona.

El concepto de iluminación, y todas las posibilidades que esta ofrece al utilizar más de un punto de luz, permite un acercamiento del cine a la representación de la realidad, ya que la aparición de zonas sombreadas proporciona tridimensionalidad a la imagen que se recibe. Además, el correcto uso de la misma, enriquece la interpretación del guion mostrándonos matices o enfatizando elementos que pasarían desapercibidos ante un uso plano de la luz; e incluso, permite dirigir la mirada del espectador para centrar su atención en aquello que es relevante en cada momento. Sin embargo, la aplicación de este concepto no es un asunto sencillo, ya que entran en juego muchos matices que relacionan los espacios iluminados con la sensación de tridimensionalidad; de forma que la introducción de uno o varios puntos de luz artificial puede generar ambientes muy diferentes a los que la luz natural nos ofrece, llegando incluso a modificar la perspectiva visual percibida por el espectador. Como aspecto a destacar, debemos tener en cuenta la importancia que cobra el concepto de iluminación ante un espacio sumido en la sombra o ante la llegada de la noche, cuando lo único que se aprecia es aquello que precisamente aparece resaltado por los puntos de luz artificial introducidos estratégicamente buscando proporcionar

[116] Zelanski, P. y Fisher, M. 2001. *Color*. Pg. 35.

una imagen radicalmente diferente a la que se obtiene de ese mismo espacio durante el día, cuando la luz natural lo inunda todo sin hacer distinción.[117]

El tratamiento de la luz no es un concepto nuevo en el ámbito de la arquitectura, la reinterpretación que realiza Oscar Linares de la Torre de las concepciones espaciales establecidas por Sigfried Giedion, comentadas en el apartado anterior, muestra la forma de considerarla que se ha tenido en cuenta a lo largo de la historia (*Fig. 69*). De esta forma, establece cuatro concepciones espaciales en función de su cualidad lumínica[118]: espacio exterior, dominado por la presencia de sombras sobre un fondo de luz; espacio interior, protagonizado por la aparición de luces en la sombra; espacio interior exteriorizado, en el que predomina la transparencia y la cuasiausencia de sombras; y espacio interior en continuidad con el exterior, que posibilita la aparición de luz en la sombra mediante la transparencia del plano vertical. Cada una de estas concepciones se correspondería inicialmente con uno de los periodos arquitectónicos establecidos por Giedion, sin embargo, el autor de la reinterpretación propone romper la lectura cronológica y considerar el uso de las concepciones espaciales en la arquitectura de forma sincrónica[119].

Es por ello que en el caso de la arquitectura, el correcto uso de la luz y la forma de introducirla en el edificio es un aspecto clave para el espectador; este hecho se hace completamente palpable en las obras eclesiásticas que realiza Le Corbusier, en las cuales utiliza los efectos lumínicos comentados para conseguir enfatizar la presencia de Dios en los lugares de culto, ver Anexo 2 para conocer algunos ejemplos.



Fig. 68: Altar interior de la capilla Notre dame du Haut (Ronchamp, Francia).

Perspectivas y recorridos

Para explicar este último parámetro se va a recurrir al ejemplo de la acrópolis[120] griega, en la cual el recorrido que realizaba el visitante estaba configurado de forma que, a lo largo del mismo, se obtuvieran las mejores vistas de cada una de las edificaciones; además, a medida que se avanzaba, estas iban siendo descubiertas poco a poco hasta llegar al elemento hito, el Partenón[121]; por lo tanto, podemos comenzar a hablar de las variantes que

[117] Kepes, G. 1944. *El lenguaje de la visión*. Pg. 196-219.

[118] Concepto que incluye tanto la luz como la sombra y la relación de estas con el espacio, según lo que establece Josep Quetglas: *"Como a menudo identificamos instintivamente a la luz con su fuente -el sol- y a la sombra con su límite -la oscuridad-, suponemos que la luz es un fenómeno de exterior, mientras que la sombra es un fenómeno de interior. Es más cierto lo contrario: sólo en los interiores la luz de materializa y se deja ver; lo que hay fuera son las sombras. La luz tiene presencia y da forma sólo a lo de dentro, mientras que la sombra tiene presencia y da forma sólo a lo de fuera"*. Citado en: Linares de la Torre, O. 2015. *Las concepciones espaciales de Sigfried Giedion como teoría del proyecto*. En: *BAc Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea*. N. 5. Pg. 15.

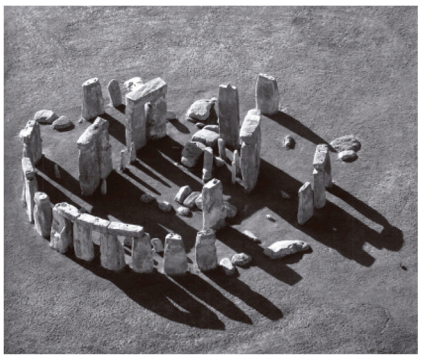
[119] Linares de la Torre, O. 2015. *Las concepciones espaciales de Sigfried Giedion como teoría del proyecto*. En: *BAc Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea*. N. 5. Pg. 11-18.

[120] *"Recinto fortificado situado en la parte más alta de las antiguas ciudades griegas donde se emplazaban templos y edificios públicos"*. En: *Diccionario de la lengua española, 23ª edición*. (versión 23.3 en línea) (02/06/2020).

[121] Templo griego dedicado a la diosa Atenea, construido en el año 449 a.C.

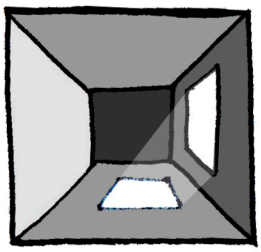
Oscar Linares de la Torre





Espacio exterior

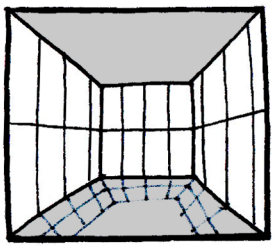
Sombras en la luz





Espacio interior

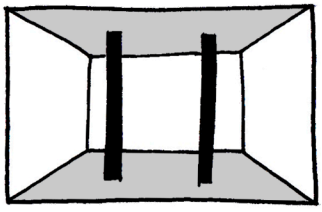
Luces en la sombra





Espacio interior exteriorizado

Transparecia + cuasiausencia de sombras

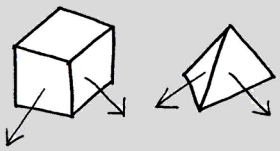




Espacio interior en continuidad con el exterior

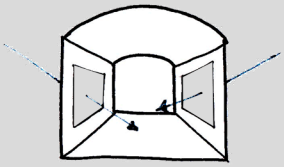
Luz en la sombra + transparencia

Sigfried Giedion



1. Grandes civilizaciones arcaicas

Arquitectura = Volumen escultórico

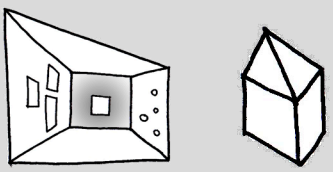


2. Arquitectura romana, medieval, renacentista y barroca

Ventanas para iluminar el espacio interior

2.5 Etapa de transición (S. XIX)

Transparecia y apertura del espacio (construcciones de hierro)



3. Arquitectura moderna (S. XX)

Relaciones entre el espacio interior y el exterior

Fig. 69: Esquemas de la concepción espacio-lumínica según Oscar Linares de la Torre y comparación con la teoría de Giedion.

supone este ejemplo al crear un recorrido protagonizado por las perspectivas que se van obteniendo a lo largo del mismo. Pese a englobar ambos conceptos, perspectiva y recorrido, en un mismo parámetro, se han de tener en cuenta de forma individual, aunque puedan complementarse al aparecen juntos; es decir, por un lado aparece el concepto de perspectiva[122] relacionado a una imagen que, en principio, se encuentra quieta, mientras que el de recorrido[123] incluye de forma implícita la condición de movimiento. Esta diferencia aparece de forma directa en el ejemplo mencionado y ampliado en el Anexo 3, ya que utiliza el recorrido para conseguir que el espectador se desplace por el espacio, generando los momentos de atención del mismo mediante la aplicación de la perspectiva que se ofrece de cada uno de los edificios que forman el complejo. Por lo tanto, surge también una contraposición inicial de los conceptos al considerar la lectura del recorrido mediante la suma de perspectivas, pudiéndose suprimir el primero al carecer de sentido sin el segundo.

De hecho, tradicionalmente, la arquitectura ha sido pensada y representada a través de imágenes estáticas, perspectivas, que permitían conocer exclusivamente algunas de las características del espacio representado. Como se comentaba en el ejemplo anterior, estas perspectivas que se ofrecían al visitante estaban cuidadosamente escogidas para resaltar las cualidades más importantes o llamativas que poseían cada una de las construcciones; pero, al tener en cuenta el conjunto de imágenes recibidas durante el avance, estas pueden generar confusión en el espectador debido a la falta de conocimiento progresivo que provoca el recorrido diseñado[124].



Fig. 70: Recorrido de aproximación a la capilla proyectada por Le Corbusier en Ronchamp (Francia).

Es por ello que el concepto de recorrido, en relación a los espacios arquitectónicos, ha sufrido una evolución a lo largo del tiempo, de forma que la generación de perspectivas es más continua a medida que se realiza el itinerario, permitiendo conocer mejor el espacio que se está visitando. Un ejemplo más moderno de la importancia del recorrido y las perspectivas en la arquitectura son las obras del arquitecto suizo francés Le Corbusier, las cuales fueron proyectadas pensando precisamente en aquello que el espectador iba a ver y en las sensaciones que iba recibir a medida que avanzara por los espacios, convirtiéndose pues en una muestra del funcionamiento conjunto de ambos conceptos; los ejemplos mencionados, tanto la acrópolis griega como la arquitectura de Le Corbusier, serán desarrollados en profundidad en el Anexo 3.

[122] Término entendido según la tercera acepción que proporciona la Real Academia Española: *"Panorama que desde un punto de vista determinado se presenta a la vista del espectador, especialmente cuando está lejano"*. En: *Diccionario de la lengua española, 23ª edición*. (versión 23.3 en línea) (02/06/2020).

[123] Definido por la Real Academia Española en su tercera acepción como: *"Ruta, itinerario prefijado"*. En: *Diccionario de la lengua española, 23ª edición*. (versión 23.3 en línea) (02/06/2020).

[124] Martienssen, R. D. 1977. *La idea del espacio en la arquitectura griega*. Pg. 113.

De esta manera, la perspectiva con la que vemos lo que nos rodea nos genera pensamientos y sentimientos muy concretos, pudiéndonos hacer sentir pequeños cuando nos encontramos en un sitio de gran altura o poderosos si estamos observando algo desde una altura superior al mismo; así mismo, debemos tener en cuenta que el recorrido nos ofrece la posibilidad de modificar estas percepciones a medida que el espectador se mueve por el espacio, de forma que algo que se ve de una manera inicialmente puede percibirse de forma opuesta cuando se produzca el desplazamiento predefinido. Atendiendo al concepto de promenade architecturale[125], designado por Le Corbusier, no solamente se debe tener en cuenta el punto de vista cambiante del espectador al desplazarse por un recorrido establecido a través de la arquitectura proyectada. Para entender este concepto y la importancia implícita del movimiento, hay que comprender la facultad que poseen los espacios para generar sensaciones en el visitante que lo recorre mediante la generación de estímulos, los cuales en algunas ocasiones no se limitan al campo visual.

Es por eso que, el concepto de obtención de puntos de vista cambiantes en función del movimiento del visitante por el espacio, se aplica también en lugares destinados a la exposición de objetos, como pueden ser galerías de arte y museos, para poder guiar al espectador en su experiencia y tratar de proporcionarle los ángulos más adecuados para apreciar cada una de las obras disponibles (*Fig. 72*). Estos espacios, a menudo adaptados desde una preexistencia que se desea mantener, cumplen funcionalmente con la labor de acercar la pieza de arte correspondiente al visitante, ayudándole en su correcta percepción de la misma; sin embargo, entre las obras arquitectónicas más populares, descubrimos la creación de edificios cuya fase de proyecto y explicación formal se asienta en la idea del recorrido generador de perspectivas para apreciar de una forma única aquellos elementos que protagonizan el espacio, convirtiéndose a su vez en obras de arte que observar desde cada punto de vista ofrecido en el recorrido. Como ejemplo práctico de esta arquitectura se podría mencionar el museo Guggenheim de Nueva York, proyectado por Frank Lloyd Wright[126] en el año 1959; la forma curva exterior da lugar en el interior a una rampa ascendente que marca el recorrido y que permite la visualización de las obras expuestas a la vez que proporciona perspectivas cambiantes del espacio central (*Fig. 73*).



Fig. 71: Imagen exterior del museo Guggenheim de Nueva York (Estados Unidos).

[125] Entendido como *paseo arquitectónico*, tal y como aparece en: Benton, T. 1987. *Le Corbusier y la promenade architecturale*. En: *ARQUITECTURA. Revista del colegio oficial de arquitectos de Madrid*. N. 264-265. Pg. 38-47.

[126] Frank Lloyd Wright (1869-1959). Arquitecto estadounidense representante de la arquitectura orgánica.

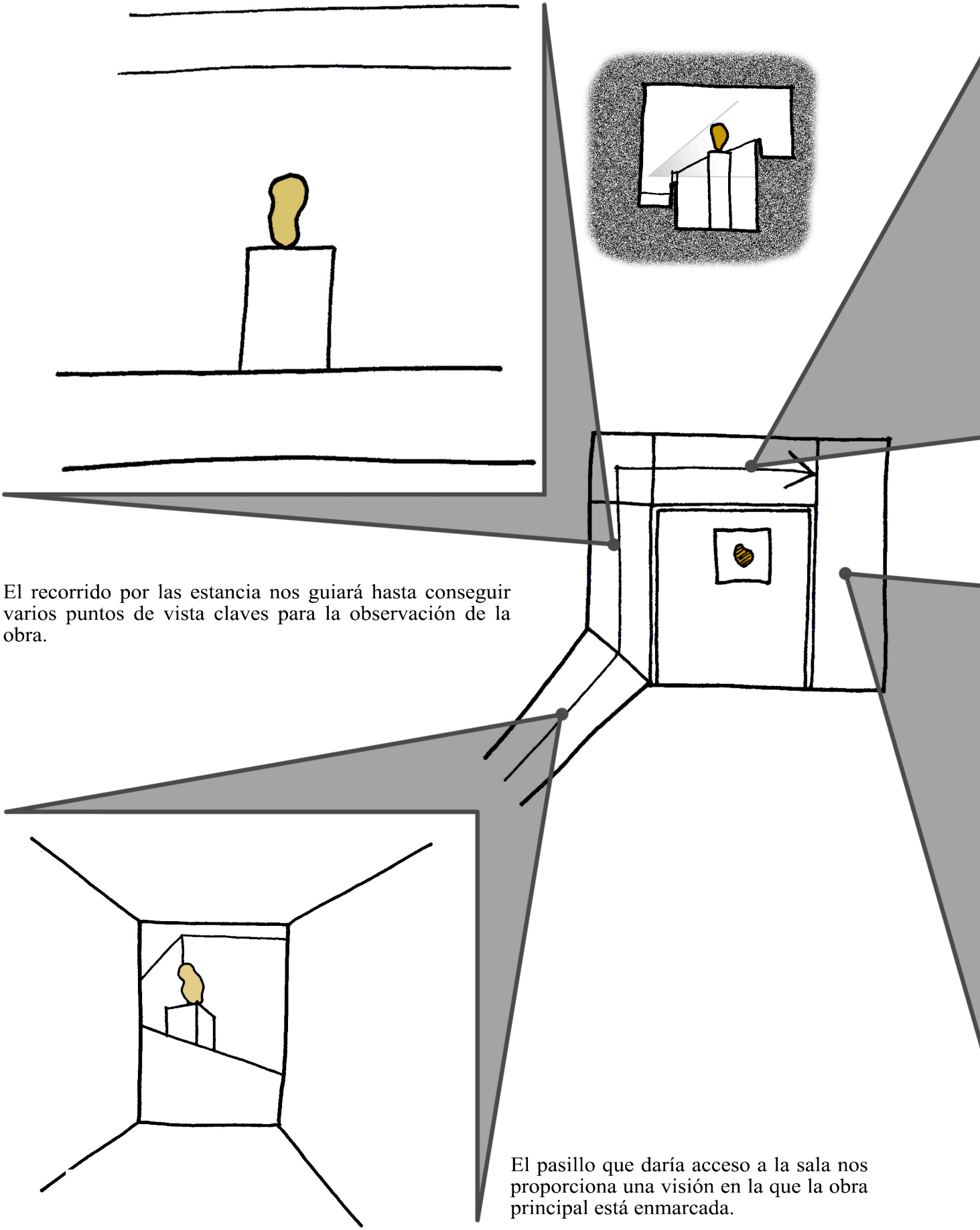
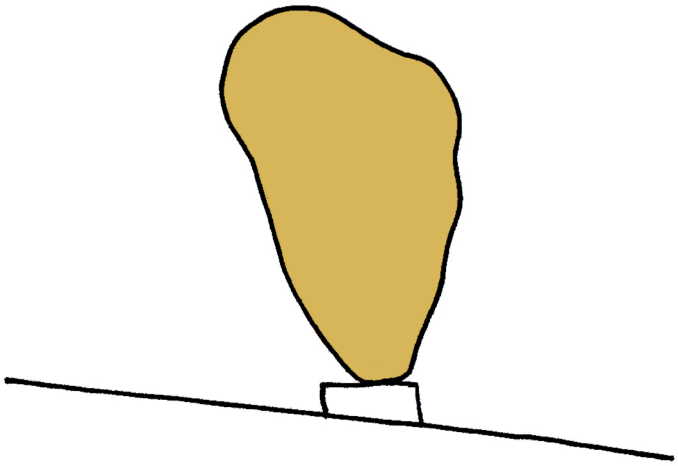
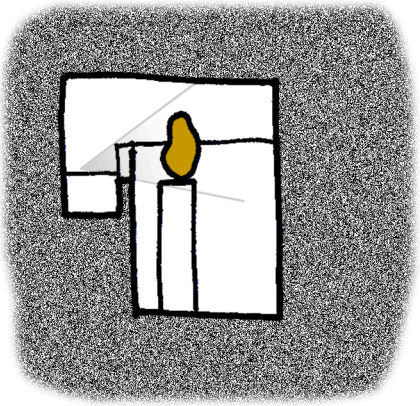
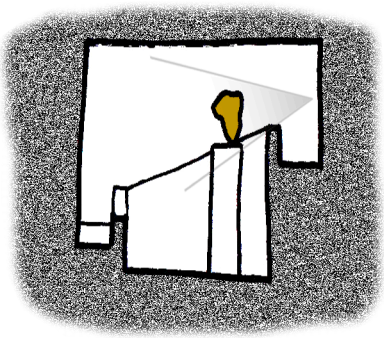


Fig. 72: Recorrido ficticio por una sala de exposición.







Al ascender se va aproximando al visitante a la obra, de forma que pueda apreciarla en sus tres dimensiones.
El punto culmen se situaría por encima de la pieza expuesta, en ese momento el espacio que la rodea se introduce en la visión tras haber constituido el telón de fondo a lo largo del recorrido.

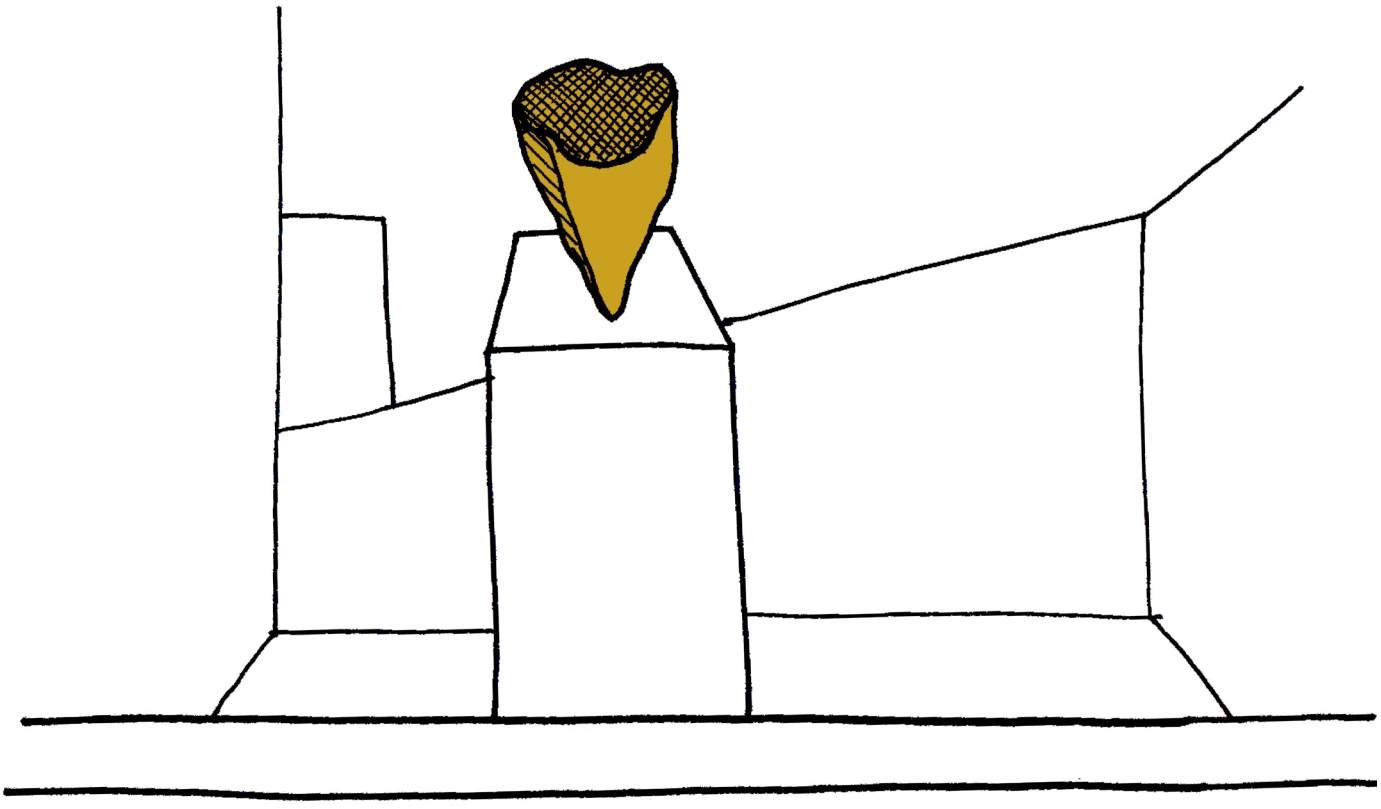




Fig. 73: Dibujo del museo Guggenheim de Nueva York seccionado.

Cuando hablamos de cine, siempre teniendo en cuenta su característica intrínseca de representación tridimensional recibida a través de un plano de dos dimensiones, estos aspectos vienen determinados por la posición de la cámara y por los posibles movimientos que esta pueda realizar. En la grabación de las primeras películas de cine mudo, se utilizaba una cámara fija que permitía hacer planos generales o primeros planos en función de lo que se deseara mostrar en cada escena. Sin embargo, con la revolución tecnológica, los medios de grabación mejoraron y permitieron llevar a cabo secuencias en las cuales el punto de vista se iba desplazando por el espacio representado, esto permitía al director de la obra mostrárnoslo poco a poco a medida que hiciera falta, para así comprender de forma más sencilla el argumento a contar. Además, el movimiento del ángulo de vista facilitaba la transmisión de emociones, permitiendo que el espectador se sintiera dentro de la escena, si el punto de vista era frontal, o transmitiéndole otros sentimientos mediante el uso de una cámara alta o baja.

Aunque en la mayoría de las obras cinematográficas el desplazamiento de la cámara se produce dentro del mismo espacio, existen algunos ejemplos en los cuales es utilizado para mostrarnos la arquitectura de forma explícita, es decir, se graban los recorridos realizados por los personajes a través de un espacio continuo, pudiendo mostrar arquitectura construida realmente o una escenografía que la imita. Este hecho, permite que el tiempo representado sea el real, ya que veamos cómo se desarrolla toda la acción; sin embargo, cuando lo que se muestran son espacios sin un recorrido que los una, se producen elipsis de tiempo en la historia representada que corresponden a aquel que el personaje emplearía en llegar de un espacio a otro

Como se ha mencionado anteriormente, estos tres parámetros surgen de una selección previa de factores utilizados, tanto en arquitectura como en cine, para crear atmósferas determinadas y generar estímulos en el espectador. Se ha optado por la elección de los elementos visuales, clasificados en esos tres parámetros, que intervienen en el proceso para centrar nuestra atención en aquello que influye directamente en la imagen que se recibe del espacio de cara a realizar un análisis posterior.

Hasta el momento se ha pretendido la desconexión de estos parámetros para conseguir una comprensión de los límites presentes en cada uno de ellos de forma individual; pero la aplicación de los mismos a la hora de crear un espacio que provoque en el espectador las emociones deseadas, debe realizarse de forma simultánea debido a que los parámetros se influyen entre sí, pudiendo dar lugar a multitud de combinaciones que nos permiten conseguir nuestro objetivo.

De cara al estudio que realizaremos más adelante, volveremos a establecer la diferenciación de los tres parámetros explicados, aislándolos de forma que podamos observar la relevancia que tiene cada uno de ellos en lo que se muestra en la pantalla; comentando las relaciones que aparecen entre ellos al generar las conclusiones del análisis.



Clasificación de escenografías

Fig. 74: Escenografía utilizada en Bitelchús.

Antes de realizar una clasificación de escenografías, primero vamos a acercarnos a este término que podemos encontrar en el tratado del siglo I a. C. escrito por el arquitecto Vitruvio y en el que se define como: "dibujo sombreado de la frente y lados del edificio, que se alejan, concurriendo todas en un punto"[127]; tal y como especifica Joseph Ortiz y Sanz en las notas que acompañan a la traducción del texto original, equivaldría a lo que ahora entendemos como perspectiva pero con un grado de desarrollo inferior puesto que esta técnica ha sufrido una notable evolución a lo largo de los siglos. Cuando acudimos al diccionario de la Real Academia Española[128] para consultar la definición del término *escenografía* encontramos que la cuarta acepción corresponde con la proporcionada por Vitruvio, sin embargo, se nos indica que la misma está en desuso y, por tanto, hemos de recurrir a las otras acepciones para entender el significado actual del término. La primera definición que se nos ofrece es: "Arte de diseñar o realizar decorados para el teatro, el cine o la televisión", que aproxima la función de la escenografía a la de la arquitectura; aunque, de cara a la clasificación que queremos realizar, la acepción que nos interesa es la segunda: "Conjunto de decorados de una representación teatral, de una película o de un programa de televisión". Dentro de esta definición podemos incluir tanto espacios reales como ficticios, que pasan a formar parte del decorado convirtiéndose en la imagen esencial que recibe el espectador; así como todos aquellos elementos que complementan esa imagen y que le proporcionan realismo, conocidos comúnmente como atrezo[129]. Este conjunto de elementos, recogidos bajo el término de *escenografía*, nos permiten crear espacios que normalmente solo se encontrarían en la imaginación o en los sueños[130] pero a la vez nos facilitan la labor de reproducir aquello que encontraríamos en el mundo en el que vivimos. Por lo tanto, la arquitectura escénica cinematográfica[131] se convierte en la clave para conseguir dar forma y llevar a la práctica los parámetros que nos permiten provocar en el espectador las sensaciones adecuadas para entender la película y que han sido definidos en el apartado anterior.

Para poder considerar un espacio como escenográfico este debe ser artificial, es decir, debe estar creado o modificado con el fin de desarrollar en él una representación[132]; por lo tanto, el espacio sirve a la actividad y se diseña en función de lo que sea necesario para que la misma se lleve a cabo. A diferencia del

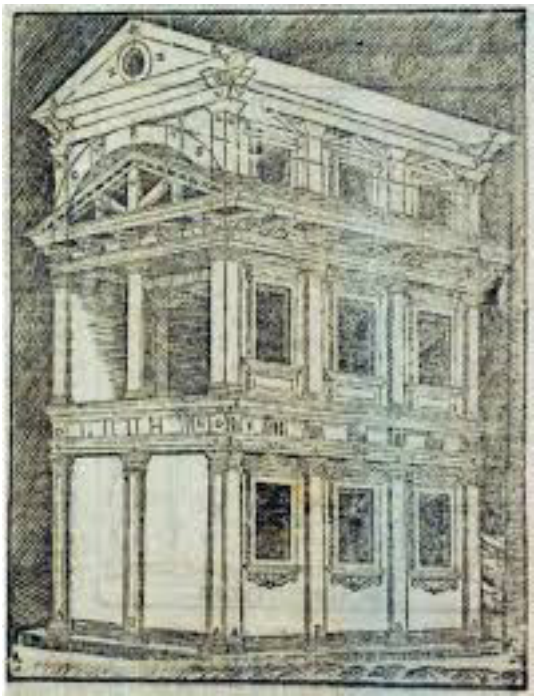


Fig. 75: Escenografía según Vitruvio.

[127] Vitruvio, M. 1993. *Los diez libros de Arquitectura*. Pg. 9.
[128] Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española, 23ª edición*. (Edición en línea) (12/05/2020).
[129] *"Conjunto de objetos de un escenario"* en: *Diccionario de la lengua española, 23ª edición*. (versión 23.3 en línea) (24/05/2020).
[130] Azara, P. 2000. *Arquitectos a escena: luces y sombras*. En: *Arquitectos a escena: Escenografías y montajes de exposición en los 90*. Pg. 28.
[131] Término que utiliza Virgilio Marchi para referirse a la escenografía. En: Verdone, M. (comp). 1986. *Scena e costume nel cinema.* Pg. 173.
[132] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción; espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 38.



Fig. 76: Espacio arquitectónico eclesiástico reutilizado como tienda de ropa (Salamanca).

espacio arquitectónico, que puede ser reutilizado para múltiples actividades sin apenas modificaciones, el escenográfico carece de sentido sin la actividad para la que fue concebido; a esto hemos de añadir, que el segundo se crea dentro de unos límites espaciales que hacen que el escenógrafo deba recurrir al uso de elementos complementarios (iluminación, vestuario, mobiliario, etc.) que le ayuden en su representación, algunos de los cuales hemos incluido dentro de los parámetros a analizar ya que son una parte fundamental de la propia escenografía y, en ciertas ocasiones, ayudan a crear un vínculo entre la misma y los personajes que la habitan, en palabras del arquitecto y escenógrafo Luis Diego Pedreira: "Si el autor crea sus criaturas teatrales, el escenógrafo crea el mundo que le corresponde"[133].

Teniendo en cuenta lo comentado anteriormente, el primer paso para un escenógrafo es determinar si el espacio que ha de crear debe corresponderse con la realidad o con la ficción, dando cabida así a la gran variedad de estilos cinematográficos que existen actualmente. Esta decisión es importante ya que, mediante la escenografía, se exterioriza y materializa la esencia de lo que el espectador debe recibir de forma visual[134] sin que pueda intervenir en ese espacio que se le muestra, para conseguirlo se han desarrollado multitud de técnicas cinematográficas, algunas de las cuales se explican en Anexo 1, que ayudan a hacer posible casi cualquier tipo de espacio.



Fig. 77: Escenografía teatral de Bitelchús que representa el carácter extraño del protagonista.

Cuando se trata de imitar la realidad es posible recurrir al uso de espacios y elementos reales, esto ocurre en géneros como el documental o en grabaciones que aprovechan espacios construidos con las características requeridas para las mismas; aunque, cuando lo que se busca es una mayor personalización de aquello que se va a mostrar, se suele realizar un diseño del espacio deseado y su posterior construcción. Otra opción, muy utilizada hoy en día, es la mezcla de aquello que es real con la construcción de decorados, en este caso hay que tener en cuenta

[133] Pedreira, L. D. 1968. *La escenografía en el teatro*. En: *La escenografía*. Pg. 1.
[134] Tashiro, C. S. 1998. *Pretty pictures: Production Design and the History Film*. Pg. 4.

que estos deben de ser una reproducción fiel de la realidad para que el resultado sea unánime y no se produzca un choque entre ambas imágenes[135]. Si el espacio a mostrar corresponde al ámbito ficticio la opción de utilizar espacios reales queda descartada, ya que el efecto que crearían en el espectador sería el inverso al deseado, por lo que cobra importancia la creación de esos espacios a partir de aquello que sea imprescindible para la historia a desarrollar y de la imaginación del autor y/o escenógrafo. Entre las opciones para hacer realidad estas escenografías sí aparece la posibilidad de utilizar como base un ámbito real, que aparece modificado de tal forma que provoque en el espectador la comparación del mismo con el real y no evoque la sensación de estar en este último; no obstante, lo más común en la representación de espacios ficcionales es la creación total de los mismos, para lo cual se puede recurrir a su construcción a escala real o en miniatura en función del tipo de grabación que se vaya a realizar y utilizando las maquetas en ambos casos como parte del proceso de diseño.

Una vez que el concepto *escenografía* nos es familiar y conocemos las posibilidades más básicas para crearlas, estamos en disposición de realizar la clasificación de las mismas. Como argumento principal de la clasificación estableceremos el cómo y dónde se han construido las escenografías; de forma que, siguiendo la clasificación realizada previamente por Jorge Gorostiza[136], debemos diferenciar en primer lugar la tipología profílmica de la fílmica para comprender que la escenografía no es exclusivamente aquello que vemos en la pantalla sino que abarca varias dimensiones, desde el espacio real en el que se realiza la grabación hasta el que finalmente recibe el espectador. Cuando hablamos de la profílmica incluimos todo lo que se dispone ante la cámara para aparecer en la grabación, pudiendo distinguir entre los espacios que no se alteran y los que, en parte o totalmente, sí han sufrido modificaciones; hasta aquí la clasificación sería básica en función de si el espacio mostrado es preexistente, original o mixto. Por otro lado aparece la tipología fílmica, que tiene en cuenta las modificaciones que se realizan en el espacio mostrado respecto a la forma y la función de los mismos. En el primer caso, la clasificación se basa en la existencia primordial de tres espacios: el verdadero (A), que puede ser recorrido; el de la pantalla (B), es el recibido por el espectador; y el de rodaje (C), lugar donde realmente se lleva a cabo la grabación; combinándolos aparecen los diferentes tipos de espacio que se obtienen al tener en cuenta tanto la forma de los mismos como lo que provocan el espacio utilizado y el que percibe el espectador. Gorostiza nos explica los cinco tipos resultantes de la siguiente manera:

> -Auténtico (A = B = C): a través de la pantalla se muestra exactamente el mismo espacio en el que se está rodando, que además se corresponde con un espacio real. El trabajo del escenógrafo en este caso será la correcta elección del lugar a utilizar, así como la de todos aquellos elementos que aparecerán en la pantalla.
>
> -Recreado (A ≠ B = C): el espacio mostrado es el mismo que el utilizado para la grabación, pero no se corresponden con ningún espacio real. En este caso lo mostrado es original, surge de la creatividad del director



Fig. 78: Espacio auténtico (Bitelchús).

[135] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción: espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 37.
[136] Gorostiza, J. 2014. T*ipología constructiva del espacio cinematográfico*. En: *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. N. 17. Pg. 15-22.

y/o escenógrafo, pudiendo reproducir la realidad o no. Este tipo de espacio es muy común en el cine gracias a la existencia de los estudios de grabación, que permiten crear en su interior espacios para mostrar al espectador que no existen realmente.



Fig. 79: Espacio recreado que no imita la realidad construido en un set cinematográfico (Charlie y la fábrica de chocolate).



Fig. 80: Espacio reproducido: la torre de Blackpool aparece en El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares.



Fig. 81: Espacio modificado (Bitelchús).

-Reproducido (A = B ≠ C): lo que se le muestra al espectador es un espacio que existe en la realidad aunque no se ha utilizado ese espacio real para la grabación. Para hacer posible esta situación se recurren a otros sistemas como el uso de maquetas o cristales pintados que reproducen el lugar a mostrar y ayudan a generar sensación de realismo.

-Modificado (A = C ≠ B): se utiliza un espacio real como lugar de rodaje aunque no se corresponde con el mostrado en la pantalla debido a las modificaciones que se realizan en el mismo. En la mayoría de ocasiones estas modificaciones adaptan el lugar real al momento histórico, estado de conservación, estilo decorativo, etc. necesario para la grabación.

-Inventado (A ≠ B ≠ C): los tres espacios son independientes y no muestran relaciones entre ellos. Este tipo de espacio es el empleado en grabaciones protagonizadas por efectos especiales añadidos en posproducción; de forma que el espacio de rodaje suele ser un estudio, el de la pantalla corresponde al ámbito ficticio y, por lo tanto, el verdadero no existe ya que el espacio mostrado no se corresponde con ninguno real.

Anteriormente vimos que esta clasificación de espacios de tipología fílmica se complementaba con otra estructurada a partir de la función de los mismos, es decir, relacionando el uso



Fig. 82: Espacio inventado: la otra dimensión (Bitelchús).

del espacio que se le muestra al espectador con el que tendría ese mismo espacio en la realidad. Siguiendo este criterio surgen cuatro tipos de espacios:

> -Existente: la función del espacio representado y del real coinciden, es decir, los espacios se utilizan para aquello para lo que fueron pensados en la realidad.
>
> -Imaginado: al espacio representado se le asigna una función diferente a la del espacio real o, para la ficción, se considera que el espacio real se localiza en un sitio diferente; es decir, al espectador se le hace entender que el espacio que está viendo tiene una función que no es la real del mismo o que este pertenece a un lugar determinado que no se corresponde con la realidad.
>
> -Reconstruido: aquello que el espectador ve a través de la pantalla ha sido creado para esta finalidad y, por lo tanto, diseñado pensando en la función que tendrá en la ficción; pero ese espacio está relacionado con uno que existe realmente, aunque es probable que no se conozca la función y/o configuración del mismo o que no se tenga acceso para realizar la grabación en su interior.
>
> -Inexistente: el espacio representado se construye especialmente para la grabación y no se corresponde con ningún lugar real, por lo que la función del mismo es libre.

Todos estos espacios implican la construcción de los mismos para llevar a cabo el rodaje en su interior; es en este aspecto en el que la arquitectura, gracias a sus procesos y técnicas constructivas, estaba muy presente. Actualmente, sin embargo, la escenografía ha desarrollado sus propias técnicas, algunas de las cuales se explican en el Anexo 1, que salen de la pantalla invadiendo el mundo real[137]; esto hace que, en numerosas ocasiones, arquitectura y escenografía se unan para conseguir el espacio deseado teniendo en cuenta aspectos que van más allá de la estética.

Para tener en cuenta este último aspecto comentado, hemos de recordar la existencia de los parámetros tratados en el punto anterior que precisamente complementaban los aspectos arquitectónicos, ejerciendo una influencia intencionada en la percepción del visitante; de tal forma que un correcto diseño del

[137] Gorostiza, J. 2014. *Tipología constructiva del espacio cinematográfico*. En: *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. N. 17. Pg. 20.

espacio, acompañado de los elementos adecuados, conseguía hacer que el mismo transmitiera sensaciones seleccionadas por el arquitecto. Cuando tratamos de trasladar estos conceptos al cine, los cuales originalmente provienen del mismo, se podría establecer una clasificación definitiva que tenga en cuenta tanto los aspectos analizados por Jorge Gorostiza, en relación a la forma y la función del espacio, como los mecanismos de creación de los mismos. De esta forma, podemos distinguir principalmente tres mecanismos de creación de escenografías, clasificados según la forma de construcción de las mismas en: maquetas, sets cinematográficos y arquitectura real.

Creación de maquetas



Fig. 83: Maqueta utilizada en Los cazafantasmas.

En este punto se incluyen los modelos a escala reducida de una construcción[138], es decir, los espacios obtenidos no son transitables por las personas ya que han sido construidos utilizando una escala inferior a 1:1. De manera que incluiríamos en esta categoría la reproducción de espacios reales o la creación de ambientes irreales y espacios recreados, estos a su vez pueden ir acompañados de sus propios personajes que los habiten o pueden carecer de ellos y tener como finalidad la de hacer creer al espectador que él podría recorrer el espacio que se le muestra. Cuando se opta por este método para la reproducción de lugares lo que se busca generalmente es realizar el rodaje de forma más cómoda, ya que el espacio real podría ser utilizado frecuentemente; o proporcionar al lugar una atmósfera diferente a la que presenta de forma natural, mediante la introducción de elementos que la generen.

Respecto a los tipos de espacio que se pueden obtener a través de las maquetas si atendemos a la clasificación funcional comentada, serían el reconstruido y el existente; en ambos casos el espacio mostrado ha sido creado especialmente para la grabación, teniendo en cuenta la función que le otorga el argumento. Sin

[138] Definición del término *maqueta* en: Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española, 23ª edición*. (Versión 23.3 en línea) (20/05/2020).

embargo, es posible considerar que los espacios existente e imaginado se obtienen cuando se recurre a la reproducción de espacios reacios reales, esto depende de si la función que posee el espacio en la reproducción coincide con la del real.

Las principales ventajas del uso de maquetas en la grabación de películas son la completa personalización del espacio mostrado, lo que permite la creación de toda clase de lugares sacados de la imaginación; la total manipulación del mismo, que implica la posibilidad de modificación progresiva del espacio a medida que transcurre el rodaje y varían las exigencias de la historia a contar; y la posibilidad de conseguir ángulos de vista elevados o inusuales sin necesidad de utilizar grandes infraestructuras. Gracias a estos aspectos el uso cinematográfico de las maquetas es muy variado, pudiéndose emplear las mismas para la realización de múltiples técnicas basadas esencialmente en ilusiones ópticas y en su uso combinado con espacios construidos a escala natural, en el Anexo 1 se recogen algunas de las estrategias más utilizadas.

También es posible que el uso de maquetas esté implícito en el argumento, esto significa que los personajes utilizan esa maqueta para aclarar algún concepto relacionado con la historia o para dejar clara la profesión de los mismos y, por ello, la maqueta aparece en imagen de forma protagonista o en un segundo plano. Para entender mejor este uso, tal y como menciona Jorge Gorostiza[139], podemos pensar en las películas que pretenden hacer ver que uno de sus personajes es arquitecto, la relación entre arquitectura y maqueta es directa; o aquellas en las que se produce un atraco, utilizando la maqueta para planearlo.



Fig. 84: La serie televisiva La casa de papel utiliza una maqueta para preparar el atraco.

A pesar de lo anterior, las maquetas también se emplean en el cine, al igual que en la arquitectura, como parte del proceso de diseño o de proyección[140]; en estos casos, la creación de maquetas nos ayuda a entender el resultado de aquello que estamos planteando, incluso a determinar la distribución de las cámaras a utilizar, ayudándonos en esa etapa creativa gracias a la posibilidad de modificación de la que disponen. Teniendo en cuenta el carácter no final que presentan, puesto que configuran los pasos previos a la creación del espacio a mostrar, se considera que no se colocarán delante de la cámara y se emplearán tan solo como elemento auxiliar. Este uso cinematográfico de

[139] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción: espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 110.

[140] Término proveniente de la segunda y tercera acepción del término *proyectar*: *"Idear, trazar o proponer el plan y los medios para la ejecución de algo"* y *"Hacer un proyecto de arquitectura o ingeniería"*. En: *Diccionario de la lengua española, 23ª edición*. (versión 23.3 en línea) (22/05/2020).

las maquetas es más común de lo que se piensa ya que, para conseguir un buen resultado final, siempre suele ser necesario hacer varias pruebas; de hecho, es raro el caso en el que la primera maqueta realizada se convirtiera en la definitiva, siendo más frecuente la existencia de una serie de ellas con pequeñas modificaciones, incluso a diferentes escalas, y que dan lugar a una maqueta final llena de detalles. Sin embargo, el empleo de este tipo de elementos auxiliares no es conocido por el público general puesto que, tras conseguir el resultado deseado para la grabación, son almacenadas o eliminadas.

Dentro de la filmografía de Tim Burton se pueden encontrar varios ejemplos del uso de maquetas durante el rodaje de las mismas, en algunos casos este elemento se convierte en protagonista de la narración mientras que en otros su aparición se realiza de forma sutil, completando la escenografía principal.



Fig. 85: Los espacios mostrados en Frankenweenie se hicieron mediante maquetas.

Como vimos anteriormente en el punto dedicado al director, muchas de sus películas muestran mundos imaginarios o hacen una representación de la realidad a modo de crítica, para lo que se incorporan elementos extraños en el espacio mostrado con la finalidad de provocar que sea el espectador el que lleve a cabo una comparación entre lo existente y lo que ve en la pantalla. Para la realización de este tipo de filmes, entre los que se incluyen títulos como *La novia cadáver* y *Frankenweenie*, se recurre a la creación de maquetas que representen aquello que se desea mostrar y a la técnica cinematográfica denominada stop-motion, desarrollada en el anexo 1. En este caso las maquetas permiten crear esos mundos siguiendo los requerimientos específicos de la historia, siendo posible introducir toda clase de elementos plásticos o irreales que ayuden en el entendimiento de los mismos por parte del espectador. Sin embargo, en la película *Eduardo Manostijeras*, se hace un uso distinto de las maquetas que pasa desapercibido ante el espectador ya que la grabación de la misma se realizó en espacios reales y, por lo tanto, eso es lo que el espectador cree estar viendo en todo momento. El elemento introducido mediante maqueta en esta película es el castillo en el que vive el protagonista, aunque solamente en la escena en la que se ve a través del espejo retrovisor de un coche al principio de la película, por lo tanto, la aparición de la maqueta se produce en un segundo plano aunque es la protagonista de la imagen.

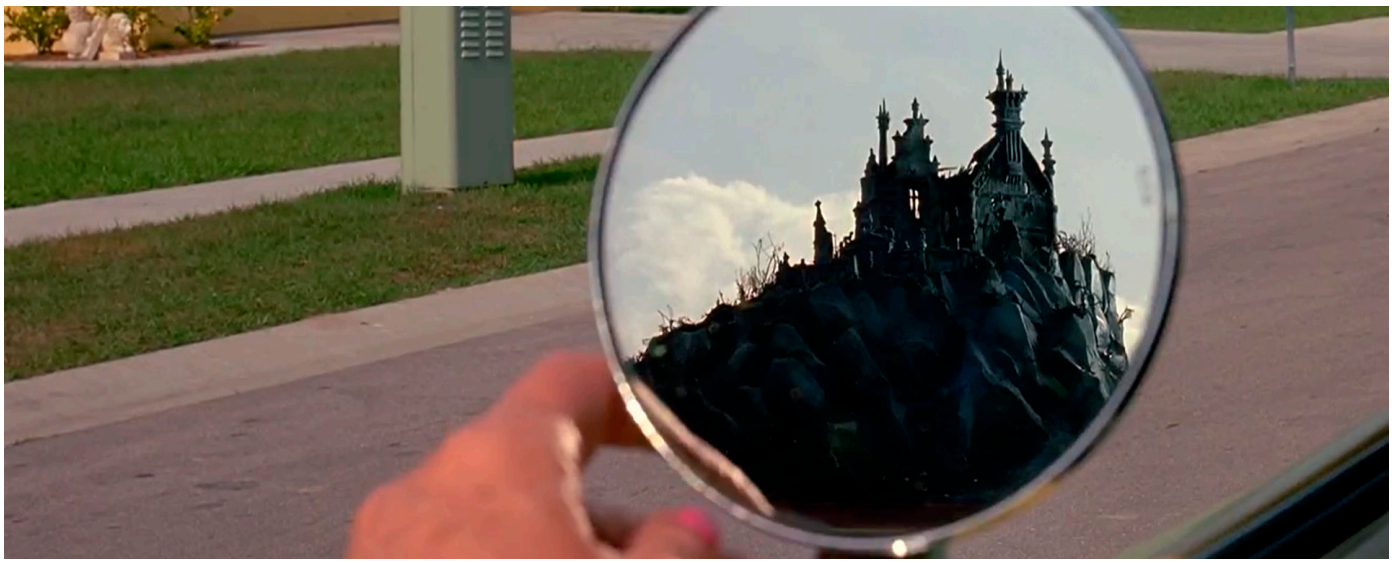


Fig. 86: Para esta imagen del castillo se utilizó una maqueta del mismo (Eduardo Manostijeras).

No ocurre lo mismo en *Bitelchús*, película en la que se utiliza una maqueta para mostrar el pueblo que da contexto a la historia a contar; esto ocurre durante las imágenes que acompañan a los créditos iniciales, de forma que la cámara va recorriendo la calle principal del mismo y solamente se hace saber al espectador que no está viendo un espacio real cuando aparecen los protagonistas y nos muestran la diferencia de escala existente.

Fig. 87: Uso de la maqueta en Bitelchús.



Fig. 88: Maquetas de la distribución exterior (El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares).

Revisando la filmografía de Tim Burton, también podemos encontrar ejemplos en los que se lleva a cabo otro de los usos de maquetas comentados anteriormente, aquel que otorgaba a las mismas la función de apoyo al diseño y no la de aparecer ante la mirada del espectador. De esta manera, durante la creación de los espacios para la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*, se realizaron varias maquetas de diferentes escalas para establecer cómo sería la organización de los exteriores y los puntos desde donde grabar estas escenas. Esta película será analizada posteriormente, incluyendo las imágenes finales de los espacios comentados.

Para el estudio de escenografías que realizaremos a continuación, se ha elegido la película *La novia cadáver* debido a que los espacios creados para la misma, mediante la construcción de maquetas, son una muestra de todas las características que hemos comentado; además, el estudio de las escenografías que se muestran, nos permite conocer de manera más precisa qué es aquello que el director quiere transmitir y cómo lo consigue.

Construcción de sets cinematográficos[141]

En esta ocasión los espacios se construyen a escala real para poder grabar en ellos; por lo tanto, son lugares que permiten ser recorridos aunque sea de forma básica, lo que significa que puede que no exista un recorrido que una varios espacios para mostrar explícitamente ante la cámara pero sí es posible que una persona se mueva dentro de la escenografía creada. Debido a la cantidad de sets necesarios para la grabación de una película y el espacio físico que requieren, se recurre a la construcción de los mismos en los denominados estudios cinematográficos[142], siendo posible llevar a cabo desde una

[141] "Plató cinematográfico o televisivo" según Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española, 23ª edición*. (Versión 23.3 en línea) (23/05/2020).

[142] Edificaciones construidas siguiendo el ejemplo de las naves industriales, para la generación de grandes espacios libres de pilares; e invernaderos, mediante la inclusión de los sistemas utilizados en los mismos para la captación de la mayor cantidad de iluminación natural posible. Según: Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción: espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 45.

estancia pequeña hasta un gran espacio, incluyendo alturas libres mayores a las construidas en la realidad. El hecho de situar los platós de grabación en un espacio interior, es beneficioso para el rodaje puesto que, además de poder evitar las inclemencias climatológicas, se facilita la posibilidad de complementar las escenas con efectos profílmicos que requieren el uso de grandes infraestructuras, normalmente incluidas por defecto en los estudios de grabación.

Gracias a las técnicas que se utilizan para la construcción de estos espacios, podemos obtener desde reproducciones de espacios reales hasta aquellos que no se corresponden con un espacio construido, pudiendo imitar la realidad o ser fruto de la imaginación, no admitiendo comparación con la realidad; estos últimos son denominados por Gorostiza espacios recreados e inventados, en función del grado de imitación que se hace de la realidad. Respecto a la función que se presenta dentro de los mismos, este tipo de escenografía permite la creación de espacios reconstruidos e inexistente, para la realización de los cuales se tiene en cuenta el aspecto funcional entre otros; además, como en el caso de las maquetas, los espacios existente e imaginado se podrían conseguir mediante la reproducción de espacios existentes a los que se le otorgara, respectivamente, la misma o una función distinta a la del espacio que sirvió de modelo.

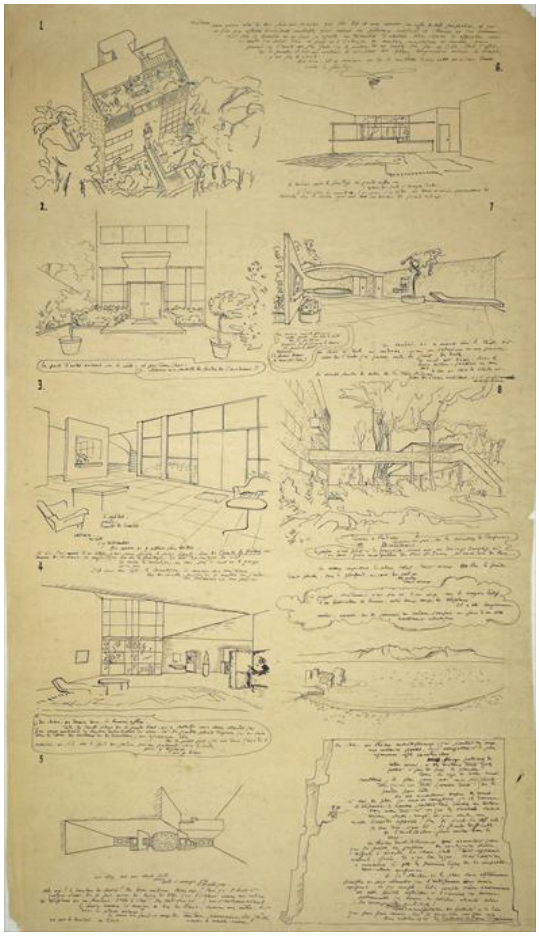


Fig. 89: Carta de Le Corbusier a la señora Meyer para explicarle el proyecto.

De nuevo y puesto que es un espacio construido especialmente para una película determinada, hay que destacar la capacidad de adaptar los espacios obtenidos a lo que requiere esa grabación específicamente. Además, la construcción de los espacios a mostrar en pantalla no tiene que ser total, es decir, puede que solamente se lleve a cabo la parte en la que se desarrolla la acción, pudiéndose prescindir de la construcción de aquello que el espectador nunca verá, un ejemplo básico es la omisión de los techos en la representación de espacios interiores; de esta forma, el espacio que se crea no es completo, por lo que se debe tener claras las zonas imprescindibles para el desarrollo del argumento de forma previa a la construcción de las escenografías, acotando de manera clara el límite de lo que la cámara debe captar y de lo que no. Uno de los elementos utilizados en el cine para organizar lo que mostrar en cada momento es el guion gráfico, también conocido como storyboard[143], utilizado por arquitectos como Le Corbusier para explicar de forma visual sus proyectos.

En muchas ocasiones este tipo de escenografías se acompañan con técnicas cinematográficas que complementan aquello que ve el espectador y que es imposible de construir de forma física por falta de medios, de espacio o simplemente por el aspecto final que se desea proporcionar a la imagen mostrada. Por ejemplo, como se mencionó en el apartado dedicado a las maquetas, es posible crear la imagen que el espectador verá a través de su pantalla a partir de la combinación de escenografías de tamaño real y de maquetas realizadas a una escala inferior, para conseguirlo se pueden utilizar diferentes efectos visuales que juegan con la desigualdad de la capacidad de percepción del ojo humano y la del objetivo de la cámara utilizada para la grabación[144]; otra técnica de complementación del espacio mostrado es el uso de cromas[145], mediante los cuales se puede añadir una imagen digital en un espacio seleccionado durante la etapa de posproducción. Estas técnicas, entre otras, se explican

[143] Disposición de imágenes de forma secuencial que permita mostrar la historia a contar.
[144] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción: espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 110.
[145] Técnica audiovisual que reemplaza la zona ocupada por un color de la imagen por otra imagen.

en el Anexo 1.

Dentro de la industria cinematográfica, la construcción de sets es una de las formas más comunes de creación de espacios debido a las características que acabamos de ver; por ello, casi todo lo que se nos muestra en la pantalla, no pertenece a la realidad y fue creado exclusivamente para hacernos creer, como espectadores, en la veracidad de la historia mostrada. Tim Burton también recurre a este medio en algunas de sus películas; aquellas que, trabajando con actores para dar vida a los personajes, quiere mostrar mundos extraños y normalmente inventados o construir espacios que rompan con las ideas proporcionadas por aquellos grabados en espacios reales; entre los ejemplos a mencionar se pueden destacar, entre otras, *Bitelchús*, *Charlie y la fábrica de chocolate* y *Eduardo Manostijeras.* Mientras que en la última se utilizan sets de grabación exclusivamente para crear los espacios interiores del castillo, en los otros dos ejemplos adquieren un protagonismo mayor debido al simbolismo de los espacios construidos.



Fig. 90: Los espacios del castillo se crearon mediante la construcción de sets (Eduardo Manostijeras).



Fig. 91: Mundo de los muertos (Bitelchús).

Para la grabación de *Bitelchús* se llevó a cabo la construcción de escenografías que recrearan tanto el interior de la casa como los espacios que mostraban la apariencia del mundo de los muertos; la estética de la casa, tanto interior como exterior, se ve transformada por exigencias del guion cuando, según la historia mostrada, la propiedad cambia de manos y sus nuevos propietarios deciden renovar su estilo; para conseguir esto, fue imprescindible recurrir a la capacidad de modificación con la que cuentan este tipo de escenografías, por lo que los cambios mostrados en la pantalla fueron relativamente sencillos de llevar a cabo. En el caso de la película *Charlie y la fábrica de chocolate*, la construcción dentro de un estudio cinematográfico de los espacios que representan el interior de la fábrica era imprescindible debido a la gran personalización que requerían,

estos espacios están protagonizados por elementos dulces y no tienen cabida en la realidad, por lo que no se podían modificar espacios existentes para conseguirlos (*Fig. 79*).

Si llevamos este tipo de construcciones más allá de la creación de pequeños espacios podemos conseguir la representación de ámbitos urbanos, como sucede con la construcción de Gotham city para la película *Batman* o con Sleepy hollow, el pueblo en el que se desarrolla la acción de la película titulada con el nombre del mismo. En este caso, puede que la construcción de las escenografías no se realice en el interior de un estudio cinematográfico, sino ocupando un espacio natural que proporcione el área necesaria para el conjunto de edificaciones que configuran la escenografía o características de ambientación adecuadas para al filme.



Fig. 92: Acceso a Sleepy hollow.

De cara al análisis de escenografías posterior, se utiliza la película *Sombras tenebrosas* como representación de este mecanismo de creación de escenografías ya que, como veremos más adelante, los espacios mostrados correspondientes al interior de la mansión Collinwood se construyen pensando en las necesidades del rodaje de las acciones que se desarrollan en su interior, además en el desarrollo del filme se muestra el proceso de renovación de estos espacios que van adaptándose a la situación de la familia en cada parte del mismo. Pero la construcción de sets no se reduce a la mansión, de forma secundaria se llevó a cabo la construcción de la zona portuaria de Collinsport, pueblo en el que vive la familia protagonista del filme, de esta forma podemos ver la destrucción de algunas de sus construcciones durante el desarrollo de la historia.

Uso de arquitectura real

La tercera tipología de escenografía que veremos es la que utiliza espacios existentes y, por lo tanto, no requiere de construcciones específicas, pudiendo utilizar elementos auxiliares para modificar el aspecto real de aquello que se pondrá delante de la cámara. Pese al uso de este atrezo, los lugares en los que se realizan las grabaciones tienen que ser elegidos detalladamente, puesto que hay ciertas características implícitas en el mismo, que deben ser afines a lo que se pretende mostrar a través de la pantalla, como puede ser el entorno o cuestiones climatológicas.

Los espacios más comunes que se obtienen a través de este tipo de escenografías, en función de la clasificación formal proporcionada, son el auténtico y el modificado, ya que ambos atienden al criterio del uso de un espacio real, bien sea para mostrarlo de forma directa o modificado, haciendo creer al espectador que se trata de otro espacio. En cuanto a la clasificación funcional, los espacios pueden ser existentes o imaginados, esto depende de si el espacio visto por el espectador mantiene la función para la que fue pensado el real o de si se le otorga una función nueva, para lo que previsiblemente va a necesitar un proceso de adaptación.

Si pensamos en lo que conlleva la correcta elección de espacios existentes y arquitecturas construidas, debemos tener en cuenta que esta opción permite disminuir el tiempo de preparación de una película, ya que no se necesita construir los espacios desde cero porque se mostrarán espacios reales; y, hasta cierto punto, facilita el proceso de grabación debido a que el espacio está creado por completo y no hay que tener en cuenta qué ángulos exclusivos utilizar para evitar que salgan en pantalla zonas no habilitadas para ello, con lo que también son más frecuentes los recorridos largos en los filmes que optan por estas escenografías, posibles gracias a la relación directa realmente existente entre los espacios que se muestran en la pantalla. El hecho de que se utilice arquitectura construida puede hacernos pensar que estos espacios carecen de posibilidad de personalización, pero nada más lejos de la realidad puesto que para el rodaje se preparan los mismos, fundamentalmente mediante el uso de elementos característicos o simbólicos, consiguiendo que tengan otro aspecto u otorgándoles una función diferente.



Fig. 93: Se introducen elementos que personalizan el espacio ya construido (Bitelchús).



Fig. 94: El estilo de la casa (existente realmente) se adapta a los nuevos inquilinos (Bitelchús).

Sin embargo, sí presentan límites, generalmente físicos y volumétricos, que hay que tener en cuenta a la hora de programar las acciones que se van a desarrollar en los mismos; por ejemplo, anteriormente veíamos que al construir sets de rodaje se omitía la creación del techo de los espacios, facilitando así la grabación en su interior desde diversos ángulos, pero al utilizar espacios ya construidos esta opción no existe, por lo que en la mayoría de los casos se tiene que renunciar a esos enfoques. Debido a esto, el uso de espacios reales para realizar la grabación suele ser más frecuente a la hora de mostrar espacios exteriores, eliminando de esta manera la barrera que supone tener un techo limitando la altura de grabación; además, los espacios urbanos, como pueblos y ciudades o carreteras entre los mismos, son más difíciles de conseguir mediante el uso de otro tipo de escenografías por la gran cantidad de detalle que poseen en la realidad y las dimensiones del espacio que necesitan, es por ello, que suelen buscarse ubicaciones existentes en las que llevar a cabo el rodaje.

Cuando comprobamos el uso que hace Tim Burton de arquitecturas reales en sus películas, aparecen títulos que nos son familiares como *Bitelchús* y *Eduardo Manostijetas*, esto se debe a que lo más frecuente es combinar el uso de las distintas técnicas de creación de escenografías en una misma película. En las mencionadas se recurre a la grabación de espacios construidos para conseguir las imágenes en las que se muestran los pueblos escogidos para el desarrollo de cada historia: Corinth es el lugar donde se ubica la casa protagonista del filme *Bitelchús*, mientras que *Eduardo Manostijeras* se desarrolla en la urbanización Land O'Lakes (Florida). Un aspecto a destacar en la comparación de los espacios que se muestran en estas películas es el uso que se hace de lo existente en cada una. Por un lado tenemos las imágenes que aparecen de Corinth, en este caso el pueblo no es protagonista de la acción y solamente lo veremos en algunas imágenes que aportan contexto a la historia, es por ello que no se realizan modificaciones sobre lo que está construido allí; el tratamiento opuesto fue llevado a cabo para la adecuación de la urbanización que protagoniza *Eduardo Manostijeras*, las modificaciones que se realizaron fueron meramente estéticas y consistieron principalmente en el pintado exterior de las casas que aparecerían en pantalla.



Fig. 95: Imagen de Corinth, perteneciente al estado norteamericano de Vermont.

Fig. 96: Recorrido por la urbanización Land O'Lakes (Eduardo Manostijeras).



Fig. 97: Urbanización Land O'Lakes adaptada a las necesidades de la película Eduardo Manostijeras.

Pero el director americano fue más allá en el uso de esta tipología de escenografía, atreviéndose a aceptar los límites naturales que se establecían al realizar el rodaje en el interior de una edificación construida. Es por ello que en esta ocasión se recurre a la rehabilitación del catillo Torenhof para su uso en la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*, en la cual se muestran tanto el exterior original como los espacios interiores rehabilitados en función de los requisitos de la grabación. Como veremos en el análisis que se realiza posteriormente sobre esta película, el uso de estos espacios ubicados en un lugar existente, aunque personalizados de tal manera que representan el carácter de los personajes que los habitan, permite darle a la grabación una continuidad que no veremos en las otras películas estudiadas. A la vez aparecen ciertas exigencias que pueden suponer un aspecto positivo en el resultado final del filme o ser un inconveniente para llevar a cabo ciertas acciones.

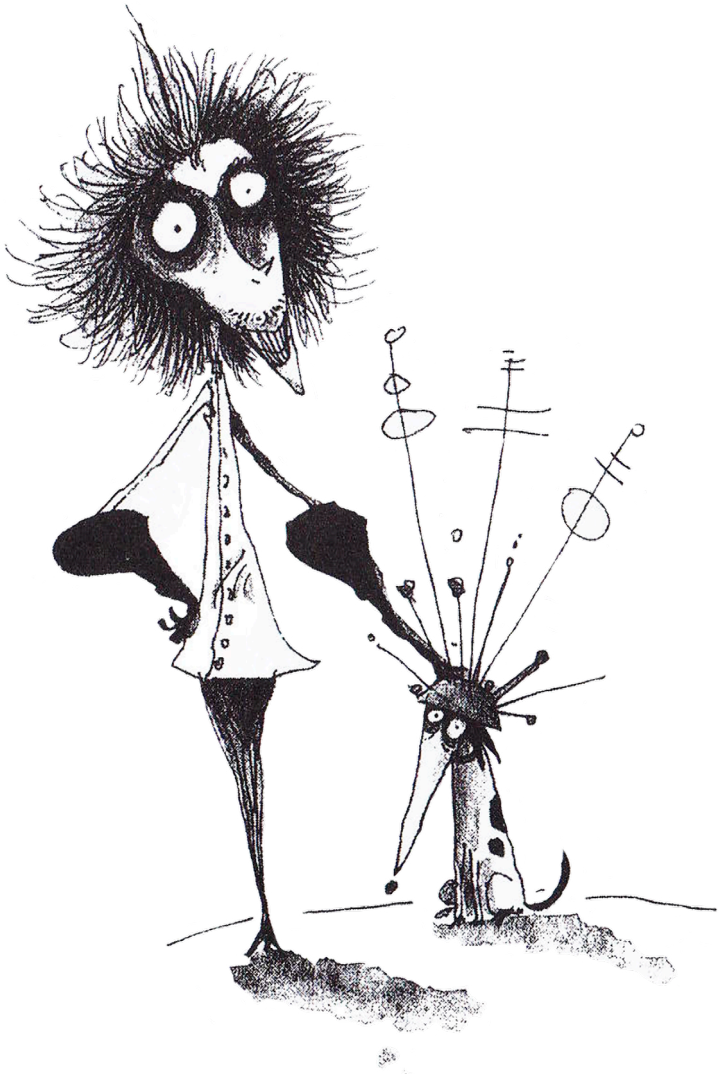
Teniendo en cuenta esta clasificación y como se ha mencionado en cada tipología, han sido seleccionadas tres películas dirigidas por Tim Burton que muestran cada una de las tres posibles formas de creación de escenografías que hemos catalogado. El hecho de que las películas sean relativamente recientes, estando espaciadas en el tiempo dentro de los quince últimos años, permite una comparación entre ellas siguiendo, los parámetros definidos anteriormente, debido a que las técnicas cinematográficas existentes en el momento de la grabación de todas ellas eran similares, admitiéndose escasas evoluciones a nivel gráfico del resultado final. De esta manera, podremos entender cómo el director establece la escenografía a utilizar en función de los requerimientos que cada una de las películas presenta desde su planteamiento inicial, teniendo en cuenta que lo más común es el uso combinado de varias de ellas, así como la forma en la que se emplean los parámetros considerados como generadores de emociones a la hora de aplicarlos a las diferentes escenografías construidas.

CASOS DE ESTUDIO

La novia cadáver

Sombras tenebrosas

El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares



Una vez establecidos los criterios en los que centrar el análisis de los espacios a representar, vamos a proceder a aplicarlos en los mostrados a través de los filmes de Tim Burton. Como se ha anticipado, los tres títulos escogidos como casos de estudio cumplen con los requisitos espaciales necesarios para el estudio y, además, cuentan con características escenográficas que nos permiten realizar una comparación entre ellos.

En *La novia cadáver* los espacios no son transitables debido al uso maquetas de escala inferior a la real para la grabación, por lo que la aplicación de los parámetros se realiza de una forma libre y expresiva.

La grabación de *Sombras tenebrosas* se llevó a cabo en sets cinematográficos construidos específicamente para los requerimientos del rodaje, es por ello que aparecen limitaciones físicas a la hora de crear esos espacios.

Por último, en el caso de *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares* se recurrió al uso de una edificación construida para cumplir otra finalidad, esto proporciona nuevas oportunidades al director en lo que se refiere a la representación espacial que ofrecer al espectador.



La novia cadáver

Fig. 98: Cartel de presentación de la película.

Esta película, estrenada en el año 2005, nos muestra de forma visual la dualidad existente entre el mundo de los vivos y el de los muertos a través de la historia de Víctor, quien despierta en el mundo de los muertos debido a un malentendido, ya que el chico no ha fallecido. Mientras que las vivencias de Víctor nos muestran cómo es la vida tras la muerte, lo que ocurre en el mundo de los vivos se representa mediante la realidad que vive Victoria, esclava de una sociedad marcada por la importancia de la fortuna y las apariencias; tanto el argumento completo como la ficha técnica de la película y otros datos interesantes se incluyen en el Anexo 4. Para enfatizar la dualidad de mundos se recurre a una representación de cada uno de ellos muy específica, que nos permite diferenciarlos a simple vista, recibiendo de cada escena unas emociones u otras relacionadas con el mundo que se está mostrando. Este aspecto se complementa con la creación de los personajes, pensados para enfatizar aún más esa diferencia de mundos, por lo que aparecen caracterizados en función de donde habitan y llegando a marcar una diferencia visual entre ambas realidades que sigue presente aun cuando los personajes se mezclan durante el desenlace del filme. La comparación de la vida y la muerte, incluyendo todo lo que rodea a ambos conceptos, es un tema recurrente dentro del cine de terror; sin embargo, en esta ocasión el director nos muestra ambas realidades desde un punto de vista que rompe con las representaciones anteriores ya que, mientras en las películas clásicas de este género el mundo de los muertos se mostraba como un lugar horrible y lleno de almas en pena, en esta ocasión aparece como un ambiente alegre y divertido, haciendo así una crítica que penaliza las exigencias presentes en una sociedad que oprime a sus individuos tratando de hacerles seguir un mismo patrón frente a la libertad reinante en ese otro mundo que aparece al finalizar la vida.



Fig. 99: Personajes vivos y muertos reunidos en la ceremonia final.

Para llevar a cabo la grabación del filme, Tim Burton se decantó por la técnica de animación stop-motion que consiste en la creación de escenas y de movimiento a partir de imágenes fijas, o lo que es lo mismo fotograma a fotograma, que se disponen formando una secuencia en el momento del montaje generando la sensación de dinamismo buscada; se puede encontrar más información sobre esta técnica en el Anexo 1. Por lo tanto, las escenografías que aparecen en la película han sido realizadas mediante la creación de maquetas de aquellos espacios en los que se desarrolla la historia, para poder aplicar esta técnica de forma relativamente sencilla fue necesario construir maquetas



Fig. 100: Manipulación de los personajes durante el rodaje.



Fig. 101: Las dimensiones de las maquetas permitían la manipulación de los personajes.

de grandes dimensiones que representaran tanto el mundo de los vivos como el de los muertos; según Nathan Lowry, director artístico del filme, en algunos casos estas maquetas llegaban a medir hasta 5 metros de altura y 8 metros de profundidad[146], lo que hacía posible el trabajo que conlleva el movimiento de los personajes de forma manual por parte de uno de los encargados antes de cada fotograma. Esta dinámica de trabajo requiere de paciencia y atención a los detalles para conseguir los efectos deseados tras el montaje final, por lo que la duración de las grabaciones basadas en el stop-motion suelen ser largas. En el caso de *La novia cadáver* fueron necesarias 52 semanas de rodaje, tras las cuales los fotogramas obtenidos se fueron enlazando, generando así el movimiento de personajes y escenas.

Teniendo en cuenta la técnica utilizada para la creación de las escenografías que han hecho posible este filme, vamos a proceder al análisis de los parámetros enumerados anteriormente, de forma que entendamos de qué manera interviene cada uno de ellos en los sentimientos que se provocan en el espectador y hacen que el mismo se sumerja en la narración mostrada.

Arquitectura y espacios

Este aspecto resulta fundamental a la hora de tener que representar la dualidad temática que protagoniza la historia, ya que lo más importante es que el espectador pueda observar el choque que se provoca cuando aparecen en pantalla los espacios pertenecientes al mundo de los vivos, una realidad tangible en la que el propio espectador encuentra similitudes con lo existente;

[146] Dato obtenido de: *https://eselcine.com/curiosidades-mejores-peliculas-tim-burton/*

y aquellos que muestran el de los muertos, una dimensión desconocida interpretada como el final de cualquier ser vivo. Es por esto que el uso de maquetas en la realización de esta película proporcionó la capacidad de creación de espacios procedentes completamente de la imaginación, diseñados de forma expresa para la historia que se quería mostrar y pudiéndolos adaptar a las características implícitas en cada una de las realidades a representar. Los espacios resultantes, clasificados formal y funcionalmente siguiendo los criterios establecidos en el punto anterior, serían:

-Reconstruidos para representar la vida, ya que todo lo que se muestra en la pantalla ha sido diseñado y pensado para la función que tendría dentro de la historia; sin embargo, podrían considerarse como funcionalmente existentes debido a que los espacios mostrados se crean imitando a la realidad y manteniendo su misma función. Por otro lado, formalmente corresponderían a la categoría de recreados, precisamente porque los lugares que aparecen se han inspirado en otros existentes, no correspondiéndose con ninguno en especial.

-Inventados con la finalidad de simbolizar la muerte de una forma abstracta, apareciendo espacios que difícilmente podemos relacionar con alguno existente. Respecto a las funciones que poseen estos espacios, su clasificación sería como inexistentes debido a que los mismos carecen de rasgos identificables con alguna función concreta a excepción de la taberna, que podría ser considerada como espacio existente ya que copia su función de los locales de ocio reales.



Fig. 102: Callejón del mundo de los muertos dominado por ataúdes.

Esta clasificación tiene en cuenta la globalidad de los espacios que representan cada uno de los mundos, apareciendo excepciones como la comentada que ayudan a que el espectador asuma ese espacio como si existiera realmente, dando por hecho su función en la historia; en el ejemplo de la taberna, el espacio se diseña formal y funcionalmente como las que existen para que el espectador entienda de forma directa que es un lugar de reunión y celebración.

Centrándonos en lo que aparece en *La novia cadáver*, debemos hacer hincapié en que la oportunidad de construir los espacios imaginados desde cero permitió el diseño total de los mismos, para ello se recurrió a dos fuentes de inspiración totalmente opuestas que permitían enfatizar el choque entre ambos mundos tal y como explicó el jefe de diseñadores de la película, Alex McDowell: *"Por el bien de la originalidad, he hecho chocar dos elementos bastante dispares, por un lado la arquitectura victoriana clásica*[147] *y por otro la arquitectura de Europa central, sobre todo la checa y la polaca"*[148].

De esta forma la película comienza en el mundo de los vivos, mostrado a través de un pueblo europeo ficticio del siglo XIX[149] caracterizado por la fuerte presencia de una arquitectura de estilo victoriano; por lo tanto, a través de la pantalla podemos distinguir ciertos rasgos característicos de este estilo arquitectónico como son la presencia de grandes vidrieras, utilizadas en aquella época debido a que permitían la máxima introducción de luz

[147] Arquitectura de estilo victoriano es la desarrollada durante el reinado de Victoria del Reino Unido en el siglo XIX. Se trata de una reinterpretación de estilos anteriores como el gótico o el renacentista.
[148] Declaración obtenida de: *http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-56718/secretos/*
[149] Dato obtenido de Warner Bros en: *http://wwws.warnerbros.es/corpsebride/*



Fig. 103: Dibujo sobre los interiores de estilo victoriano, inspirado en la película La novia cadáver.

natural a los espacios habitables; y el predominio de espacios amplios y de gran altura, que proporcionan sensación de esbeltez de la edificación mostrada. Sin embargo, la aparición de estas características en el filme tiene una finalidad paralela a la implícita: en el caso de las vidrieras, su presencia es meramente decorativa puesto que no intervienen en el juego de luces y sombras de los espacios interiores, mostrándose una iluminación uniforme de los mismos; por otro lado, los grandes espacios, los cuales tienen alturas interiores mayores a las habituales hoy en día, suponen una muestra del estatus social de la familia, ya que solamente la gente adinerada podía permitirse vivir en mansiones con tales características, aunque la escasa decoración existente en los espacios mostrados nos hace entender la situación económica que atraviesan los personajes en ese momento.

Poco se nos muestra del espacio urbano en el que se desarrolla la historia de los vivos, sin embargo con los planos que se nos ofrecen podemos establecer la posición relativa de las viviendas de ambas familias protagonistas y conocer el tamaño aproximado del pueblo (*Fig. 108*). El núcleo se representa mediante una plaza de planta cuadrada, allí se encuentran todas las edificaciones relevantes para el argumento a excepción de la iglesia que, como ocurría en la antigüedad, se sitúa de forma externa a la zona habitada. En el lado norte de la plaza se encuentra la casa de los Van Dort, la familia de Víctor; desconocemos el interior de la misma y su fachada no se nos muestra de forma directa, sino que podemos apreciarla como fondo en algunas escenas. Lo que sí se nos indica de forma visual desde el comienzo de la película, haciendo también alguna referencia en el guion, es la ocupación profesional de la familia Van Dort, los grandes peces que decoran las escaleras de acceso a la vivienda y el empleado que aparece cortando pescado y haciendo de chofer un poco más tarde nos permiten conocer que la familia se dedica al comercio de pescado, gracias al cual ha adquirido un rango socioeconómico más elevado que el de sus antepasados y por ello son considerados nuevos ricos. Entre los edificios que



Fig. 104: Los Van Dort saliendo de su casa.

están presentes en la plaza encontramos la pescadería familiar ubicada en la zona inferior del edificio que cierra el espacio público por el este y fácilmente reconocible por los carteles en los que se lee “Van Dort’s Fish”; para enfatizar este concepto de cara al espectador, aparecen en la puerta del negocio los dos dependientes que están limpiando el pescado que venderán más tarde.



Fig. 105: Dependientes de la pescadería.

Justo enfrente de los Van Dort vive la familia de Victoria, los Everglot poseen una mansión de estilo victoriano en la que podemos apreciar los rasgos comentados anteriormente. Sin duda esta vivienda es uno de los edificios que más se nos muestran en el filme, por lo que más adelante realizaremos un análisis de las escenas que nos permiten conocer los espacios que forman la mansión para así conseguir una reconstrucción parcial de la organización interna de la misma.

Como elemento icónico de la plaza aparece la estatua de un caballo con su jinete que se desplaza rechazando el centro, permitiendo el contacto visual entre las casas de las familias protagonistas. Este será un elemento representativo de la realidad viviente ya que, como veremos en la presentación del mundo de los muertos, aparece una versión de la figura adaptada a las condiciones formales de esa realidad paralela.

Como se representa en el plano adjunto, las vistas aéreas y alzados urbanos que aparecen en la grabación nos permiten conocer que las dimensiones del pueblo son reducidas; así como que, rodeando la zona habitada y delimitando ese área, aparece un muro el cual permite el acceso y la salida a través de una decorada puerta que refuerza el carácter expresivo del pueblo. Cercano a la entrada aparece un pequeño puente, construido para poder cruzar el río que bordea el pueblo por el este y para remarcar con mayor fuerza la separación entre la zona habitada y la de la iglesia que está rodeada por un bosque de aspecto


Fig. 106: Imagen del puente que comunica el pueblo con la iglesia.


Fig. 107: Vista del acceso a la ciudad desde el puente.

La casa de la familia Van Dort no se nos muestra de una forma explícita ni interior ni exteriormente, pero la podemos apreciar en el fondo de lagunos planos.







La casa familiar de los Everglot es la gran protagonista del mundo de los vivos, ya que en ella se desarrolla la mayor parte de la acción que ocurre en ese ámbito. Presenta un aspecto de estilo victoriano dominado por el uso del arco apuntado, las grandes pendientes de la cubierta y los materiales tradicionales (piedra y pizarra) representados.

Fig. 108: Plano del mundo de los vivos.



Bosque

El bosque se representa mediante una gran cantidad de altos árboles que intensifican la sensación de misterio ejerciendo como un filtro de la luz de la luna.

Cementerio

Iglesia



La iglesia se encuentra fuera de la ciudad, comunicándose con ella mediante un camino. Al lado del edificio se encuentra el cementerio, cuya superficie se expande hasta introducirse en el bosque que sirve de barrera visual al espectador.

tenebroso constituido por altos árboles que apenas presentan hojas en sus ramas; además, de forma dispersa por la superficie que ocupa el bosque, aparecen lápidas que enfatizan el carácter siniestro del lugar.

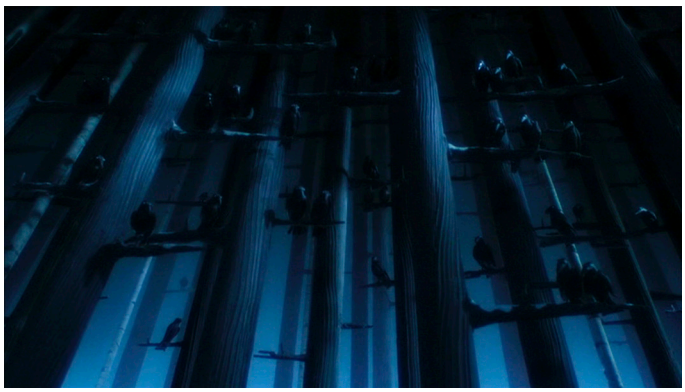


Fig. 109: Los árboles del bosque son tan altos que no permiten ver el cielo a pesar de no tener hojas.



Fig. 110: Presencia de lápidas en el bosque.

Las zonas extra muros adquieren un protagonismo simbólico para el argumento ya que es donde se desarrollan los fragmentos más extraños de la película, estamos hablando principalmente del bosque y del puente, comentados anteriormente, y de la iglesia, que será objeto de análisis en los próximos párrafos. Estos lugares permitirán al espectador la asociación de los dos mundos presentados puesto que el paso de uno a otro se hace principalmente en ellos.

Podríamos considerar que el filme representa el mundo de los vivos a través de los cinco espacios marcados en el plano: las casas familiares de los Van Dort y los Everglot, que delimitan el espacio plaza; el puente, que aparece como nexo de zonas y de mundos; la iglesia y el bosque, cuyo aspecto ya indica que algo extraño va a pasar. Arquitectónicamente hablando, podemos realizar un análisis en profundidad de dos de estos espacios que se nos muestran de una forma más explícita que el resto: la casa en la que vive Victoria Everglot con sus padres y la iglesia.

Las primeras imágenes que aparecen de la casa de los Everglot corresponden a largos pasillos en los que se decoran las paredes con cuadros de antepasados familiares, tradición popular entre las clases con cierto poder y renombre para recordar a los visitantes la saga a la que pertenecen y el porqué de su estatus social. Tras el recorrido por los pasillos, se nos muestra la habitación de Victoria como un espacio equipado con lo que una señorita de ese siglo desearía, un gran tocador que le permite adecentar su aspecto antes de mostrarse públicamente. A lo largo de la película veremos esta estancia desde otros ángulos, los cuales nos permitirán detectar la chimenea, que permitía calefactar el ambiente en una época en la que las casas carecían de otro sistema de calefacción, y la presencia del balcón al otro lado de los grandes ventanales que iluminan el espacio. Precisamente, gracias a la existencia de este balcón, Victoria consigue escapar de su habitación para tratar de ayudar a Víctor, lo que nos permite conocer la posición relativa de la estancia, que se sitúa en el piso superior del ala este de la mansión. Completamos el plano conocido (*Fig. 112*) con el vestíbulo principal y el salón del ala oeste. El primero de estos espacios es el más representativo,

tanto de la casa como de la posición social familiar, ya que es por el que se accede a la mansión. El espacio presenta una gran amplitud, así como una altura libre correspondiente a más de dos niveles; con respecto a la decoración existente en el mismo, como en la mayor parte de la casa es escasa, pudiéndose destacar la presencia de un piano. Dominando y protagonizando el lugar aparece una escalera imperial que permite el ascenso al piso superior y supone la división de la casa en dos alas, en la oeste se nos muestra la existencia de un salón, uno de los muchos que poseerá la mansión tal y como nos dan a entender los propietarios de la misma. Este pequeño espacio acoge el ensayo de la ceremonia al comienzo del filme, pudiendo apreciar otra distribución en el mobiliario cuando aparece más tarde dentro de un ámbito más familiar.

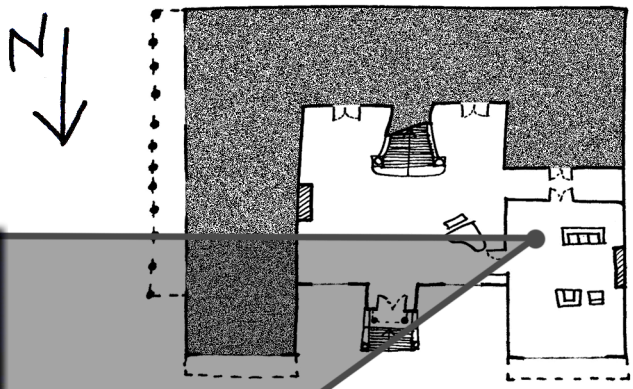


Fig. 111: Ensayo de la boda en casa de los Everglot.

Como explicamos anteriormente, el otro edificio que podemos reconstruir mediante planimetría básica a partir de las escenas mostradas en la película es la iglesia (*Fig. 113*). Este espacio, proyectado a partir de una planta basilical de tres naves, la central y dos laterales, permite acoger ceremonias para un número reducido de asistentes debido a que su tamaño es proporcional al del pueblo. La nave central es la de mayor tamaño tanto en planta como en altura ya que, probablemente, el cerramiento superior sería una bóveda de cañón vista desde el interior, aunque para el filme no se realizara para permitir una mejor manipulación del espacio interior. Las naves laterales son un poco más estrechas y presentan una altura inferior; además es probable que, siguiendo el ejemplo de cubrición de la nave principal, su cerramiento superior también fuera a base de bóvedas de cañón. Los pilares que permiten la distinción de estas tres naves son de sección circular, de esta forma el impacto visual de los mismos dentro del espacio es menor, y su disposición permite la visibilidad del

El salón del ala oeste aparece dos veces en la película, mostrando una distribución del mobiliario diferente cada vez, ya que se utiliza como sala para el ensayo de la ceremonia.







Cuando los Van Dort visitan la casa Everglot se nos muestra el espacio del vestíbulo como puede verse en el código QR.

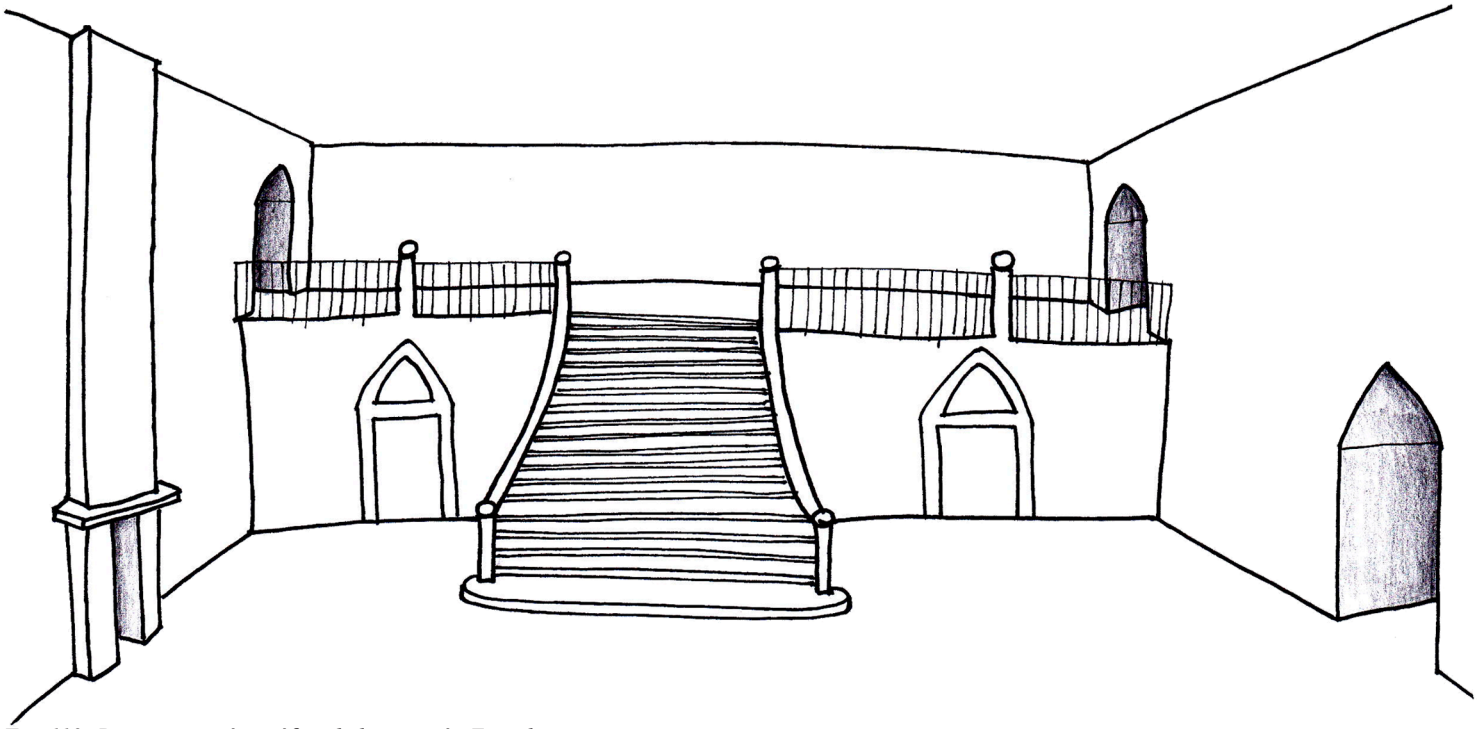
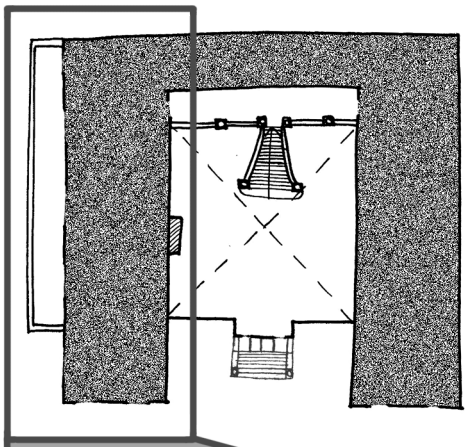
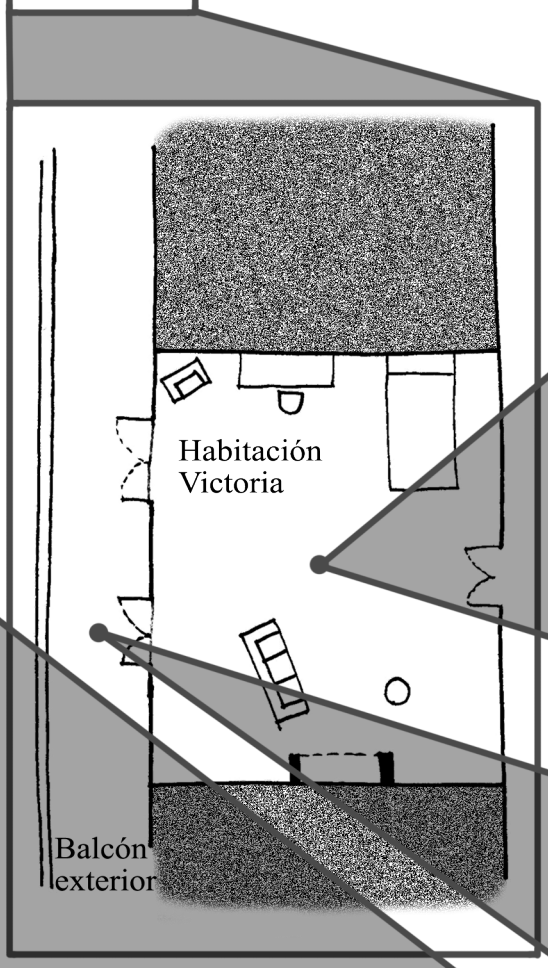


Fig. 112: Documentación gráfica de la mansión Everglot.



La habitación de Victoria se encuentra en el piso superior del ala este y es la única estancia de ámbito privado de la mansión que se nos muestra.





Conocemos las características de la estancia gracias a los planos fijos que se muestran.





La zona del altar se crea elevada para facilitar su visualización desde la zona de bancos donde se situarán los asistentes a la ceremonia.

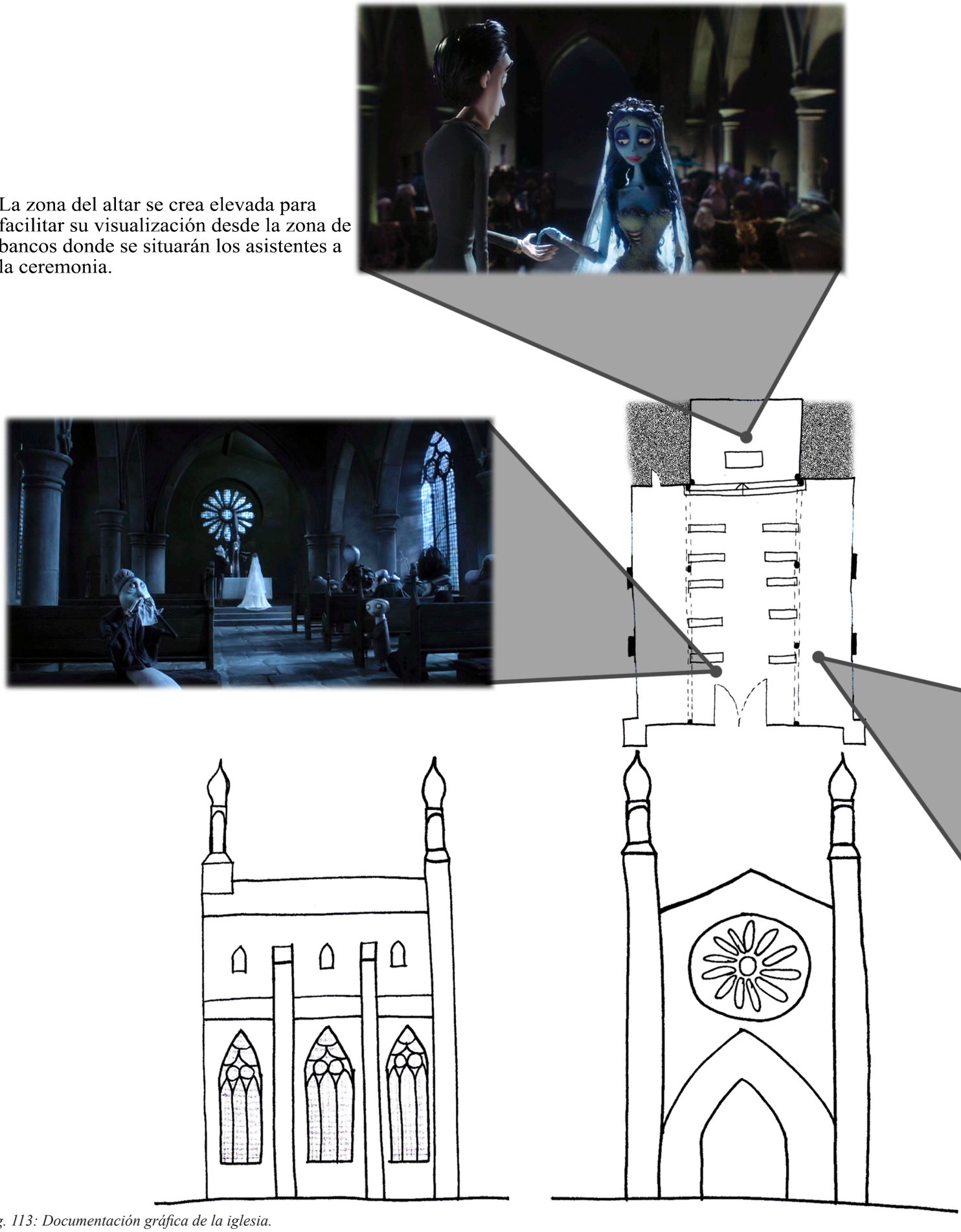
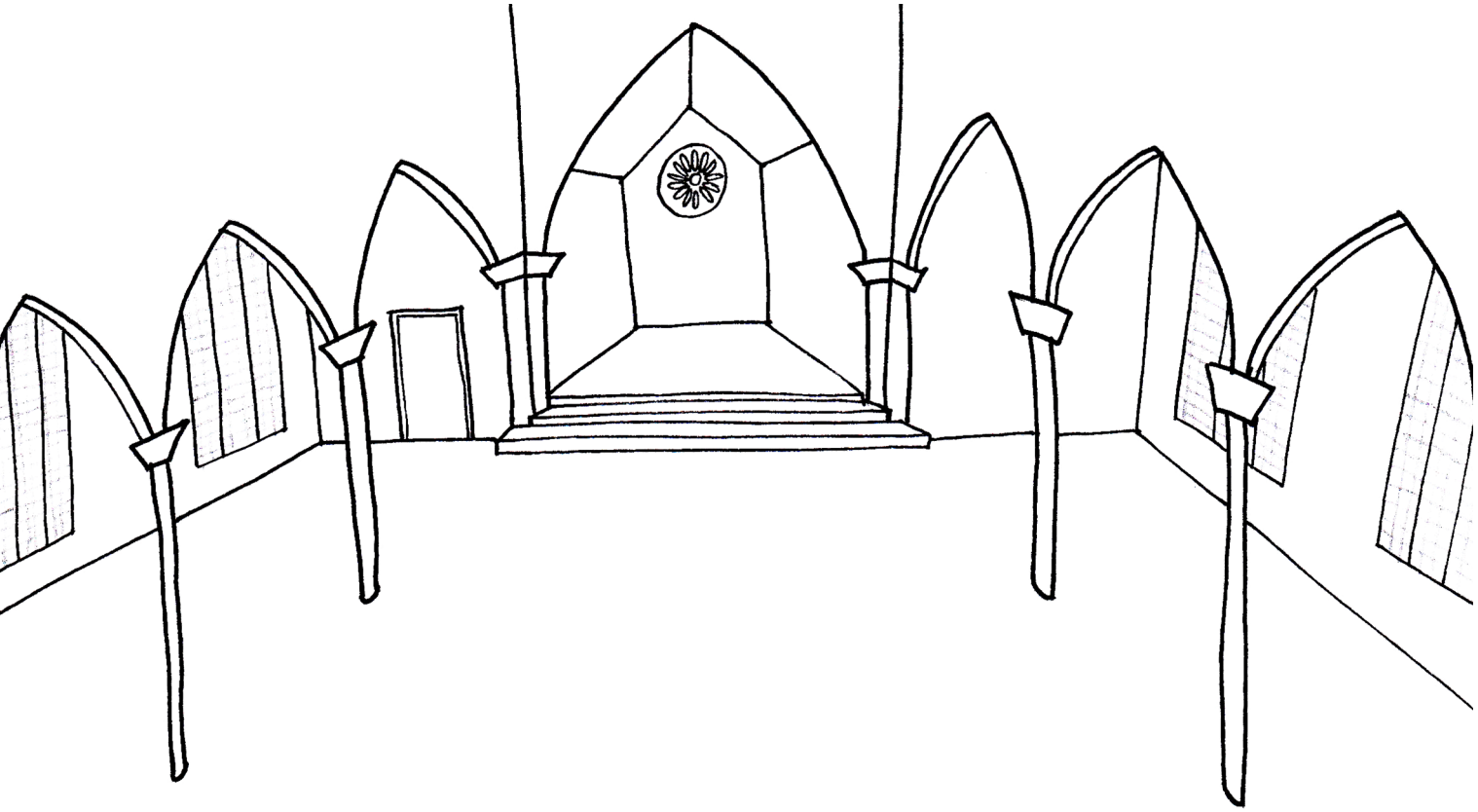


Fig. 113: Documentación gráfica de la iglesia.



La entrada de Emily a la iglesia, cuando va a dar comienzo la ceremonia que la unirá a Víctor para siempre, nos permite obtener información visual del interior de la edificación.



La disposición de las columnas circulares divide el espacio interior en tres zonas:

-Nave central: de mayor tamaño, es en la que se desarrolla la acción ya que acoge la zona destinada a los bancos y permite una comunicación visual directa con la zona del altar

-Naves laterales: de menor dimensión y ubicadas a ambos lados de la central, permiten la circulación por el perímetro de la zona de bancos. Estructuralmente hacen posible la construcción de grandes bóvedas que cubran la nave central

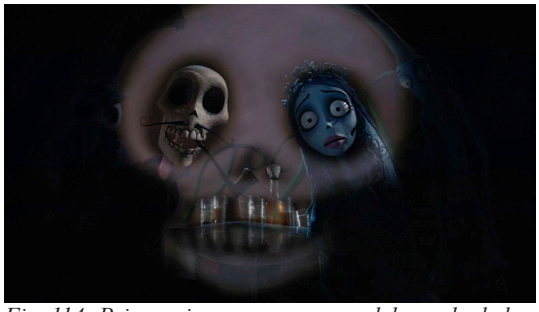


Fig. 114: Primera imagen que vemos del mundo de los muertos.

altar prácticamente desde cualquier ángulo de la iglesia.

Cuando el protagonista despierta en el mundo de los muertos es el momento en el que se nos hace cómplices de la existencia del mismo, mostrándonos esa realidad paralela a la conocida hasta el momento. Automáticamente detectamos el cambio de contexto debido a que se percibe de forma inmediata la alteración de los escenarios, esto genera nuevos ambientes y nos hace saber que las reglas de entendimiento anteriores se han visto modificadas.

Para representar este universo irreal se recurre a la arquitectura centroeuropea mencionada anteriormente, mostrándola en ruinas y acompañándola de algunos rasgos obtenidos del expresionismo. La alteración de las construcciones mostradas a través de ambos procesos permite aportar mayor grado de creatividad y personalización al proceso de diseño de los espacios que participarán en el filme, de esta forma se muestra cómo el mundo, que se está creando plenamente a partir de la imaginación, rompe con las normas y leyes naturales impuestas de forma automática cuando lo que se pretende es la imitación de la realidad. Además, el estado de ruinas de la arquitectura utilizada facilita que el espectador siga concibiendo esa realidad como algo ligado al ser humano, permitiendo la comparación directa con la realidad existente; asimismo, nos ayuda a entender el carácter último de los personajes muertos, puesto que estos serían las ruinas de los vivos. Por otro lado, el expresionismo otorga la posibilidad de crear espacios que solo caben en nuestra imaginación, permitiendo que estos estén dominados por la plasticidad y las formas imposibles representadas mediante elementos deformados, paredes inclinadas, voladizos infinitos y demás ingredientes que muestren la ausencia de gravedad y rompan con el sentido común reinante en el mundo de los vivos. Todas estas ideas se enfatizan utilizando materiales que no son fácilmente reconocibles y que permiten amplificar la sensación



Fig. 115: Mirador del mundo de los muertos.

de irrealidad por su aspecto imperfecto, de nuevo recurriendo a la asociación de la vida con buena apariencia y perfección.



Fig. 116: Estatua en el mundo de los muertos (el caballo se representa mediante huesos).

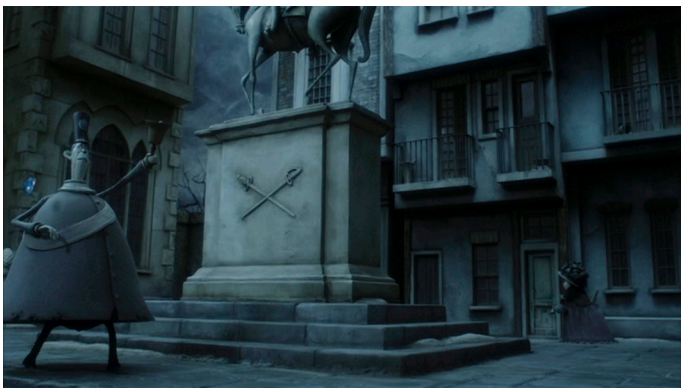


Fig. 117: Estatua en el mundo de los vivos (caballo y jinete se representan en vida).

El espacio urbano que se muestra perteneciente a esta realidad inerte también presenta esos rasgos de plasticidad e imperfección comentados, provenientes de películas expresionistas tal y como se vio en el apartado de influencias del autor. En el laberinto de espacios que aparecen formando la trama urbana podemos distinguir algo que asociamos con una plaza y, si el espectador presta atención, podrá apreciar que presidiendo el espacio se encuentra lo que parece la escultura de un caballo. Como se introdujo de manera breve en la explicación del mundo de los vivos, la aparición de estatuas tan parecidas en ambas realidades permite entender la implicación de cada una de las realidades en la historia y las relaciones existentes entre ambas, pese a que los planos que nos muestran la existente en el mundo de los vivos no nos permiten verla entera. Dentro de esa trama urbana también encontramos dos callejones que adquieren importancia al acoger escenas relevantes para el argumento; el primero de ellos es el de los ataúdes (*Fig. 102*), que ayuda al espectador a comprender dónde se encuentra el protagonista ya que se muestra cuando Víctor acaba de llegar al mundo de los muertos, más tarde se nos muestra otro callejón que parece estar situado en la parte trasera de una cocina (*Fig. 118*).



Fig. 118: Cocina en el mundo de los muertos.

Respecto a los espacios interiores que aparecen protagonizando la versión del argumento vivida por Víctor, teniendo en cuenta aquellos que parecen estar delimitados física o visualmente puesto que este universo paralelo no cumple los cánones físicos reales, podemos distinguir dos principales: la taberna y la torre de Elder Gutknecht. Respecto a la primera, como se indicaba al comienzo del análisis del filme, presenta rasgos que nos hacen identificarla inmediatamente cuando aparece ante nuestra vista, de hecho es el espacio del mundo de los muertos que se nos muestra como presentación del mismo, lo que nos da una pista sobre cual es el ambiente que se respira. Es muy difícil establecer en planta la disposición del cerramiento que, de hecho, parece no seguir ningún tipo de estrategia constructiva y representarse a partir de formas orgánicas (*Fig. 119*), este argumento viene apoyado por el acabado irregular de los paramentos verticales; de esta forma se permite entender que el espacio es fruto de la plasticidad y deformación características del expresionismo que sirve como influencia directa. En general esos rasgos son algo constante del mundo de los muertos, como se ha comentado

El espacio no presenta formas geométricas reconocibles, enfatizando el carácter plástico otorgado por las influencias expresionistas.





El piano, como elemento representativo de la música, está muy presente en toda la película.





La barra que domina el centro del espacio es la que nos hace relacionar ese lugar con alguno real, aunque lo que está colocado en el mueble son frascos que no se encontrarían ahí de estar en el mundo de los vivos.

Este espacio proporciona un lugar de reunión para los muertos así como el sitio perfecto para dar la bienvenida a los recién llegados, que podrán asumir de una forma más fácil su trágica situación al encontrarse en un lugar de aspecto desenfadado.

Fig. 119: Documentación gráfica de la taberna.

anteriormente, donde aparecen integrados con relativa facilidad gracias al carácter inexistente de la propia realidad que se trata de representar y en la que lo que se muestra no necesita una explicación lógica. Siguiendo estas mismas premisas aparece la torre de Elder Gutknecht (*Fig. 120*), de la cual la única parte que realmente se nos muestra en uso es la situada en la zona más elevada de la misma. La parte inferior, que se presenta con una altura exterior superior a la de las edificaciones que la rodean, supondría el volumen de acceso; entre los materiales que podemos apreciar en las fachadas de esa zona de la torre aparece la piedra, que estaba muy presente también en el mundo de los vivos, acompañada de un acabado exterior que parecía cubrir todo el paramento en algún momento pasado. La torre se remata con un volumen esférico situado en su cima, del cual exclusivamente apreciamos lo que parece la estructura metálica que le daría forma debido a que el resto del cerramiento se encuentra en un claro estado de ruina. Para acceder al espacio limitado por la cúpula, que correspondería a la parte superior del volumen esférico, aparecen unas escaleras exteriores que lo unen al cuerpo de la torre a una altura considerable. El aspecto general del exterior de la construcción responde perfectamente a las características expresionistas comentadas anteriormente, sobre todo haciendo hincapié en el uso de materiales desconocidos y formas imposibles en la realidad que desafían la gravedad. Cuando se nos muestra el espacio interior, considerado así porque aparece delimitado físicamente por la estructura que forma la cúpula pese a carecer de material de cubrición, observamos que la imagen queda dominada por la presencia de multitud de antiguos libros que ayudan a configurar y distribuir el espacio, convirtiéndose en los peldaños de una escalera improvisada que permite acceder a una zona elevada. Probablemente la manera oficial de subir a ese altillo sean la escaleras que se descubren justo debajo del mismo, sin embargo, por la acción que se desarrolla en ese espacio, podemos entender que para Elder Gutknecht es más rápido utilizar el acceso directo que él mismo se ha generado.

Iluminación y colores

Otro aspecto importante que ayuda a Tim Burton a mostrarnos la diferencia entre los mundos representados es la elección de colores e iluminación más adecuada para cada uno de ellos, ya que estos factores ayudan a que el espectador perciba cada uno de los mundos de una forma distinta, recibiendo en cada escena de la película una sensación como puede ser alegría, miedo, frialdad, libertad, etc.; a este respecto, durante el visionado de la película apreciamos grandes diferencias entre la representación del mundo de los vivos y la del mundo de los muertos (*Fig. 98*).

La gama cromática empleada para representar la realidad, denominada anteriormente mundo de los vivos, se centra en colores oscuros con predominio del gris, que aparece con diferentes matices en función de la iluminación de cada escena. Este color viene determinado principalmente por la elección del material que protagoniza ese mundo, la piedra, y que se utiliza como representativo de la ciudad mostrada ya que, tanto acabados



La arquitectura que forma el mundo de los muertos está dominada por el carácter plástico.



Se incluyen elementos en ruinas para conseguir una relación rápida de conceptos por parte del espectador:

ruina = final de la vida de una construcción

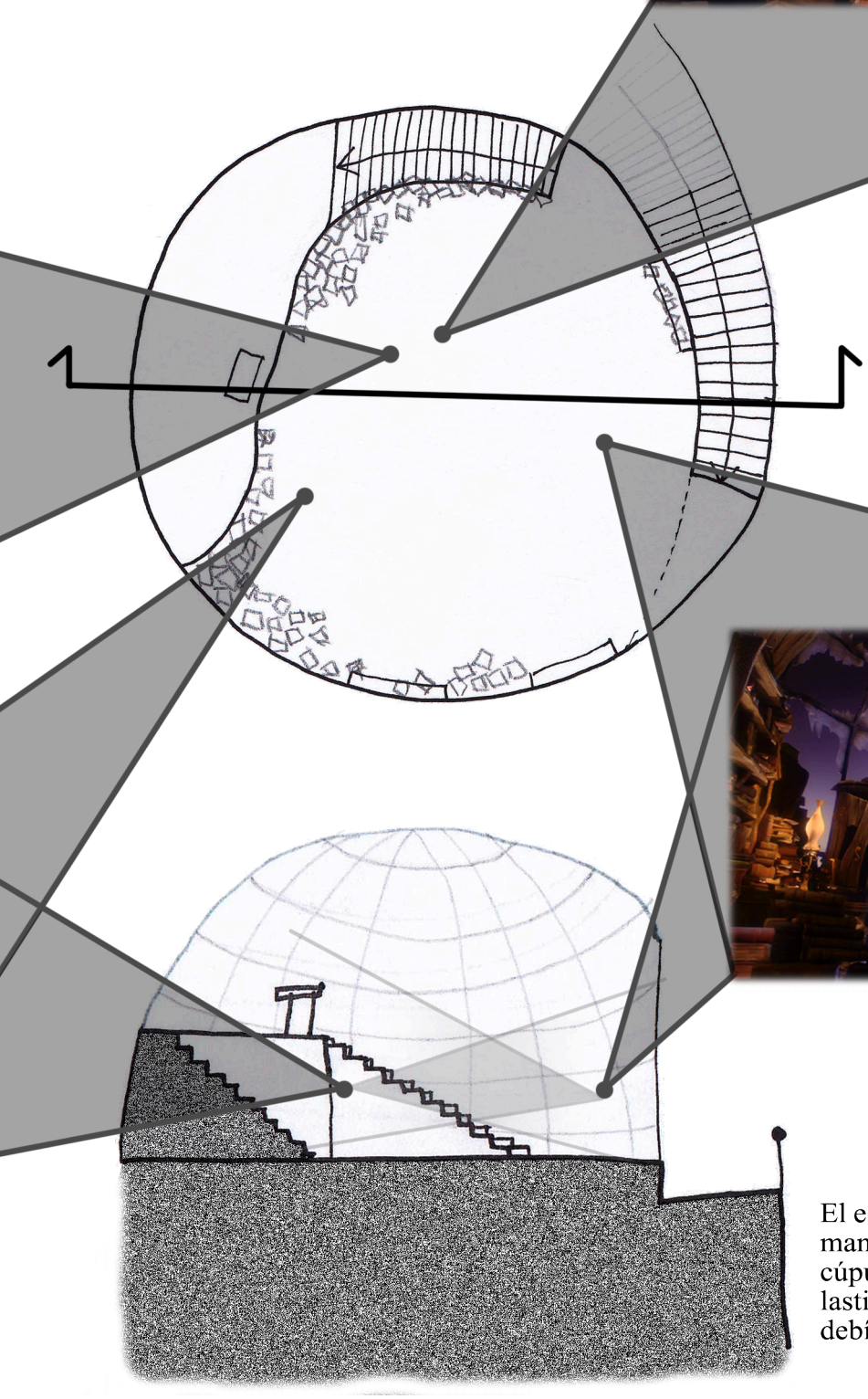
La torre de Elder Gutknecht ofrece una visión superior del mundo de los muertos, permitiéndonos percibir los volúmenes que acogen los distintos espacios que lo forman.



Fig. 120: Documentación gráfica de la torre de Elder Gutknecht.

Los protagonistas acuden a la torre a buscar al anciano, que vive rodeado de viejos libros de hechizos. Precisamente el lugar se genera a partir del apilamiento y la correcta distribución de estos elementos que incluso adquieren carácter constructivo.







El espacio se cierra por la zona superior, de manera exclusimanete visual, con una cúpula que se presenta en un estado lastimero ya que carece de los vidrios que debían ejercer de cerramiento real.

Fig. 121: Planos que muestran la plaza del mundo de los vivos.

exteriores como interiores, se realizan prácticamente en su totalidad con este material. Respecto a la iluminación utilizada en el mundo de los vivos está muy controlada, de forma que se crean espacios lóbregos con escasa entrada de luz a pesar de la cantidad de grandes ventanales que se muestran en los recorridos por la ciudad del inicio de la película. Prácticamente se podría determinar que la iluminación en estos espacios se produce de forma uniforme, ya que toda la escena se encuentra sumida en esa penumbra mencionada anteriormente, pero se introducen puntualmente focos de luz mediante objetos o materiales de color claro o incluso blanco que ayudan a dirigir la vista del espectador, enfatizando cierta parte de la escena.

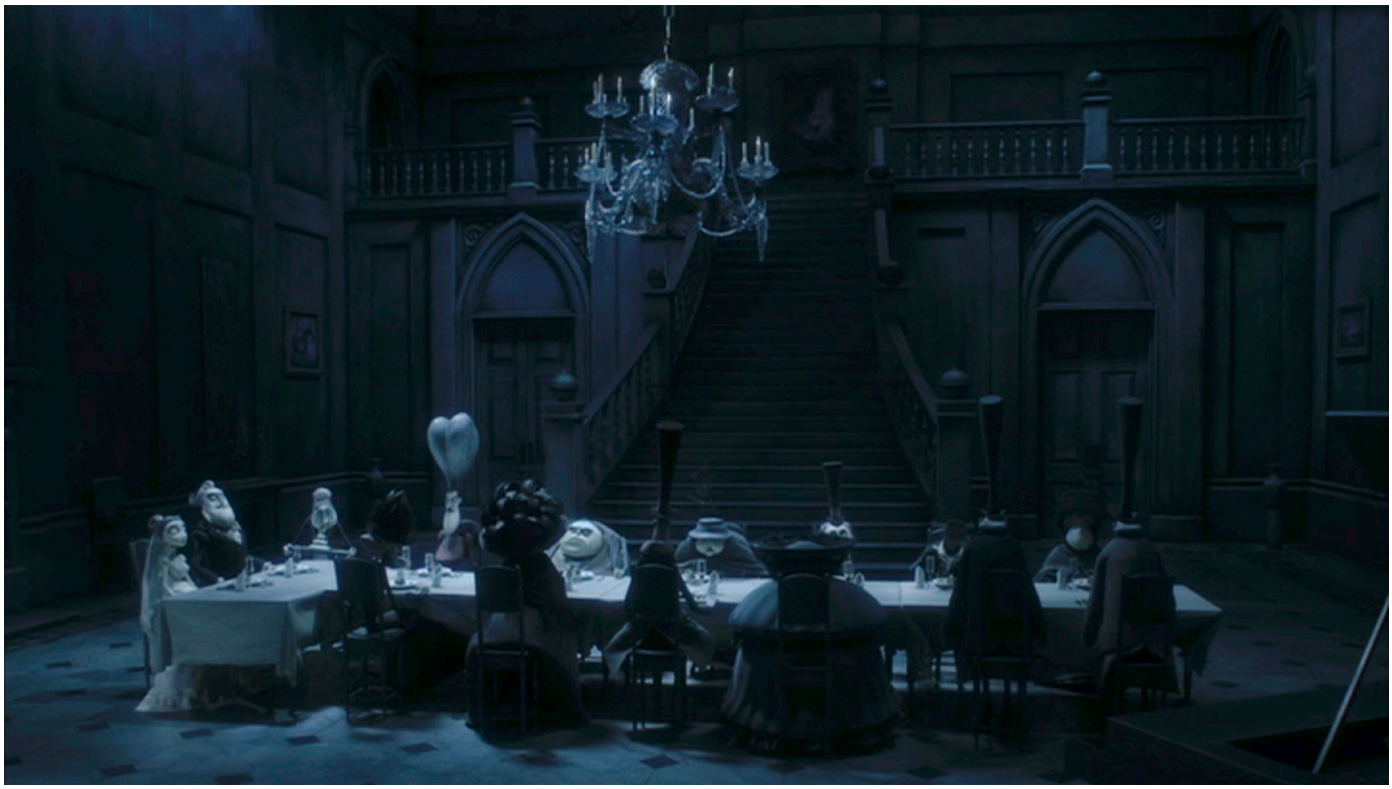


Fig. 122: La mesa blanca resalta en la escena de tonos grises debidos a la presencia de la piedra.

Por lo tanto, el juego de tonalidades cromáticas e iluminación que protagoniza las escenas en las que se representa una imitación del mundo real, permite al director establecer una distancia emocional entre los personajes y el espectador, esto se traduce en una sensación de rechazo hacia la sociedad que se está mostrando y dificulta la empatía con esos personajes. La excepción la marca Victoria, la cual desde el comienzo del filme muestra su incomprensión hacia los estándares del matrimonio que le imponen sus padres.

Respecto al mundo de los muertos, la gama cromática es muy diferente, mostrando colores más llamativos y en tonalidades vivas; de esta forma, colores como el amarillo, el verde, el azul y el morado son protagonistas de la representación expresionista del mundo irreal. La aparición de estos pigmentos es posible debido a los materiales indefinidos mencionados anteriormente que son protagonistas de los espacios de este mundo, de esta forma son utilizados para crear espacios que recuerdan vagamente a los del mundo real pero mantienen su carácter plástico. Por otro lado, la iluminación resulta clave en las escenas que nos muestran

cómo es el mundo de los muertos, ya que permite crear un juego de luces y sombras que nos permiten ver ciertas partes de la escenografía, dejando rincones o zonas a oscuras y concentrando la atención del espectador en las iluminadas.



Fig. 123: La aparición de luces verdes y moradas es muy frecuente.



Fig. 124: Zonas oscuras y varios focos de iluminación.

Las tonalidades elegidas en esta ocasión como representativas de la realidad paralela en la que habitan los muertos despiertan el interés del espectador, fomentando la curiosidad y la atracción hacia lo que ocurre allí. Estas sensaciones se enfatizan con las actividades tan peculiares que realizan los personajes ya que, pese a estar muertos, parecen llevar mejor vida que los vivos. Todos estos aspectos en conjunto generan la idea de libertad tras la muerte, momento en el que se accede a un mundo en el cual las normas estrictas que dominan a la sociedad mientras se está en vida no tienen cabida.

La diferente representación, respecto a colores e iluminación, que enfatiza la dualidad de los mundos mostrados aparece a lo largo de toda la película, sin embargo, hay un momento clave de la historia en el que este aspecto visual adquiere mayor peso y permite al espectador pasar de una sensación de tensión a la de relajación gracias al cambio de colores que aparecen en escena. Este momento clave es cuando los muertos suben al mundo de los vivos para llevar a cabo la ceremonia que unirá a Emily y a Víctor para siempre; al principio se muestra todo en color verde para facilitar la comprensión de la unión de ambos mundos, en el momento en el que los ciudadanos vivos dejan de percibir a los muertos como una amenaza la gama cromática mostrada cambia, permitiendo que el espectador vuelva a asumir las características propias del mundo de los vivos.

Fig. 125: Cambio de color cuando los muertos suben al mundo de los vivos.

En determinadas partes de la película, Tim Burton recurre al uso de la sombra para mostrarnos fragmentos de la historia que por temporalidad no nos puede mostrar de forma directa; en estos casos, utiliza las denominadas sombras chinescas que pueden verse también en obras como *Nosferatu* y *El gabinete del Doctor Caligari* (tema ampliado en el Anexo 1). Estas sombras hacen que los personajes desaparezcan de la escena, acaparando todo el protagonismo y permitiendo que el espectador entienda ciertos aspectos o acciones de los mismos que no verá explícitamente, como las muertes en *El gabinete del Doctor Caligari*, los ataques del vampiro en *Nosferatu* o la historia de la muerte de Emily en *La novia cadáver*.

Fig. 126: Historia de Emily.

Perspectivas y recorridos

Aparte de la correcta elección de arquitecturas o espacios a representar y de los colores e iluminación adecuados para cada uno de ellos, los juegos que se establecen con las cámaras resultan imprescindibles para introducir al espectador en la historia, transmitiéndole en cada momento la sensación oportuna en función de lo que pasa en las escenas y delimitando la visión del mismo a la vez que se le dirige la mirada hacia los puntos claves.

Como se dijo en la introducción, Burton decide utilizar una técnica prácticamente en desuso para la grabación de *La novia cadáver*, el stop-motion. De esta forma, el movimiento de los personajes se hace posible mediante la realización de fotogramas que, durante el montaje de la película final, se disponen de forma consecutiva y permiten generar sensación de continuidad y dinamismo. Al igual que se consigue imitar el movimiento mediante la cadena de fotogramas, se realizan paseos por los espacios exteriores permitiéndonos conocer los edificios que formarán parte de la historia (*Fig. 121*), el bosque durante la persecución de Emily a Víctor al comienzo de la película o el laberinto de espacios sin sentido que configuran el mundo de los muertos. A la hora de mostrarnos los espacios interiores se opta por un uso fijo de la cámara mediante el cual los personajes adquieren importancia, llamando la atención del espectador a través del movimiento y permitiendo que el espacio representado quede en un segundo plano que contextualiza y, en muchas ocasiones, ayuda a entender lo que pasa en las escenas. La elección del uso de la cámara fija o la móvil viene determinado por los espacios a mostrar ya que, como la escenografía se creó mediante la construcción de maquetas, no era posible hacer escenas que supusieran el cambio de posición de la cámara en todos los espacios que intervienen en la historia; de esta manera, las representaciones interiores aparecen captadas por travellings en contadas ocasiones a lo largo de todo el filme. Para algunas escenas incluso se recurrió a la alteración del espacio para conseguir la imagen deseada para mostrar al espectador, es por ello que se forzaban ciertos puntos de vista aunque esto supusiera colocar a los personajes fuera de la maqueta.

Fig. 127: Recorrido que nos permite ver el bosque.

Fig. 128: Recorrido por los espacios urbanos del mundo de los muertos.



Fig. 129: Fotograma del ensayo de la ceremonia.



Fig. 130: Colocación de los personajes para el fotograma.

La técnica fotograma a fotograma también permitió la introducción de efectos visuales que apoyaban la historia y hacía explícita la relación que une ambos mundos ya que, siguiendo la creencia popular, se dispuso el mundo de los vivos encima del de los muertos. Esta idea, aparte de estar mencionada en el guion del filme, se muestra directamente en una de las transiciones del mundo de los muertos al de los vivos; de esta forma podemos apreciar que la cámara se eleva y, tras un fragmento de tierra, pasamos de estar en la taberna de los muertos a la plaza del pueblo de lo vivos.

Fig. 131: Transición del mundo de los muertos al de los vivos.

Conclusiones

Se podría decir que la dualidad de los mundos representados en la película queda latente principalmente gracias al uso conjunto de dos de los tres parámetros principales que se han comentado: la arquitectura y los espacios y la iluminación y los colores; mientras que los juegos de cámara nos muestran ambos mundos siguiendo las mismas bases. Estos aspectos nos ayudan a entender cada una de las realidades gracias a la comparación inevitable que se establece entre ambas y que hace que cada una de ellas se perciba de una forma única.

Por un lado, hemos visto que el mundo de los vivos se representa con formas rígidas y colores grises, enfatizados mediante una iluminación escasa aunque uniforme; estos rasgos producen en el espectador una sensación de frialdad y de rechazo que se amplifica con el argumento de la historia que tiene lugar en el mundo real, ya que se representa una sociedad muy estricta que únicamente vive preocupada por el estatus social y económico familiar dejando a un lado los sentimientos individuales de los protagonistas. Por el otro lado, la sensación que se produce al descubrir y conocer el mundo de los muertos es la opuesta a la del mundo de los vivos. El espectador se siente atraído hacia lo que pasa en esa realidad inventada ya que los colores vivos y las formas plásticas generan alegría y sensación de libertad; de esta forma, el espectador percibe el mundo de los muertos como un lugar animado, con muchas cosas por descubrir y que sorprende prácticamente en cada escena. De nuevo estas sensaciones generadas en el espectador se ven enfatizadas por el carácter de los personajes muertos, representantes de muertes extrañas caricaturizadas o directamente consistentes en esqueletos capaces de desmontarse para convertirse en instrumentos musicales con los que amenizar el tiempo después de la muerte.



Fig. 132: General Bonesapart, personaje del mundo de los muertos.

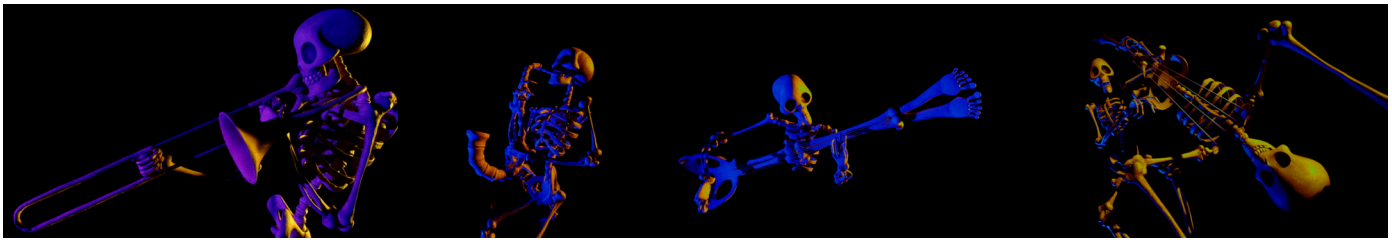


Fig. 133: Instrumentos musicales hechos con esqueletos.



Sombras tenebrosas

Fig. 134: Cartel de presentación de la película.

En 2012, Tim Burton decide llevar a la gran pantalla una de las series estadounidenses más populares emitida entre 1966 y 1971[150], puede verse la ficha técnica de la misma en el Anexo 4. La adaptación cinematográfica cuenta con algunos aspectos heredados, como el título de la serie o el nombre y características del personaje principal, presentando otros que fueron pensados y diseñados para el argumento específicamente narrado en la película, en especial todo lo relativo a la mansión familiar Collinwood que exclusivamente mantiene su nombre.

Esta nueva versión se centra en la maldición que, en el año 1760, recae sobre Barnabas Collins a manos del personaje antagonista, Angelique Bouchard, por la cual toda la familia Collins queda marcada y él se convierte en vampiro; de esta forma, el argumento principal trata acerca del momento en el que el protagonista consigue liberarse, tras dos siglos enterrado, y descubre cómo es en 1972 Collinsport, el pueblo en el que vivió. Este cambio en el contexto temporal proporciona al director la oportunidad de hacer una comparación entre ambas épocas de forma que el espectador aprecie visualmente el choque entre los estilos, tanto arquitectónico como decorativo y de vestuario, predominantes en dos etapas históricas separadas por dos siglos y que tampoco se corresponden con el existente en el momento de grabación del filme, sino con el de la serie televisiva. Por lo tanto, mientras que el aspecto y las costumbres que muestran los personajes corresponden a la segunda mitad del siglo XX, lo relacionado con Barnabas y la mansión familiar configuraría la imagen característica del siglo XVIII; esto hace que la película se centre en remarcar las diferencias entre ambas épocas, mostrando unos personajes relativamente actuales enmarcados en decorados inspirados en el siglo XVIII.



Fig. 135: Cartel de dirección a Collinsport.



Fig. 136: Elementos del siglo XX enmarcados en la estética del XVIII.

Para la grabación del filme fue necesario el uso de varios tipos de escenografía de las incluidas en la clasificación del apartado de criterios a seguir, convirtiéndose así en el primer ejemplo, de los que vamos a estudiar, en beneficiarse del uso combinado de las mismas y complementándolas, como veremos a continuación, con otras técnicas cinematográficas de las explicadas en el Anexo 1. De esta forma, mientras que las imágenes referentes al pueblo y las zonas al aire libre, que aparecen al comienzo de la película, fueron rodadas en espacios reales; los espacios pertenecientes a la mansión protagonista y a la zona portuaria de Collinsport fueron creados especialmente para la película, siguiendo tanto

[150] Curtis, D. (creador) y Costello, R. (productor). 1966-1971. *Dark shadows*. Estados Unidos.

las sugerencias como las exigencias del guion. El tercer y último tipo de escenografía, según la forma de construcción de la misma, que aparecía en la clasificación sería la maqueta que, pese a no haber ninguna evidencia de su uso durante la grabación de esta película, no podemos descartar que fuera empleada en el proceso de creación de los espacios como elemento auxiliar ya que, traduciéndolo al lenguaje de un arquitecto, sería como si de un croquis se tratase.



Fig. 137: Los espacios exteriores del bosque y el acantilado se rodaron en ubicaciones reales.



Fig. 138: La zona portuaria se construyó en un set cinematográfico.

Sin embargo, aunque aparecen espacios grabados en lugares reales, la elección de este filme para su análisis se ha debido al predominio de los espacios referidos a Collinwood, para los cuales se recurre a la construcción de cada uno de ellos mediante sets cinematográficos integrados en un estudio, salvo el acceso principal a la mansión que fue construido en un espacio exterior. La elección de esta tipología de escenografía facilitaba la creación individualizada de cada uno de los espacios necesarios, puesto que no se requiere un nexo directo entre ellos y pueden tratarse en función de lo conveniente con el personaje al que van asociados, este aspecto se resalta principalmente en el caso de la presencia o no de iluminación y las gamas cromáticas utilizadas en la decoración. La capacidad de personalización de cada uno de los espacios mostrados se limita ante la exigencia de que todos ellos se relacionen de forma directa con una arquitectura del siglo XVIII, fuertemente marcada por la presencia de elementos propios del gótico. Aparte de los aspectos decorativos, la construcción de los espacios permitía adecuarlos a la acción que se preveía desarrollar en su interior; debido a esto, aparecen espacios como el gran salón principal, cuyas dimensiones se justifican posteriormente; o la biblioteca, que cuenta con sus propios pasadizos y estancias ocultas.

Tras justificar la elección de los sets como respuesta a las condiciones del rodaje, vamos a proceder al análisis de cómo se introducen los parámetros, explicados en el apartado de criterios a seguir, para conseguir que el espectador reciba las percepciones adecuadas en cada momento de cada espacio.

Arquitectura y espacios

Como hemos comentado en los párrafos anteriores, el director del filme pretendía hacer un homenaje a la serie de televisión que se estaba versionando y por ello, a pesar de la imposibilidad de emplear las mismas escenografías que se utilizaron entonces

debido a exigencias del guion y del rodaje, los espacios exteriores de la mansión Collinwood se inspiran en los de la serie original para la que se utilizó la mansión Carey, situada en Newport (Rhode Island). Para esta ocasión se construye en el set de rodaje exclusivamente la planta de acceso, introduciendo la imagen del resto de la edificación en posproducción gracias al empleo de cromas; además, como podemos apreciar durante el visionado de la película, la fachada de la mansión que se nos muestra en la pantalla nos resulta muy similar a la que se ofrecía en la serie, aunque con algunos elementos que realzan el carácter de Collinwood y que son posibles precisamente gracias al uso de las técnicas digitales para el diseño final de la misma.



Fig. 139: Set de grabación exterior de Collinwood .



Fig. 140: Fachada principal de la mansión Carey (Rhode Island).



Fig. 141: Imagen de Collinwood tras posproducción.

Teniendo en cuenta la última apreciación comentada, formalmente estamos hablando del uso de espacios reproducidos debido a que estos mismos han sido construidos a imagen de los presentes en la mansión Carey, por lo tanto, se muestran al espectador espacios existentes mediante el uso de una reproducción de los mismos, en vez de utilizar los espacios reales para la grabación. Sin embargo, el hecho de que se modifiquen algunos aspectos de la imagen real del edificio, puede hacer que nos acerquemos

a la catalogación de estos mismos espacios como recreados por su correspondencia entre el espacio utilizado para la grabación y el mostrado en pantalla, quizás difiriendo de la clasificación proporcionada por Jorge Gorostiza en el aspecto de representar o no un espacio existente. Si nos centramos en la función que presentan durante la ficción y la comparamos con la de los mismos en la realidad, obtenemos espacios clasificados funcionalmente como existentes puesto que en ambos casos sirven de acceso principal al edificio.

Pese a no utilizar los escenarios de la serie, Tim Burton pretende mantener la esencia de la misma mediante la imitación de planos originales y siempre mostrando la mansión como algo grandioso que representa a una de las familias más poderosas del pueblo, incluso cuando el argumento nos muestra el decaimiento de la misma. Entre los rasgos del edificio original que aparecen en la imagen proporcionada en la película están la fuerte presencia de la torre circular y la configuración de la vivienda mediante dos alas dispuestas en ángulo recto, formando una L vista en planta. La torre, dispuesta de forma que macla ambas zonas de la casa, sirve a la vez de acceso principal para la mansión representada en el filme, mientras que en la imagen del edificio mostrado en la serie televisiva no destaca ningún elemento arquitectónico que nos indique ser el punto de entrada, pudiendo ser en realidad la parte trasera de la mansión Carey.

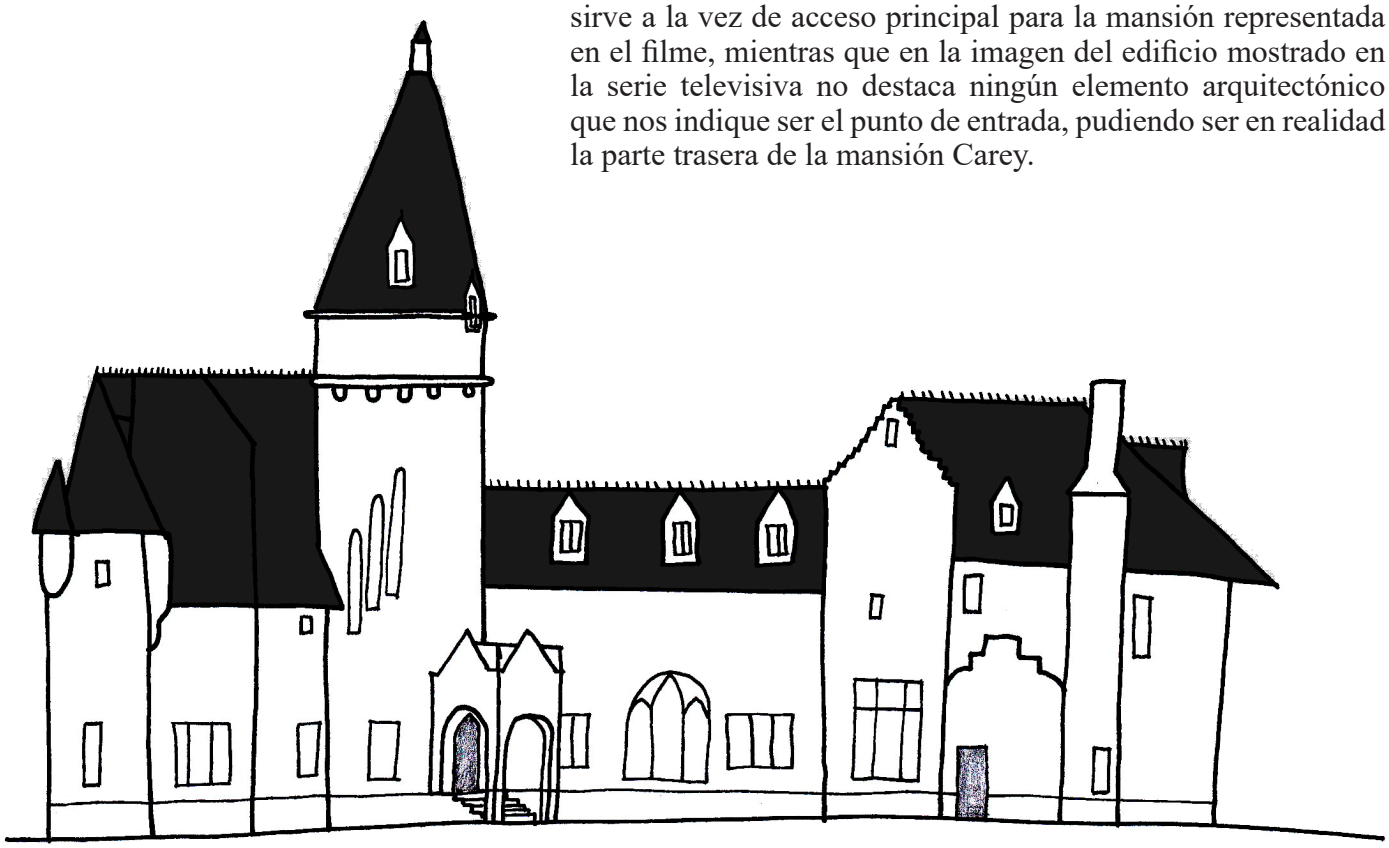


Fig. 142: Alzado principal de la mansión Collinwood.

Respecto a los espacios interiores, también construidos especialmente para la película en el estudio de grabación, tratan de crear ámbitos específicos que representen a los nuevos personajes y que permitan llevar a cabo las escenas previstas; por ejemplo, aquellas que muestran el desenlace requerían de un gran espacio protagonista que contara con varios metros de altura, esta fue la razón por la que se diseñó el amplio salón con las escaleras imperiales que se convierten en un símbolo de poder. Precisamente, tal y como se comentó anteriormente, las exigencias espaciales de estas escenas de acción, imprescindibles para el desarrollo de la historia, propició la elección de la

creación de los espacios a mostrar mediante la construcción de sets cinematográficos que proporcionaban la libertad de diseño necesaria. Se recurre, por lo tanto, al uso de espacios recreados, que tratan de imitar la realidad pero que no se corresponden de forma directa con ningún espacio real, y reconstruidos, ya que las estancias que aparecen en pantalla tienen la función para la que fueron pensadas. En el caso de este filme, al estar representando las estancias interiores de una casa, podría parecer que los espacios mostrados son funcionalmente existentes ya que su cometido corresponde con el que tendrían en el caso de ser reales, pero no podemos olvidar que lo que vemos a través de la pantalla fue construido exclusivamente para ser mostrado y no utilizado realmente.

La correcta elección de la arquitectura que enmarca la acción de este filme resulta clave para reforzar el contexto histórico en el que se desarrolla la misma ya que, al no producirse en la misma época en la que se lleva a cabo la grabación, el aspecto visual de lo que recibe el espectador es muy importante. En el caso específico de esta película, se podría considerar que la ambientación seleccionada es de carácter gótico debido al reiterado uso de elementos característicos de este estilo, principalmente se puede apreciar la constante aparición del arco apuntado como estructura, ornamentación e incluso delimitación de las grandes y abundantes vidrieras, las cuales a su vez permiten iluminar las estancias, siendo además otro de los rasgos góticos característicos que se presentan. Estos elementos apuntados aparecen en la mayoría de las situaciones deformados, de manera que el arco se presenta como elemento alto y de escasa anchura, produciendo sensación de esbeltez y aumentando la altura de las estancias para la percepción del espectador, rasgo que también se corresponde con la intención perseguida por las construcciones realizadas durante el período gótico.



Fig. 143: Ventanales con forma de arco apuntado deformado.



Fig. 144: Fuerte presencia del arco apuntado.

Por otro lado, la estética elegida para la decoración interior de la mansión ayuda a recordar al espectador la antigüedad de la misma, pretendiendo también generar una asociación directa con el protagonista que lleva siglos vivo; es por ello que lo que se nos muestra presenta influencias provenientes de la arquitectura gótica, trasladándonos inmediatamente en el tiempo a siglos pasados. Además, el aspecto tétrico y extravagante de los espacios creados, propio del estilo arquitectónico mencionado, hace que



Fig. 145: Se introducen juguetes de siglo XX para contextualizar.

la asociación de la mansión con los rasgos sobrenaturales de la familia, fruto de la maldición protagonista de la narración, se cree de forma rápida y espontánea. En cierto modo, esto es posible gracias a la existencia de películas anteriores que han asentado la relación de conceptos necesaria y que, como hemos visto en el apartado dedicado a Tim Burton, han servido de referente a la hora de realizar esta grabación. Estamos, por tanto, ante un uso completo de los rasgos procedentes del estilo arquitectónico para ejercer la influencia adecuada en el espectador y en lo que este mismo percibe de los espacios mostrados, sirviendo de complemento a la narración a la hora de generar el contexto histórico y de complementar la identidad de cada personaje. A pesar de la fuerte presencia visual de estos elementos que nos trasladan al siglo XVIII, como estrategia para contextualizar el argumento mostrado en la década de los setenta se incluyen elementos que son fácilmente reconocibles por el espectador y que parecen estar fuera de contexto al situarlos en la ambientación gótica descrita.

De forma opuesta a los rasgos estéticos mencionados, también se muestran en pantalla otros espacios pertenecientes a la casa familiar en los que el carácter gótico no aparece. Esto ocurre especialmente en el diseño de la consulta de la doctora Julia Hoffman (*Fig. 146*), el cual muestra un cierto aspecto industrial descontextualizado respecto al resto de la mansión y que, como comentamos en el apartado de influencias, nos hace evocar la imagen del laboratorio del doctor *Frankenstein* en la película de James Whale. El cambio de estilo con el que se representa este espacio viene justificado por el personaje al que está asociado, es decir, el choque visual que se produce al comparar la consulta con el resto de espacios de la mansión se debe a que la doctora no es un miembro de la familia y, por lo tanto, no posee ese lado oscuro que caracteriza a los otros personajes ya que sobre ella no recae la maldición familiar. En esta ocasión el espacio que se muestra en pantalla aparece protagonizado por la figura del arco, dando lugar incluso a una bóveda de cañón que cubre la zona principal de la estancia. Además, como se puede apreciar en las imágenes, también aparecen pilares de sección circular con un diámetro suficientemente grande para que los mismos no pasen desapercibidos en el espacio. Mediante el uso de desniveles, tanto en el suelo como en el techo, se generan diversas zonas que aparecen más explícitamente diferenciadas gracias a la distribución del mobiliario; de esta forma, la zona de acceso es la de menor altura libre porque el suelo se eleva y el techo se encuentra más bajo que en la zona central, la cual presenta una altura libre superior a seis metros y se corona con la bóveda antes mencionada. Se diferencian dos zonas más siguiendo los mismos criterios de desniveles de suelo y techo, una de ellas sería en la que se encuentra la camilla médica y cuenta con una altura del techo similar a la zona central pero sin bóveda; la última zona carece de función explícita en el filme y su altura libre es la mitad que la de la anterior, compartiendo el mismo nivel de solado.

Lo que el espectador recibe mediante la comparación de estilos comentada es la sensación de modernidad ante todo lo que se relaciona con la doctora, puesto que la estética que domina en la consulta tiene un origen posterior al gótico presente en el resto

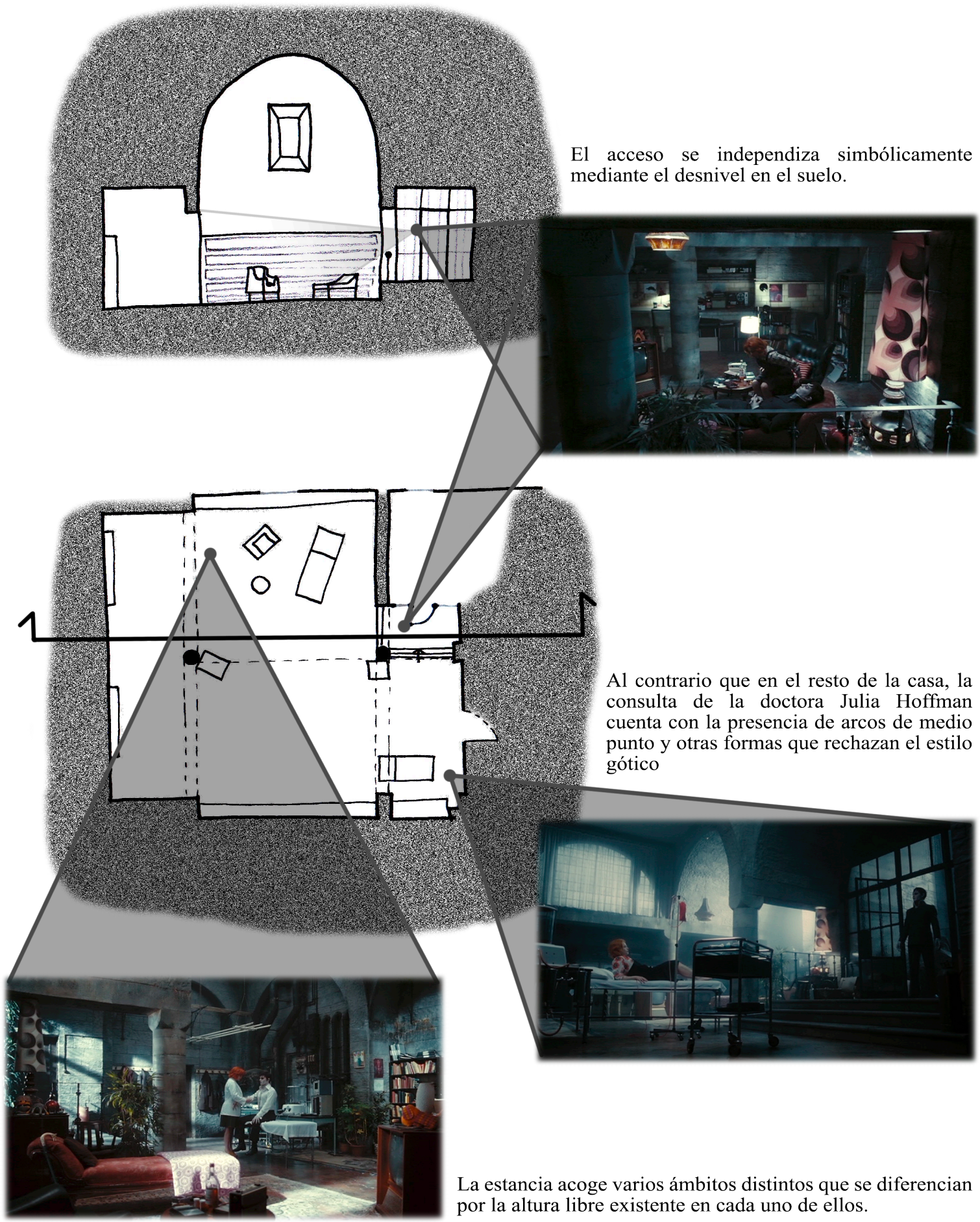


Fig. 146: Documentación gráfica de la consulta de la doctora Hoffman.

de la residencia familiar.

El interior de la mansión Collinwood se representa a través de seis espacios inconexos entre sí, ya que cada uno de ellos se construyó en un set independiente dentro del mismo estudio cinematográfico. Uno de esos espacios es la ya comentada consulta de la doctora Hoffman, que posee un estilo arquitectónico y decorativo propio, el resto de estancias mostradas siguen todas ellas las mismas características estéticas y constructivas que, como se explicaba anteriormente, son propias del estilo gótico y transportan al espectador al siglo XVIII. El espacio principal y más representativo de la vivienda es el salón (*Fig. 150*), que sirve de nexo entre el acceso y el resto de estancias residenciales; debido a las grandes dimensiones que presenta se diferencian varios ámbitos: el vestíbulo, la zona de sofás, la escalera imperial, etc. Para realizar una fragmentación del espacio se recurre a la disposición del suelo en diferentes niveles, apareciendo peldaños que permiten pasar de un nivel a otro; además, el mobiliario se dispone de forma que cada una de las zonas es funcionalmente independiente a pesar de compartir el espacio general con las demás.

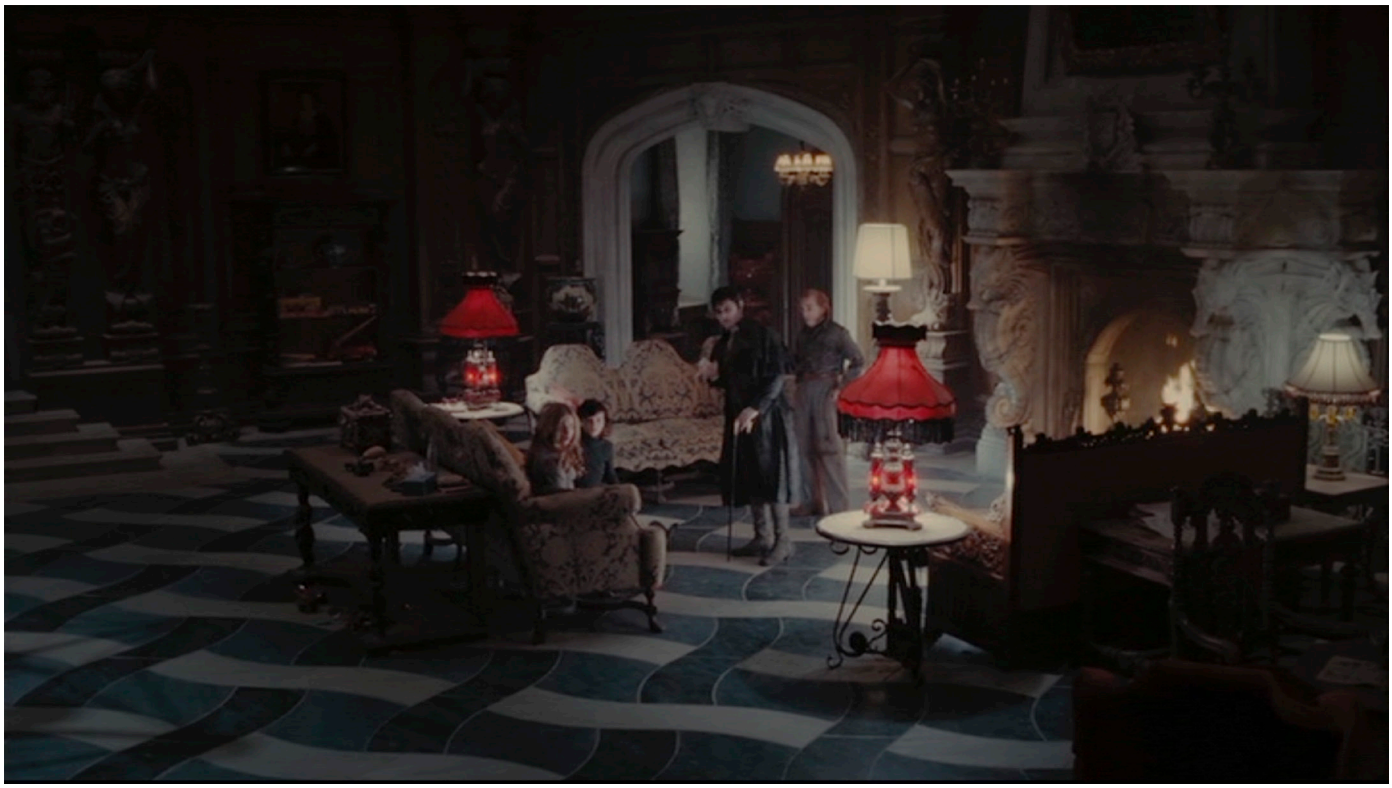


Fig. 147: Zona de la chimenea con sofás dentro del gran salón.

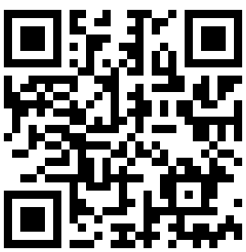


Fig. 148: Escenas que requerían un espacio con altura.

Respecto a la atura libre de este espacio, tal y como se comentaba en la parte introductoria de la película, era uno de los requisitos más estrictos que presentaba el guion, ya que las escenas finales que se desarrollan en el mismo requerían amplitud para poder realizar los efectos que se muestran. Debido a esto, se puede observar que casi en ninguna escena aparece el techo de la estancia porque realmente no se llegó a realizar, de esta forma se garantizaba que no sería un impedimento durante el rodaje, introduciéndolo en posproducción en caso de necesitarlo.

El espacio que realmente permite al director mostrar las relaciones familiares entre los personajes es el comedor. Esta

estancia, que sigue la misma estética gótica comentada y en la que además apreciamos el carácter ornamental de la madera, acoge las reuniones familiares celebradas normalmente durante las comidas. El espacio se presenta dominado por la mesa central, que prácticamente lo ocupa todo, en la que exclusivamente se disponen el número de sillas necesarias para los miembros de la familia que habitan en ese momento en Collinwood, otro rasgo más del estado económico que atraviesan. Los paramentos verticales se decoran con motivos náuticos, principalmente pinturas que recuerdan la ocupación de la familia como propietarios de una flota de barcos pesqueros.

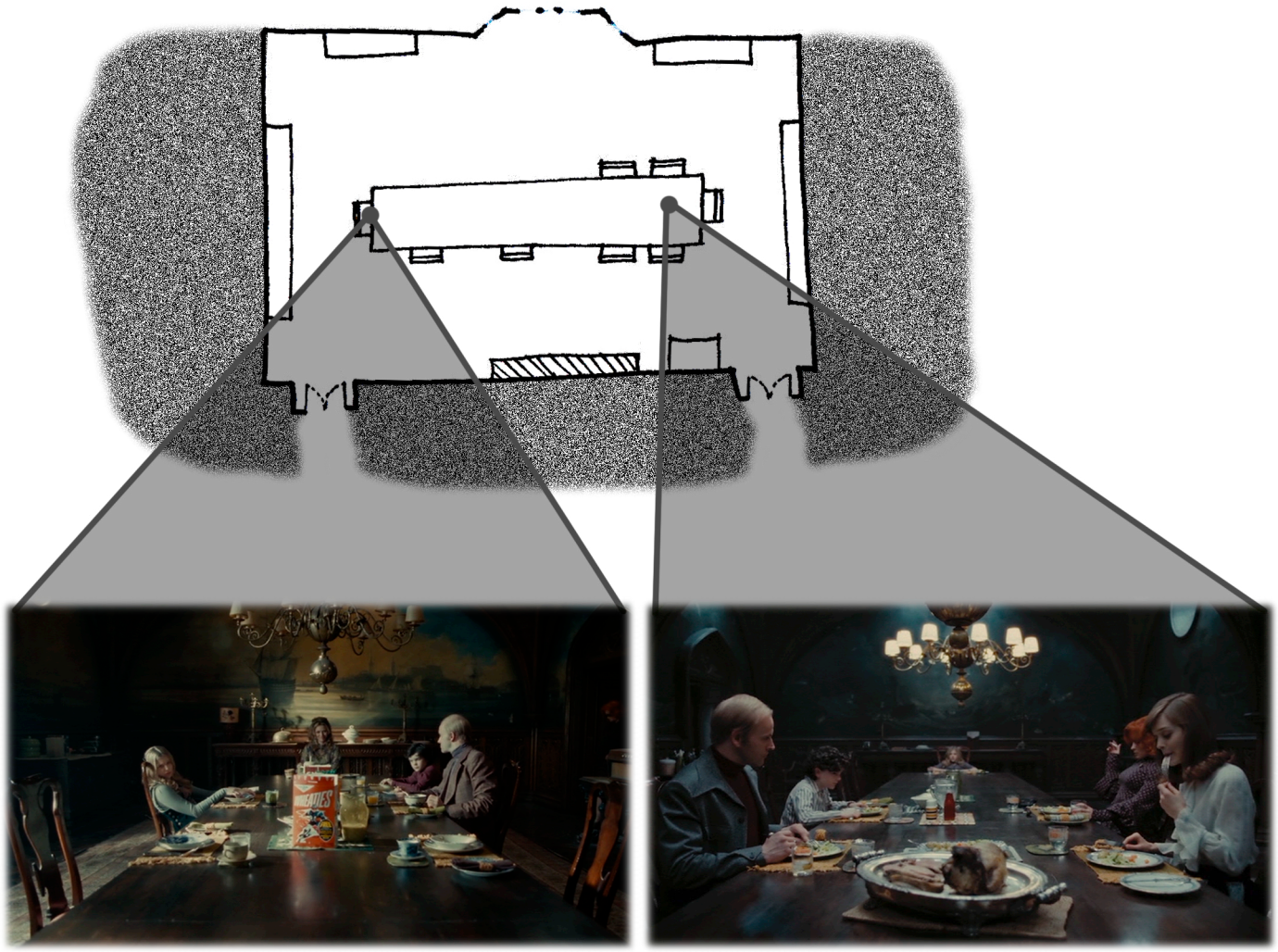


Fig. 149: Documentación gráfica del comedor.

Hay un tercer y último espacio de los que aparecen en la película que pertenece al ámbito público de la casa; esto quiere decir que, al igual que sucedía con el gran salón principal y con el comedor, se conciben para recibir visitas así como para permitir el desarrollo de la vida familiar de sus habitantes. Mientras que el salón sirve de ámbito de recepción y atención para todos aquellos que se acercan a la casa y el comedor, con su larga mesa presidiendo el espacio, permite reunir a un número elevado de comensales; se crea un nuevo espacio destinado a tratar y resolver los asuntos más serios y privados ya que, pese a su configuración de espacio para el uso común de todo los



El salón principal es el espacio de mayores dimensiones que se construyó para la película. En el mismo se pueden distinguir varios ambientes como el recibidor, la zona de descanso o las escaleras imperiales, se potencia la diferenciación de ellos mediante los desniveles del suelo.





La imagen exterior de la mansión se conseguía mediante posproducción, esto hizo posible mostrar dos aspectos distintos de la misma.

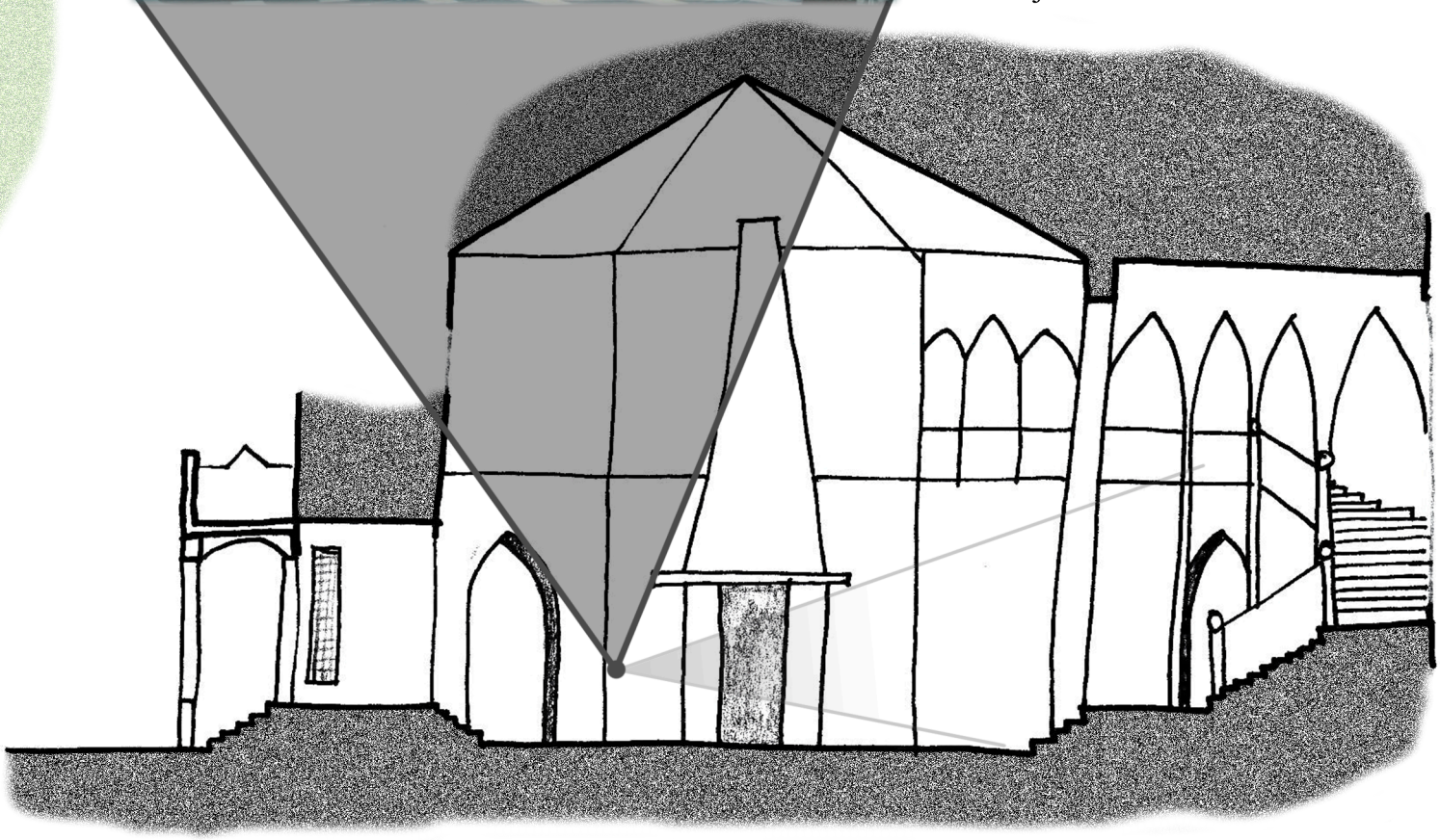
Fig. 150: Documentación gráfica del salón principal de Collinwood.



La construcción de los espacios en sets cinematográficos permitió realizar las escenas en las que se incendiaba la mansión, así como las que muestran la restauración de la misma (visualizar QR).



Los desniveles permiten que los planos de cámara baja sean naturales.



miembros de la familia, presenta características propias de las zonas más reservadas y pensadas para dar cabida a los temas delicados que no tiene que ser aireados. De esta forma nos presentan el estudio de la mansión (*Fig. 154*) como el puesto de mando para la correcta dirección de los asuntos familiares, frecuentemente utilizado por Elizabeth Collins; así mismo, este espacio también se emplea como lugar al que llevar a las visitas para mantener una conversación sin que otro miembro de la familia se entere, esto lo vemos cuando Victoria Winters llega a la residencia familiar y es entrevistada por Elizabeth o cuando Angelique acude a ver a Barnabas tras enterarse de su vuelta.

De nuevo, como ya vimos que sucedía en el salón, las amplias dimensiones del espacio permiten la creación de varias zonas dentro del mismo; en esta ocasión, se puede destacar la presencia de dos de ellas: la del despacho, ubicada en el chaflán y diferenciada del resto por su suelo elevado y la forma de octógono que presenta, y la de la chimenea, que parece meramente decorativa antes de descubrir que guarda un importante secreto: es la entrada a una red de túneles que guardan los objetos más valiosos de la familia Collins.



Fig. 151: Zona del despacho dentro del estudio.



Fig. 152: Zona de la chimenea dentro del estudio.

Respecto a las zonas de mayor privacidad, entendiendo como tales los dormitorios individuales de cada uno de los habitantes de la mansión, tan solo se muestran dos debido a que el resto no son relevantes para el transcurso de la historia. Estos espacios, que se relacionan directamente con el personaje que los usa, presentan un grado de personalización que no admitía el diseño de las estancias comunes; por lo que los mismos nos ayudan a entender a su propietario, a la vez que hacen posible la generación de empatía del espectador hacia el personaje. Cada una de estas dos habitaciones presenta un grado de personalización diferente ya que, mientras el de Carolyn es un fiel reflejo de su personalidad, el de Victoria presenta un aspecto neutro puesto que es una recién llegada a la mansión. Además, esta vuelve a ser una excusa para poner de manifiesto las diferencias estilísticas existentes entre los períodos representados por espacios y personajes y así remarcar el carácter más actual de los nuevos habitantes de la mansión, los cuales han sabido incorporar la estética setentera a un marco arquitectónico más antiguo permitiendo la convivencia de ambos. Conocemos el aspecto de la habitación de Carolyn (*Fig. 153*) cuando Victoria Winters llega a la casa, por lo que personaje y espacio se presentan a la vez como algo que claramente choca con el resto de elementos

La habitación de Carolyn aparece un par de veces en la película.





La estética representada en este espacio es la correspondiente a los años 70, que implica el uso de colores fuertes y mobiliario con líneas curvas que evoca un futuro próximo.



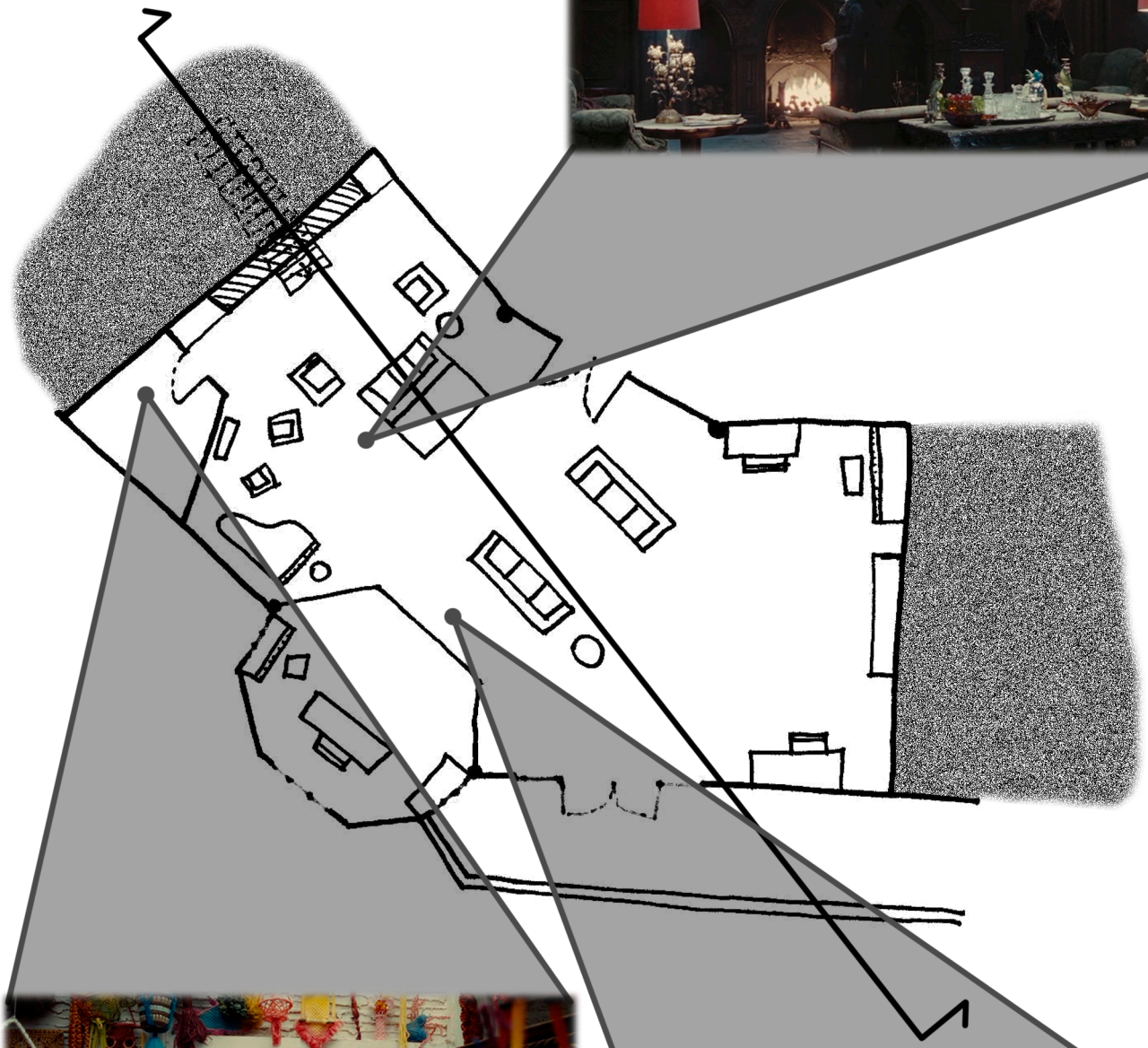


Este espacio muestra ciertas peculiaridades como el acceso mediante el uso de escaleras, que generan la sensación de que la chica está por encima del resto; o la forma irregular que presenta en planta tendente al cículo.

Fig. 153: Documentación gráfica de la habitación de Carolyn.

La chimenea del estudio es la más decorada de toda la casa
De nuevo podemos apreciar el uso del arco apuntado, esta vez como ornamento tallado en la madera.







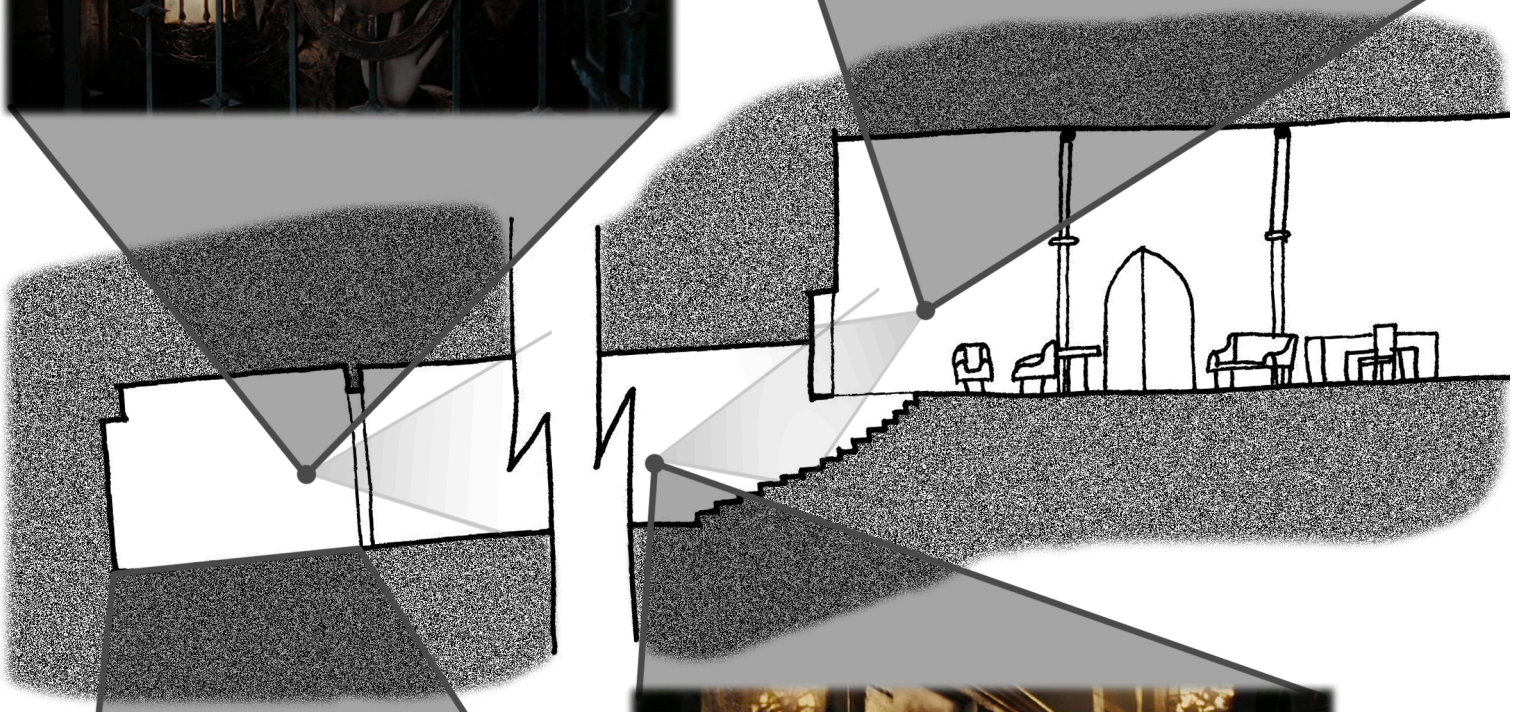


La mansión Collinwood esconde varios espacios secretos.

Fig. 154: Documentación gráfica del estudio.











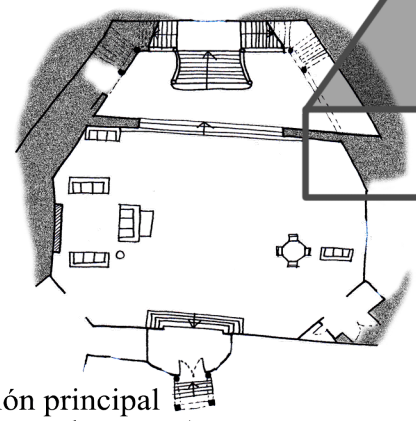
Barnabas no duda en compartir la existencia de los túneles ocultos con la matriarca Collins, allí aún se esconden muchas reliquias familias que les ayudan a recuperar el estatus social que habían perdido.







Gracias a la muestra de este recorrido podemos ver los pasillos de Collinwood, que sirven de nexo entre las habitaciones y el salón principal sobre el que se asoman.



Salón principal
(Planta de acceso)

La gran altura del salón hizo posible la grabación de estos planos en los que se ve el espacio desde un punto de vista situado en la planta alta.

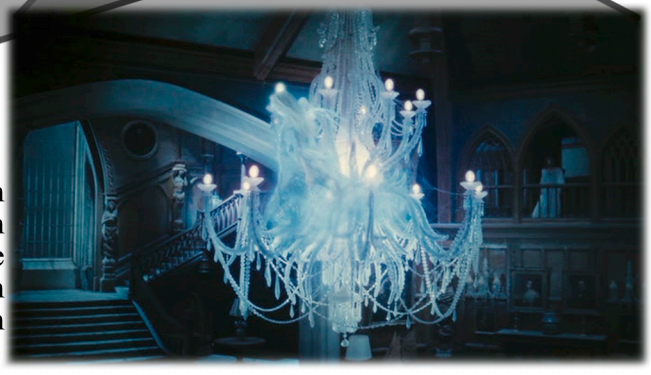


Fig. 155: Documentación gráfica de la Habitación de Victoria Winters.

mostrados en pantalla. Centrándonos en el espacio, lo primero que podría atraer la mirada del espectador es la presencia de colores que hasta el momento no habían estado en escena, sin embargo lo más característico de la estancia relacionada con la adolescente de la casa es, como se puede apreciar en la planta, su forma circular; este rasgo, combinado con la existencia de las escaleras que configuran el acceso, hace que el espectador presienta que la joven no es igual que el resto de la familia ya que todos los elementos que aparecen en relación a ella poseen ese carácter diferenciador.

En el extremo prácticamente opuesto de representación, como veíamos antes, se presenta la habitación que ocupará la nueva institutriz de la familia, Victoria Winters (*Fig. 155*). En esta ocasión, el reducido espacio carece tanto de personalidad que podría pasar desapercibido ante los ojos del espectador. Equipada exclusivamente con una cama, un armario y un par de sillones, la estancia adquiere importancia por su relación con el resto de la mansión, ya que, como veremos más adelante, las escenas que parten de la misma suponen las únicas veces que se nos mostrará de forma explícita el recorrido que une dos estancias de la casa,

Iluminación y colores

En esta ocasión se distingue el uso de dos materiales principales: la piedra y la madera. El primero de ellos aparece sobre todo en los espacios exteriores, formando parte del acabado visible de la mansión Collins (*Fig. 141*); mientras que el segundo configura la estética interior debido a su uso ornamental, cubriendo prácticamente la totalidad de los paramentos verticales. Como se ha visto en la presentación individual de los espacios que aparecen en la película, la estética predominante en todos ellos se configura a partir de estos dos materiales, sin embargo alguno de ellos destaca precisamente por la aparición de otros materiales o colores que protagonizan el espacio correspondiente; en particular esto se puede observar en la consulta, que crea su decoración interior mediante el empleo de piedra y consigue una apariencia más actualizada, y en la habitación de Carolyn, cuya estética aparece protagonizada por el color morado, elegido como representación de la naturaleza sobrenatural de la chica, y por elementos propios de la época representada en el filme. De esta forma, los colores que predominan en las escenas vienen determinados por los materiales que aparecen debido a la fuerte presencia que suponen, a mayores de las gamas cromáticas originadas por esos dos materiales encontramos otros colores que se repiten a lo largo de la grabación y que adquieren un carácter simbólico con respecto a la trama. Un ejemplo de esto es el uso de ciertas vestimentas en determinados personajes (*Fig. 134*), como el jersey azul que siempre viste David o el morado que hemos visto relacionado con Carolyn, presente tanto en su habitación como en el estilo de ropa que utiliza; y la aparición de elementos arquitectónicos o decorativos que resaltan en la escena y llaman la atención del espectador, como ocurre con las cortinas del salón que se muestran de un color rojo muy vivo, pudiéndose relacionar con el color de la sangre que tanto aprecia el protagonista del filme.



Fig. 156: Cortinas rojas en el salón.

Respecto a la iluminación, como se indicaba anteriormente, es prácticamente constante a lo largo de la película, mostrándonos un cierto aspecto lóbrego de la familia Collins y todo lo que les rodea y permitiendo al espectador intuir que hay un secreto oscuro que envuelve a los personajes. Pese a que la luz se distribuye por el espacio, nos vuelve a permitir mostrar matices especiales respecto al color de los materiales mencionados, consiguiendo que pasen desapercibidos o se conviertan en el foco de atención en función del requerimiento de las escenas. Además, en determinados momentos de la historia, se juega con el foco de luz para enfatizar la importancia o el peso de los personajes que aparecen en la escena, generando situaciones de contraluz en las que resalta la silueta del personaje en cuestión u oscureciendo aquellas zonas de la escena que no son relevantes en el transcurso de la historia; esto es posible gracias a la escasa iluminación que, como comentábamos antes, predomina en las escenas relacionadas tanto con la familia como con Collinwood.



Fig. 157: Contraluz que realza al personaje.



Fig. 158: Diferencia de iluminación en función de los personajes.

Incluso a veces Tim Burton utiliza la luz como mecanismo visual para recordarnos la naturaleza sobrenatural del protagonista, de forma que se muestran escenas bien iluminadas a excepción del espacio ocupado por Barnabas Collins que, por su condición vampírica, no puede exponerse a la luz solar. De hecho, durante el filme aparecen varios momentos en los que este personaje recibe luz directa y comienza a soltar humo, llegando incluso a generarse fuego en una de las escenas; por lo tanto, la combinación del uso de colores oscuros para lo que rodea al protagonista y la imposibilidad de iluminación del mismo produce en el espectador un estado constante de tensión ante lo que pueda pasar en los ambientes oscuros en los que se mueve el vampiro.

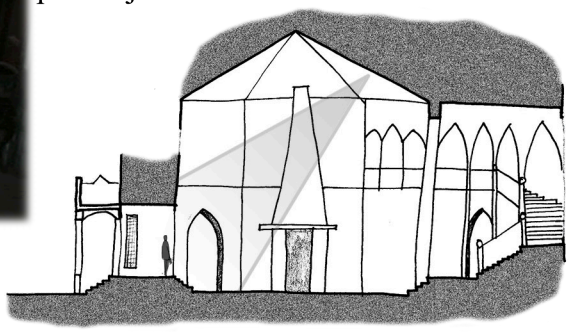
Fig. 159: Momento en el que Barnabas recibe luz solar.

Perspectivas y recorridos

Debido a los grandes espacios en los que se desarrolla la historia y a los juegos de luz comentados anteriormente que se quieren conseguir, la posición de la cámara con respecto a los personajes se vuelve un aspecto clave para el correcto entendimiento del argumento de la película. De esta forma, se pueden considerar 3 posiciones de cámaras que consiguen transmitir al espectador qué debe considerar importante de lo que se le está mostrando (*Fig. 160*). En primer lugar encontramos una cámara a la altura de la vista del espectador si este se hallara dentro de la escena, mediante estos enfoques se nos permite disfrutar de los personajes y de la arquitectura que los rodea a partes iguales, consiguiendo hacernos creer que estamos ahí e inspirando sensación de normalidad. La segunda posición de cámara que podemos comentar es la que nos muestra la escena desde una altura superior a los personajes, de esta forma se nos permite ver con mayor claridad lo que aparece entorno a los mismos,

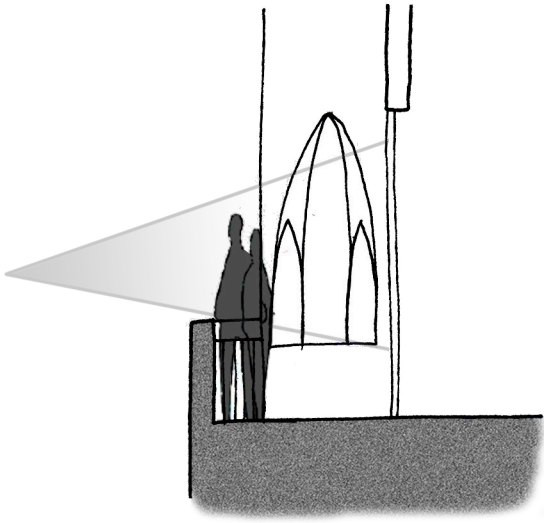


La cámara alta permite visualizar el espacio que rodea a los pesonajes.





Situar la cámara a la atura de los personajes hace que el espectador se introduzca en lo que está viendo.





La cámara baja enfatiza la importancia del personaje.

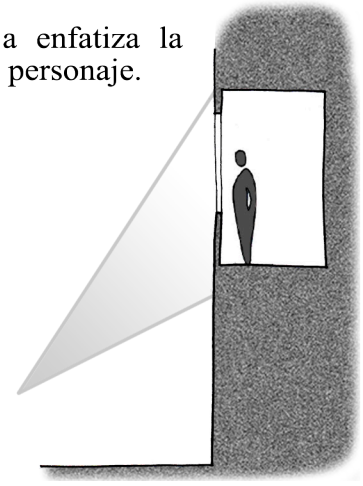


Fig. 160: Esquemas sobre las posiciones de la cámara.

haciendo que estos pierdan importancia; un ejemplo claro del uso de esta cámara alta durante la película podría ser el momento en el Victoria Winters accede por primera vez a la mansión y se la muestra como algo muy pequeño dentro del gran espacio que se configura entre el vestíbulo y el salón con la escalera. La cámara alta también se utiliza en el momento en el que restauran la mansión (QR de la *Fig. 150*), ya que en esas escenas los personajes que aparecen carecen de importancia, a pesar de ser los protagonistas de la película, siendo el único foco de atención los espacios que están siendo reconstruidos. Por último, en momentos puntuales pero muy importantes de la grabación se recurre a un punto de vista bajo, situado en una posición inferior a los actores; estos planos permiten centrar toda la atención en el personaje que aparece representado casi como si fuera una divinidad; de hecho, en la mayoría de las escenas de cámara baja también se utiliza la arquitectura para enfatizar aún más la importancia del personaje en cuestión. Burton emplea este punto de vista cuando nos presenta a Elizabeth Collins, la matriarca de la familia, bajando la escalera imperial que protagoniza el salón (*Fig. 157*); cuando nos comienza a mostrar que Carolyn Stoddard tiene cualidades especiales que no se han mostrado al comienzo de la película y cuando Barnabas Collins llega a Collinwood, en este último caso se emplea ese ángulo inferior de visión para enfatizar la importancia de la mansión.



Fig. 161: Uso de la cámara baja para mostrarnos que Carolyn es una mujer lobo.

Aparte de este dominio de los ángulos de visión que se ofrece al espectador, en el filme también se incluyen algunos recorridos por los espacios creados y, pese a no ser habitual en los rodajes mediante sets de grabación, por las zonas que los unen. De esta forma, cuando Barnabas llega a Collinwood y Elisabeth lo lleva al estudio, el recorrido que el protagonista hace por el espacio nos permite verlo y conocer sus cualidades; este tipo de travellings no son extraños en los rodajes en espacios construidos, puesto que lo que se ha creado es aquello que se quiere mostrar. El segundo tipo de recorrido que aparece, aunque para el espectador no presente diferencias, es aquel en el que se nos muestran los espacios que conectan dos estancias principales de la mansión; en esta ocasión, puesto que lo más probable es que esas estancias no tuvieran la conexión mostrada, se recurriría a la creación del recorrido mediante la grabación de varias partes, una en cada espacio que se muestra. Siguiendo esta estrategia, Tim Burton enlaza la habitación de Victoria con el salón principal mediante una red de pasillos que no sabemos explícitamente por donde discurren.

Fig. 162: Recorrido por el estudio.

Fig. 163: Recorrido por el túnel secreto.

Fig. 164: Recorrido desde la habitación de Victoria hasta el salón.

Conclusiones

Podríamos establecer que se realiza una mezcla de los parámetros analizados anteriormente para conseguir generar en el espectador la sensación de que la familia representada en la película es de gran poder adquisitivo, o lo fue en el momento en que se construyó la mansión, y de que tiene un lado oculto que se nos va revelando poco a poco en el trascurso de la historia; a la vez, esos mismos mecanismos nos ayudan a establecer el rango y la importancia de cada uno de los personajes. De esta forma, aunque los espacios en los que se realiza la grabación son siempre los mismos, la iluminación que se utiliza en cada escena y los juegos de cámara que se realizan ayudan al seguimiento de la narración. Mediante el análisis realizado podemos observar que el papel principal de la arquitectura que aparece en la película, aparte de ser el de demostrar poder, es la contextualización de la historia, de forma que la acción se desarrolla durante el año 1972 pero lo que vemos nos transporta inevitablemente a una época anterior, como podría ser el año 1760 en el cual comienza la película; este factor es el que nos ayuda a comprender el estatus de la familia Collins en el pueblo.

Una vez que nos introducimos en Collinwood, lo que se pretende es que el espectador entienda la razón de ser del conjunto de personajes; se recurre entonces al uso de efectos de iluminación utilizando un tono lóbrego a lo largo de la película, que inspira frialdad y ganas de descubrir lo que se nos oculta, modificando ciertos matices en función de los personajes mostrados. De forma puntual, como veíamos antes, se utilizan efectos de luz para potenciar la presencia de un personaje en ciertas escenas; esta iluminación focalizada se complementa en la mayoría de las ocasiones con la elección del plano adecuado; pudiendo ser elevado, para mostrar espacios; a nivel de vista, para escenas en las que se pretende introducir al espectador; o vista inferior, para enfatizar la presencia de ciertos personajes. Se podría añadir la observación de que la posición de cámara alta enfatiza el poder de la familia Collins como conjunto y el uso de la cámara baja realza a un personaje, mostrándolo poderoso ante el espectador.



Fig. 165: La luz natural va contra la condición vampírica del protagonista.



Fig. 166: Cartel de presentación de la película.

Uno de los últimos trabajos que ha realizado Tim Burton hasta la fecha consiste en la adaptación cinematográfica de la novela de Ransom Riggs[151], grabada en el año 2016, *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares* (más información sobre la película y su adaptación en el Anexo 4). La historia muestra un conjunto de niños con características especiales, denominados peculiares, que se ven obligados a vivir aislados de la sociedad, para lo cual crean un bucle temporal en el que se repite constantemente el día 3 de septiembre de 1943.



Fig. 167: Reloj que reinicia el bucle.

Sin embargo, el rasgo principal del argumento de la película es el constante cambio temporal que se refleja en las imágenes debido a que Jake, el protagonista de la historia, pertenece a la época actual y no al día atrapado en el bucle, accediendo al mismo de forma casi accidental. Esta circunstancia plantea, al igual que en la película *Sombras tenebrosas* analizada anteriormente, la necesidad de plasmar de forma muy clara las diferencias entre ambos momentos históricos, distanciados en esta ocasión 73 años. La comparativa de los espacios se genera en la mente del espectador de forma automática debido a que se muestran exactamente los mismos lugares, visiblemente alterados para simbolizar el paso del tiempo, recurriéndose al uso de la ruina para enfatizar aún más el cambio temporal. Otro recurso utilizado con ese mismo fin es el aspecto que muestran los personajes; mientras que Jake tiene una apariencia que nos resulta actual, los peculiares que habitan en la casa muestran un vestuario acorde con el año en el que se encuentran atrapados, haciendo evidentes los años que los separan pese a mostrar todos ellos una apariencia juvenil.

De cara a la adaptación cinematográfica, el argumento y las

[151] Riggs, R. 2011. *Miss Peregrine's home for peculiar children*.

características de algunos de los personajes se vieron ligeramente transformadas, sin embargo, el director quiso mantenerse fiel al libro en lo que a detalles de ambientación y estética se refiere; por lo cual, trataron de realizar el rodaje en el castillo que sirvió de inspiración al autor de la novela en las descripciones que aparecen en la misma, pero fue imposible debido al estado de ruina en el que se encontraba. Tras el intento fallido, continuaron la búsqueda del lugar ideal para realizar la película hasta llegar al castillo Torenhof, ubicado en Bélgica, en el cual decidieron llevar a cabo el rodaje de forma íntegra tras realizar una pequeña rehabilitación del edificio, que incluía la reforma y adecuación de los espacios interiores para permitir crear los recorridos que se muestran en la grabación final y que nos permiten conocer el hogar para niños peculiares. Estamos, por lo tanto, ante el uso de una arquitectura real como escenografía, de forma que los espacios existentes comienzan a adecuarse a los requerimientos de la película en cuestión. A lo largo del filme se puede comprobar que esta tipología de escenografía predomina frente a otras que también aparecen y se complementa, principalmente, con el uso de técnicas digitales implementadas en posproducción. El hecho de haber escogido una arquitectura construida para generar los espacios necesarios para la ficción, aparte de responder a los aspectos de ambientación mencionados, abala la intención de Tim Burton de mostrar una historia sin apenas elipsis temporales para el espectador, lo que se corresponde con una muestra prácticamente completa de las acciones que realizan los personajes y, por tanto, de los espacios en los que se mueven; este aspecto se ve reflejado en que, desde que Jake accede al bucle hasta que este se destruye, transcurren solamente 2 días.



Fig. 168: Comparación del acceso al pueblo real (Portholland) con el que aparece en la película (Cairnholm).

Otro momento del filme en el que se nos muestra un espacio existente corresponde a las escenas en las que aparece el pueblo, utilizado de forma natural a excepción de la posada que aparece en pantalla y que fue construida especialmente para la película como si de un edificio real se tratase, ya que las estancias interiores también se realizaron para poder utilizarlas en el rodaje. Como se ha comentado anteriormente, el uso de arquitectura real para el rodaje implica la aceptación de los límites espaciales existentes en este tipo de escenografía; en ese caso, las características que aportaban los espacios reales al filme hacían que, tener que asumir la condición espacial expuesta, no supusiera un impedimento.

Sin embargo, para escenas que son claves en el desarrollo de la historia y que era imposible rodarlas en el edificio rehabilitado, debido a incompatibilidades espaciales o por la necesidad de incorporar las técnicas digitales comentadas, se recurre a la construcción de sets cinematográficos en los que las capacidades de grabación y de inclusión de efectos de posproducción son una práctica habitual y sencilla.



Fig. 169: Imágenes rodadas en set cinematográfico.

Por último, mencionar que el uso de maquetas estuvo presente en el proceso de diseño de espacios, haciendo que esta tarea fuera más sencilla; y contando, por tanto, con los tres tipos de escenografías establecidos durante los criterios a seguir, aunque cada una de las tipologías juega un papel diferente en el proceso de creación de la película, siendo el uso de arquitectura real el más simbólico y recurrido de la grabación.

A continuación, procederemos al análisis minucioso de cómo se usan los parámetros, que fueron descritos anteriormente, para manipular la percepción del espectador frente a lo que se le muestra y comprobaremos que, gracias a los mismos, el director consigue provocar empatía con el protagonista y hacernos percibir diferentes estímulos provenientes del resto de personajes y de espacios que, tanto Jake como el espectador, irá conociendo en el transcurso de la historia.

Arquitectura y espacios

La principal característica respecto a los espacios interiores y exteriores utilizados, es la existencia de tres ubicaciones en las que se desarrolló el rodaje una vez que el protagonista se adentra en el mundo de los peculiares. La primera que se nos muestra es Portholland, una pequeña población situada en el suroeste de Inglaterra, aunque durante la película la veremos con el nombre de Cairnholm, pueblo en el que se encuentra el hogar



Florida (Estados Unidos)

Las imágenes iniciales de la película, en las que se muestra donde trabaja Jake y donde vive su abuelo, se grabaron en una urbanización de Florida.

Se eligió una arquitectura simple, con colores pastel, para que no llamara la atención del espectador.

Portholland (Inglaterra)

Fig. 170: Mapa con cuatro de las localizaciones utilizadas para la grabación de la película.



Brasschaat (Bélgica)



Londres (Inglaterra)

Se hicieron réplicas de algunos de los espacios de casa en sets de grabación para realizar las secuencias que necesitaran efectos especiales.

Fig. 171: Reinicio del bucle temporal.

para niños peculiares de la narración y dice encontrarse en una isla cercana a Gales. En segundo lugar aparece el hogar para niños peculiares, para el cual el equipo de rodaje se trasladó a Brasschaat, situado en Amberes al norte de Bélgica. La última localización relacionada con las anteriores se trata de un estudio de grabación, en el cual se construyó el desván de la casa y se llevaron a cabo escenas como la huida de los niños a través de las ventanas del mismo (*Fig. 169*) o el reinicio del bucle, para el cual se utilizó un croma que permitió la incorporación de las impactantes imágenes del bombardeo de la casa durante el montaje final, la explicación del desarrollo de esta técnica cinematográfica se incluye en el Anexo 1. Para la grabación de la película entera se utilizaron otras ubicaciones no mencionadas en este texto debido a la escasa relevancia que suponen en el análisis del uso de la arquitectura construida a la hora de conseguir ciertas percepciones en el espectador (*Fig. 170*).



Fig. 172: Imagen del reinicio del bucle grabada en un set.

Centrándonos en los lugares que nos proporcionan cada una de las localizaciones mencionadas en el párrafo anterior, podemos obtener diferentes espacios clasificados formal y funcionalmente siguiendo los criterios de Jorge Gorostiza que llevamos mencionando durante todo el texto. Entre las ubicaciones que vamos a considerar para el análisis, distinguimos dos que existen realmente y la tercera corresponde a un espacio construido para la grabación; sabiendo esto, los espacios mostrados serían:

> -Formalmente auténticos y funcionalmente imaginados, cuando lo que se muestra en la pantalla existe en la realidad pero no corresponde con el lugar que se dice que es, es decir, el pueblo utilizado durante el rodaje y el castillo original, localizados en Inglaterra y Bélgica respectivamente, se ubican en Gales para la ficción; por lo que se hace entender al espectador que está viendo lugares que corresponden a una localización que no es la real.
>
> -Formalmente reproducidos y funcionalmente reconstruidos

aquellos para los que no se ha utilizado el espacio real en la grabación, sino que han sido construidos para la misma, manteniendo una relación directa con el espacio real al que representan. En el caso del desván, por ejemplo, el set utilizado fue construido imitando el espacio existente en el edificio de Amberes, concediéndose algunas licencias a la hora de adaptar ciertos aspectos del mismo a la acción que se desarrollaría en él.

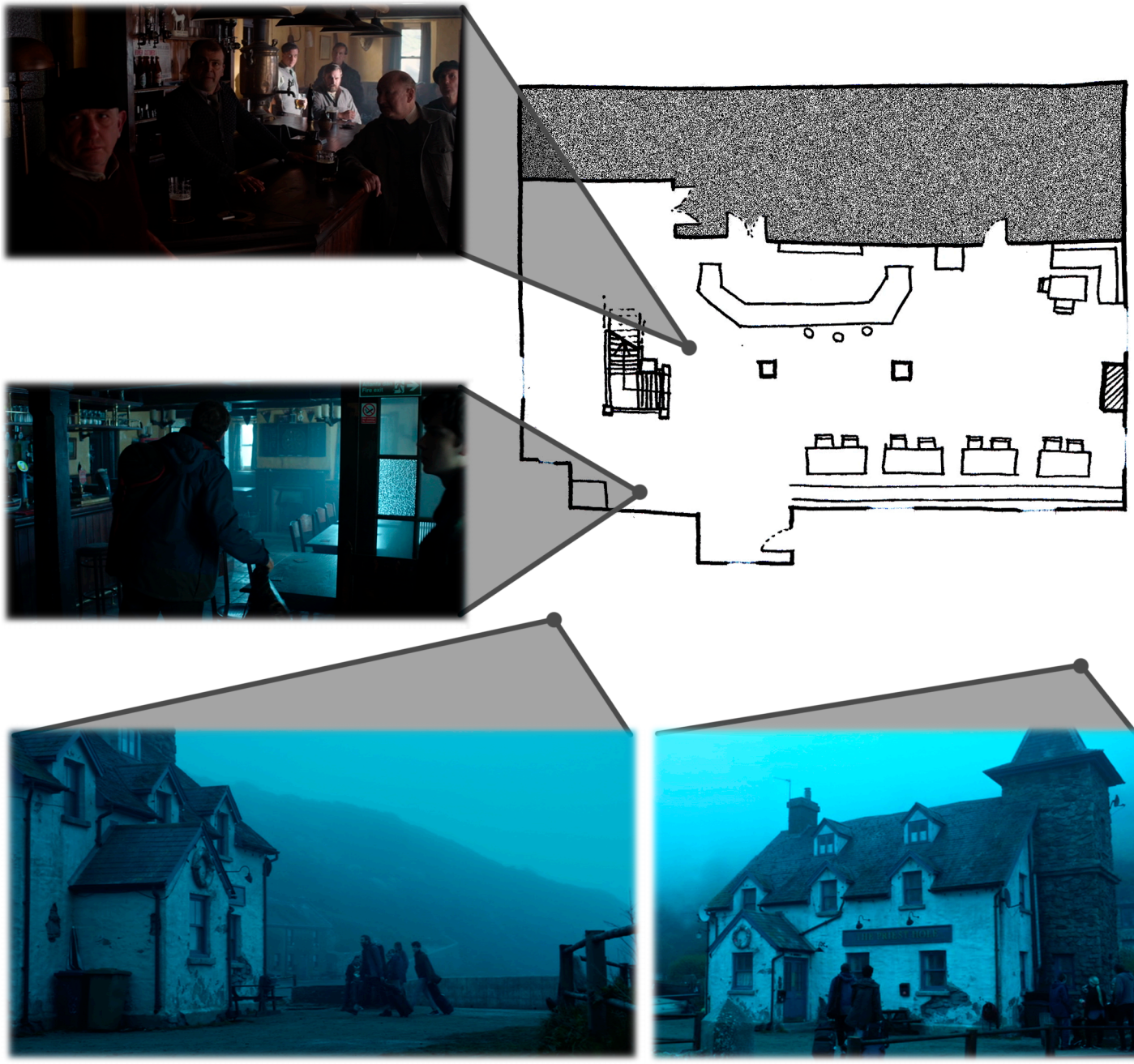
Para conseguir un mayor entendimiento de la influencia de este parámetro en las percepciones provocadas en el espectador, lo conveniente es fijarnos de forma individualizada en cada uno de los espacios que se muestran en pantalla. De esta manera comprenderemos el porqué de la importancia de seleccionar los sitios correctos para realizar la grabación, llegando incluso a generar desplazamientos de todo el equipo de rodaje por varias localizaciones distanciadas entre ellas.

Como comentamos anteriormente, la primera ubicación con trascendencia en la narración es Portholland, un pequeño pueblo formado por la unión de dos asentamientos de habitantes situados en los extremos opuestos de una bahía. La arquitectura que se encuentra allí es de pequeñas dimensiones y muy tradicional, construida utilizando piedra y pizarra como materiales principales; estas características eran idóneas para representar Cairnholm ya que se debía mostrar como un lugar tranquilo, de escasos habitantes y apartado de grandes ciudades, la presencia de la playa también era imprescindible para apoyar el discurso de que es una isla galesa y para el desarrollo de una parte de la historia.



Fig. 173: Imágenes de Portholland antes y durante el rodaje.

Sin embargo, para la grabación de la película se construye el edificio que será la posada en la que se hospedan el protagonista y su padre durante su estancia en el pueblo; para ello, se utilizan los materiales de la zona y que se encuentran en las viviendas de alrededor, de forma que se consigue que el espectador no aprecie que el edificio acaba de ser construido exclusivamente para mostrarlo en la grabación. Principalmente se nos exponen dos espacios interiores: la zona de taberna, protagonizada por las escaleras de acceso a la planta superior, y la habitación en la que duermen Jake y su padre, cuya posición dentro del volumen del edificio conocemos gracias a la ventana por la que se escapa Jake.



La posada se proyecta como un volumen sencillo, con los mismos materiales que el resto de constucciones del pueblo.

El acceso se dispone en un espacio saliente de la fachada principal, de forma que no se ve el interior de forma directa desde fuera.

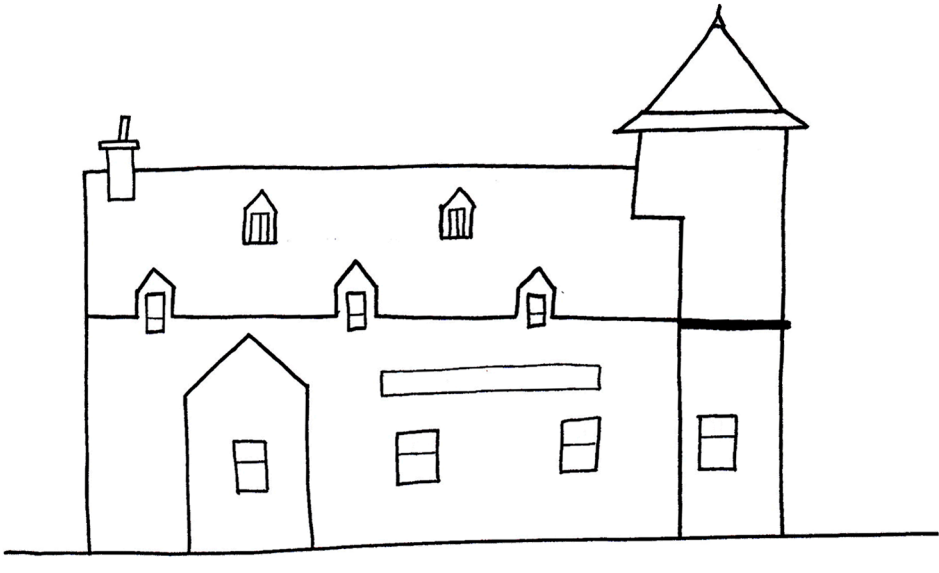
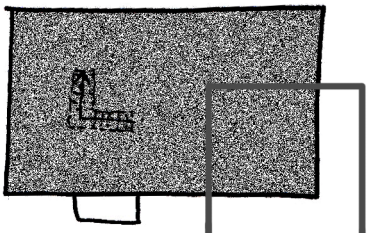


Fig. 174: Documentación gráfica de la posada de Cairnholm.

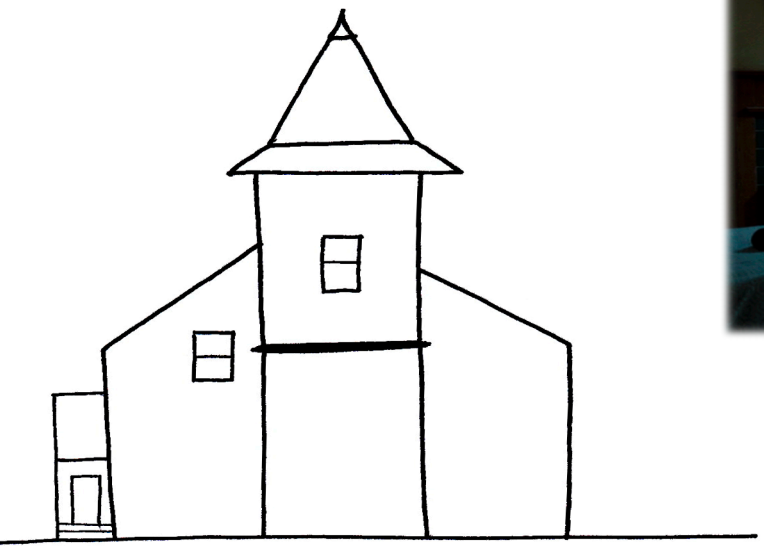












La habitación en la que se hospedan es un espacio pequeño en el que se incluye exclusivamente el mobiliario imprescindible.

La catalogación de esta película dentro de las que utilizan arquitectura construida se refuerza en parte por esta acción de llevar a cabo la creación de un nuevo edificio, proyectado interior y exteriormente para servir a las necesidades de la película; aunque principalmente destaca el hecho de utilizar un castillo construido previamente, como es el caso de Torenhof. Como se ha explicado anteriormente, Ransom Riggs, autor de la novela, realiza las descripciones del hogar para niños peculiares fijándose en el castillo belga Nottebohm, construido en 1908; de forma que el lector se imagine delante de una gran casa de estilo victoriano que es un fiel reflejo del personaje de Miss Peregrine. Cuando Tim Burton decidió adaptar esta historia al cine acudió al castillo, pero lo encontró en un estado desastroso cercano a la ruina, lo cual imposibilitaba llevar a cabo el rodaje allí. Pese a la desilusión, no tardaron mucho tiempo en encontrar el castillo Torenhof, ubicado en la localidad belga de Brasschaat, que cumplía con los requerimientos estéticos que el director buscaba.



Fig. 175: Castillo Nottebohm, Bélgica (1908).



Fig. 176: Castillo Torenhof rehabilitado.

De esta forma, gracias al uso del castillo belga, la acción que se desarrolla en torno al hogar de niños peculiares pudo grabarse de forma íntegra en el mismo. Respecto a los espacios exteriores que muestra la película, se rodaron en los alrededores del castillo y para su diseño se realizaron una serie de maquetas (*Fig. 88*) que replanteaban la ubicación de la decoración vegetal y la creación de zonas específicas que permitieran al espectador conocer a los personajes y sus peculiaridades. Además, estos elementos auxiliares, como se comenta en el Anexo 1, sirven para establecer los puntos desde donde grabar cada escena, un aspecto importante en este filme debido a la existencia de una laguna en el jardín de la casa que no debía de interferir en la historia, por lo que no aparece en los planos cortos aunque sí que la podemos distinguir en las vistas generales del castillo que se incluyen en la grabación.

Fig. 177: Recorrido por el jardín del orfanato.

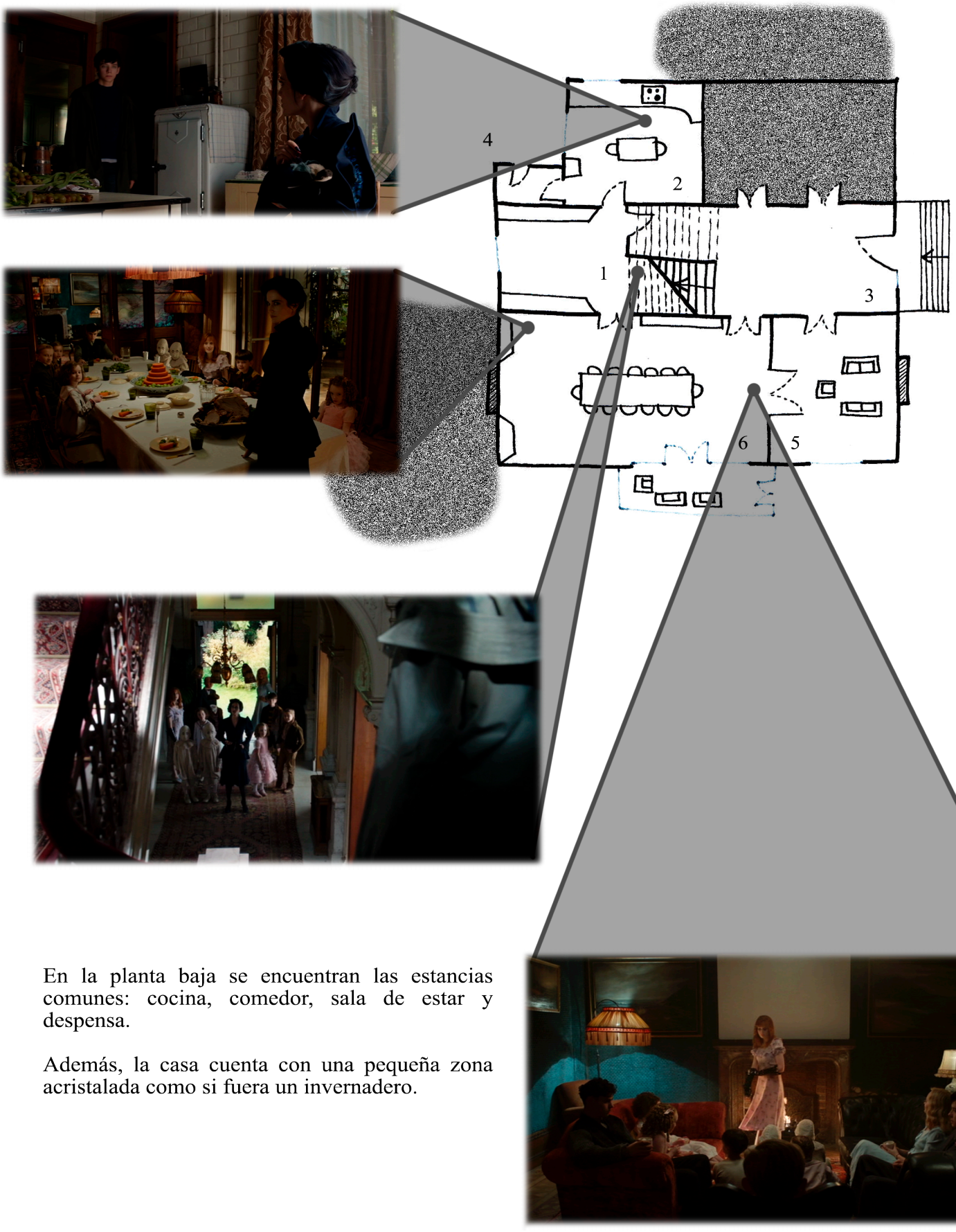
Antes de la grabación se llevó a cabo una rehabilitación del castillo debido a que llevaba varios años en desuso, esto permitió la remodelación de los espacios interiores y la adaptación de los mismos a la acción reservada para cada uno de ellos. Como es común cuando se utiliza una construcción existente para el rodaje de una película, algunas zonas de la casa no se muestran al espectador porque no participan en la narración, por ello, esas zonas suelen ser utilizadas como espacios complementarios al rodaje: camerinos, almacenes, zonas técnicas, etc. Teniendo en cuenta esto, los espacios que iban a aparecer en pantalla tenían que estar claros antes de comenzar el rodaje puesto que debían ser acondicionados para ello, lo que hacía imprescindible una planificación detallada de cada escena mediante el uso de storyboards.

Como veremos más adelante, gracias a las imágenes que se nos muestran del interior de la casa principalmente mediante recorridos, podemos realizar unos planos básicos de distribución de la misma en los que tenemos que omitir aquellos espacios que permanecen ocultos durante todo el filme (*Fig. 179*). De esta manera podemos reconstruir de forma gráfica dos de las plantas del orfanato, aunque probablemente en el edificio real esas plantas ocupen mayor área que la mostrada y existan más niveles que los que forman parte de la historia. Entre los espacios que se nos muestran en la planta de acceso distinguimos la cocina, que es la primera estancia que vemos tras atravesar el recibidor (R1 en *Fig. 191*), y el comedor que se une a la sala de estar y a la zona de invernadero, denominada así por la estructura metálica y los vidrios que cierran ese espacio. El núcleo de comunicación vertical consta de una escalera de dos tramos situada justo frente al acceso a la casa y que, según se nos hace ver en el filme, permite el acceso de forma exclusiva al piso superior. En ese nivel aparecen solamente cuatro habitaciones: la de Emma, la de Víctor, la de Enoch y una sin propietario determinado; esta escasez de dormitorios, cuatro estancias para cerca de diez niños, hace evidente el hecho de que hay muchas zonas que no se nos muestran.



Fig. 178: Habitación de Emma.

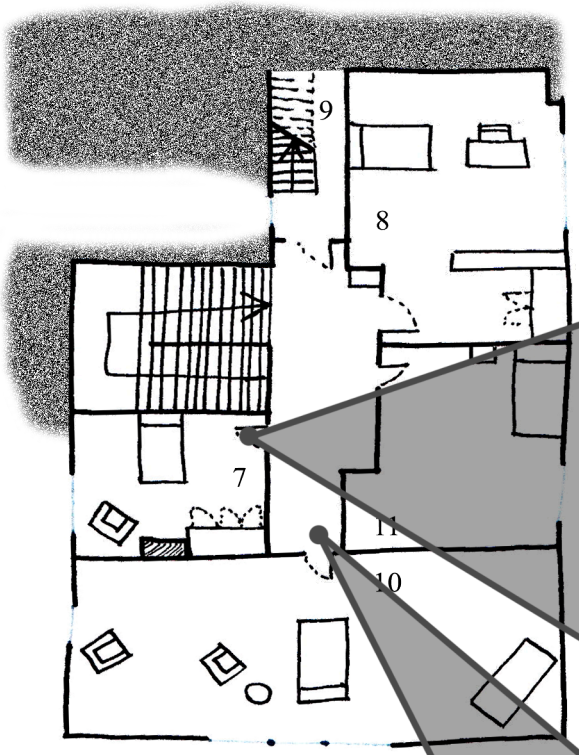
Si analizamos cada una de las habitaciones que aparecen ligadas a un personaje en concreto se puede apreciar el grado de personalización presente en la película, posible gracias a la rehabilitación del edificio existente. La de Emma es la más sencilla, simplemente presenta la cama y un armario que se rodean de elementos característicos del personaje como sus



En la planta baja se encuentran las estancias comunes: cocina, comedor, sala de estar y despensa.

Además, la casa cuenta con una pequeña zona acristalada como si fuera un invernadero.

Fig. 179: Documentación gráfica del hogar de Miss Peregrine.

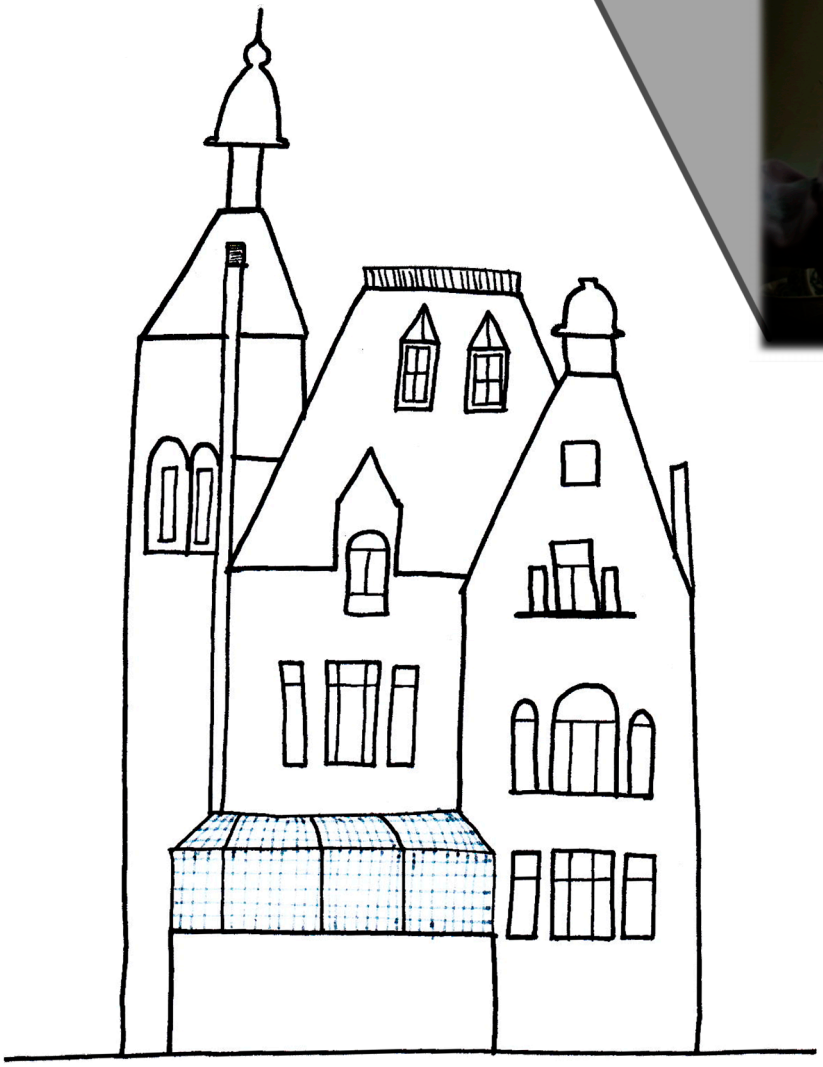


Leyenda

1. Despensa	2. Cocina	3. Entrada
4. Jardín	5. Sala de estar	6. Comedor
7. Habitación (Emma)	8. Habitación (Enoch)	9. Desván
10. Habitación (Víctor)	11. Habitación	







El alzado que se convierte en protagonista es el que mira hacia el jardín de la casa, no el de acceso.



peculiares botas de plomo, aunque el espacio está dominado por la luz que entra por la única ventana presente en la estancia.



Fig. 180: Habitación de Víctor.

Cuando se muestra la habitación de Víctor se hace de una forma igual de misteriosa que su propia circunstancia, ya que este personaje resulta estar prácticamente inerte. Es por esto que la estancia está protagonizada por la cama en la que se encuentra el cuerpo del joven, situada en el centro de la habitación y justo enfrente de la puerta; poco mobiliario la acompaña, exclusivamente una cajonera que resulta ser útil para la narración. Sin duda, lo que hace que este espacio sea diferente y único, envolviendo al espectador en el misterio es la triple ventana situada en la pared del fondo y que sirve de punto de iluminación.



Fig. 181: Estantería de la habitación de Enoch.

Por último, la habitación que presenta un mayor grado de personalización y que consigue representar visualmente y de forma fiel el carácter del personaje que la utiliza es la de Enoch. Ya desde el primer momento en el que vemos a este personaje se nos muestra como alguien muy extraño pero, cuando Jake entra en el dormitorio del chico y se nos muestra un espacio pequeño, sombrío y repleto de curiosos frascos, se nos confirma que su peculiaridad no es muy común. En esta ocasión, al contrario de lo que pasaba en las habitaciones de Emma y Víctor, no es la cama lo que protagoniza el espacio, pudiendo pasar fácilmente desapercibida ante la mirada del espectador debido a la existencia en ese mismo espacio de muchas otras cosas que atraen la atención de este. Por ejemplo, la estantería dispuesta de forma que establece una separación espacial entre la zona de acceso y la de uso, en la que se pueden apreciar tarros de muy diversos tamaños que contienen cosas que parecen poco agradables. Aunque, inevitablemente, el espectador se centrará en observar lo que ocurre en la mesa situada en el centro de la estancia y en la que Enoch parece estar tramando algo, exactamente esa era la intención del director puesto que es el momento de mostrarnos

la peculiaridad del chico: es capaz de dar vida a objetos inertes e interferir en su voluntad.



Fig. 182: Habitación de Enoch.

Situado en otro nivel superior del edificio se nos muestra el desván, un espacio empleado a modo de trastero y que solía ser la habitación del abuelo de Jake. La distribución que presenta no es muy clara ya que su finalidad prácticamente era la de permitir la huida de los niños; por lo que, como se comentó anteriormente, este espacio fue construido en un set cinematográfico para poder realizar esa grabación.



Fig. 183: Desván.

Cuando la historia nos permite ver el edificio en ruinas, tras ser bombardeado, nos está incitando a la comparación de los espacios mostrados respecto a su situación de correcta habitabilidad; las imágenes que muestran la rotura del bucle nos facilitan el cotejo de los cambios exteriores de una forma visual, ya que muestran directamente el proceso de destrucción al que se ve sometido el orfanato. Para apreciar estos cambios en los espacios interiores debemos recurrir a las primeras imágenes que obtiene Jake del edificio y que son, al mismo tiempo, las primeras que se nos muestran también a nosotros.

Fig. 184: Bombardeo del edificio.



Fig. 185: Imagen del comedor y la sala de estar en ruinas.

Iluminación y colores

En este caso la elección de colores empleados queda en un segundo plano, no resultando realmente influyente para el espectador puesto que su principal aparición es para asociar cada peculiaridad con un color (*Fig. 166*), pero sin afectar a los espacios mostrados. Sin embargo, la iluminación se vuelve clave en algunas escenas de la película.



Fig. 186:Iluminación utilizada para representar el año 1943.



Fig. 187:Iluminación utilizada para representar el año 2016.

Para comenzar, se debe apreciar el cambio de iluminación que se produce entre las escenas que muestran lo que ocurre en el 2016 y las que nos llevan a 1943. Mientras que para representar el tiempo actual se utiliza una iluminación pobre, explicada por los cielos nublados característicos de Gales, cuando los personajes acceden al bucle y nos hacen viajar en el tiempo la iluminación se vuelve más clara, mostrándonos días soleados. Este juego de luz que se establece para diferenciar ambas épocas, consigue que el espectador empatice con el protagonista de la historia y considere que el bucle es un lugar más agradable que el tiempo real en el que vive.

La iluminación de cada una de las escenas también nos ayuda a conocer a cada uno de los peculiares; de esta forma, se utiliza una mayor presencia de luz cuando se trata de peculiares que se muestran a favor de la presencia del protagonista en el bucle y aparecen escenas más oscuras por ejemplo cuando nos muestran la peculiaridad de Enoch, que trata asustarlo para que abandone el bucle. En esa escena, el espectador descubre que este personaje es capaz de dar vida a objetos inanimados, consiguiendo que estos hagan exactamente lo que él les ordena; este argumento nos transporta directamente a la película del Gabinete del Doctor Caligari, en la que el protagonista utiliza la hipnosis para manipular las acciones de su ayudante Cesare.



Fig. 188: Animación de objetos.



Fig. 189: Momento de la cena.

En las escenas que muestran la vida cotidiana de Miss Peregrine con los niños la iluminación se presenta repartida por el espacio, generando esa sensación de confort que experimenta el protagonista al conocer a los peculiares. Sin embargo, en momentos puntuales podemos apreciar con gran intensidad el uso del contraluz para enfatizar personajes, objetos o acciones; como vimos durante la presentación de cada una de las habitaciones, algunas de ellas se iluminaban de una manera especial acorde con el personaje. De esta forma, la triple ventana que sirve de fondo en la habitación de Víctor provoca ese efecto de contraluz (*Fig. 180*), enfatizando la presencia del cuerpo inerte del chico que además se acompaña de elementos de color blanco que provocan que la luz que entra resalte aún más. Un efecto similar se produce cuando se nos muestra la peculiaridad de Enoch (*Fig. 182*), en este caso, la ventana situada junto a la mesa de experimentos es la que provoca la entrada de luz a un espacio que sigue en penumbras; con esto se realzan las acciones de los personajes, que aparecen casi como si fueran sombras negras, y nos permite añadir un matiz de siniestro misterio al momento de la revelación.

Perspectivas y recorridos

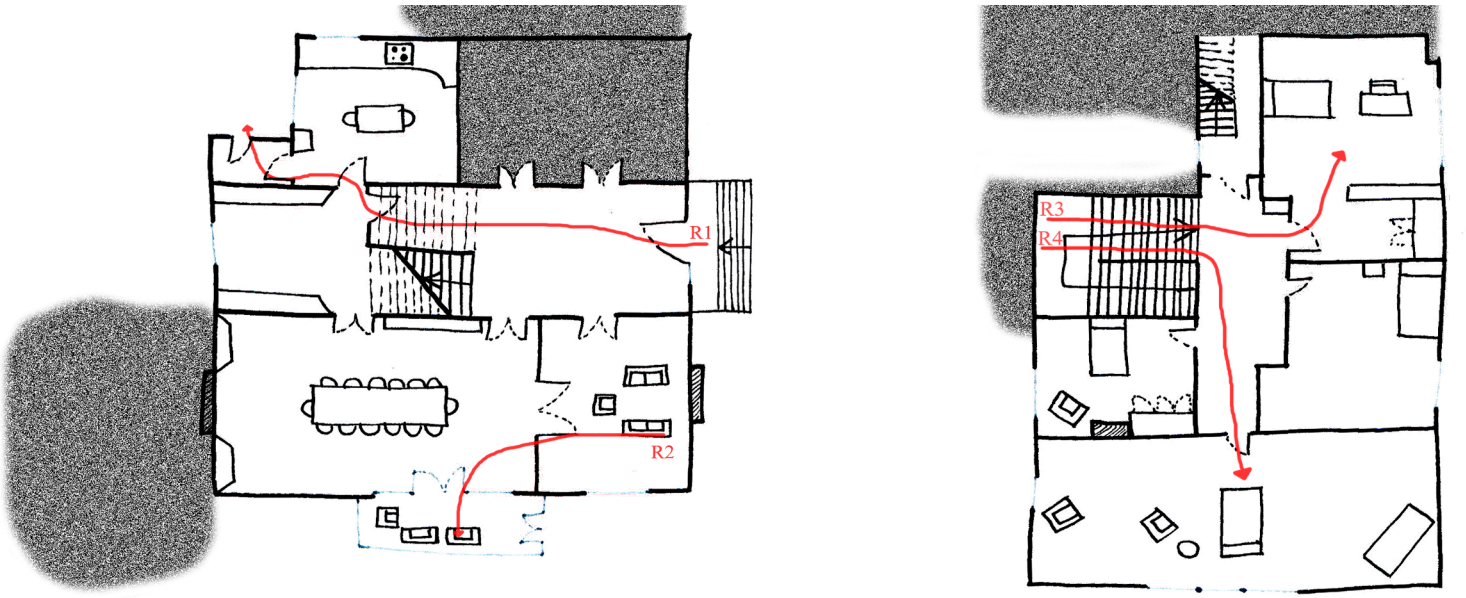
Gracias al uso de una arquitectura construida se consigue que la acción ocurra de forma fluida, pudiendo mostrar al espectador cómo se desarrolla completamente y sin cortes intermedios que nos transporten de una estancia a otra sin conexión. En la mayoría de películas se realizan los escenarios necesarios para mostrar exclusivamente lo importante, como en el caso de *Sombras tenebrosas* para la que únicamente se construyeron los espacios del salón, el comedor, el estudio, la consulta de la doctora Julia Hoffman, la habitación de Victoria y la de Carolyn, haciendo que los recorridos entre estas estancias sean algo desconocido para el espectador. En el hogar de Miss Peregrine esto no ocurre, pudiendo mostrar el movimiento de los personajes a través de las estancias del orfanato, lo que se traduce en la aparición de recorridos por la arquitectura que nos permiten entender la distribución de la misma, se explican algunos ejemplos que muestran lo importante que es el uso del recorrido por la arquitectura en el Anexo 3. El hecho de que se nos muestren espacios construidos de forma continua nos ayuda a generar en nuestro cerebro una imagen de unidad entre todos ellos, lo que refuerza la sensación de estar viendo algo que es real; sin embargo, si prestamos especial atención nos podemos dar cuenta de que, en la mayoría de los casos, no se nos muestran todos los espacios existentes sino tan solo los que entran en juego en la representación de la historia, quedando ocultos al espectador aquellos que no son relevantes.

La aparición de estas secuencias continuas en la película que estamos analizando permiten que el espectador conozca el espacio al mismo tiempo que el protagonista, impidiendo que se descubran algunas zonas de la casa a las que el mismo nunca accede, provocando en el espectador el desconocimiento sobre lo que las mismas contienen y reforzando la idea general de que es un espacio habitado, sin tener que realizar y mostrar en pantalla cada una de las estancias de las que una casa en la que viven más de 10 personas debería disponer. De esta manera, al elaborar la planimetría del hogar para niños peculiares en función de los espacios y los recorridos que se muestran (*Fig. 179*), aparecen puertas que no podemos determinar a dónde van a dar y, por tanto, no podemos representar el espacio que se esconde tras ellas.



Fig. 190: Recorrido por el orfanato en ruinas.

El primer recorrido que aparece en el filme tiene lugar cuando el protagonista llega a las ruinas del edificio, por lo que es más complicado reconocer las estancias que posteriormente se nos muestran en perfecto estado. Recurrimos pues a la primera vez que vemos la casa habitada (*Fig. 191*), las primeras estancias que descubrimos son el recibidor y la cocina gracias al recorrido que los personajes hacen desde que acceden hasta que salen al jardín (R1). Una vez en el exterior, se aprovechan los planos en movimiento para presentarnos de forma conjunta el espacio y los personajes (*Fig. 177*); lo que más destaca es la presencia de arbustos con formas que imitan animales y seres mitológicos, que recuerdan a los que salían en la película Eduardo Manostijeras, acompañados de una laguna que se trató de disimular para que no protagonizara las imágenes del exterior.



Recorrido 1: nos lleva desde el acceso a la casa hasta la cocina, mostrándonos la salida al jardín.



Recorrido 2: muestra los espacios existentes entre la sala de estar y el invernadero.



Recorrido 3: sitúa las escaleras del orfanato enfrente de la habitación de Enoch.



Recorrido 4: nos muestra cómo llegan los personajes a la habitación de Víctor.



Fig. 191: Recorridos que se muestran en la película.



Fig. 192: Jardín exterior visto desde la casa.

Para poder completar el plano de esa planta, teniendo en cuenta las imágenes que aparecen en la película, debemos ordenar varias secuencias que nos muestran las relaciones entre el comedor, la sala de estar y el invernadero (R2).

En la planta superior también se graban varios recorridos que nos permiten establecer las posiciones de las habitaciones que se muestran; de esta forma, ubicar el dormitorio de Enoch frente a las escaleras resulta sencillo al ver la secuencia en la que Jake descubre la peculiaridad del chico (R3). Este mismo recorrido aparece cuando el protagonista explora el edificio en ruinas.



Fig. 193: Recorrido R3 cuando el edificio está en ruinas.

De la misma forma sabemos que la habitación de Víctor está al final del pasillo (R4) gracias al momento en que Enoch lleva a Jake a conocerle.

Conclusiones

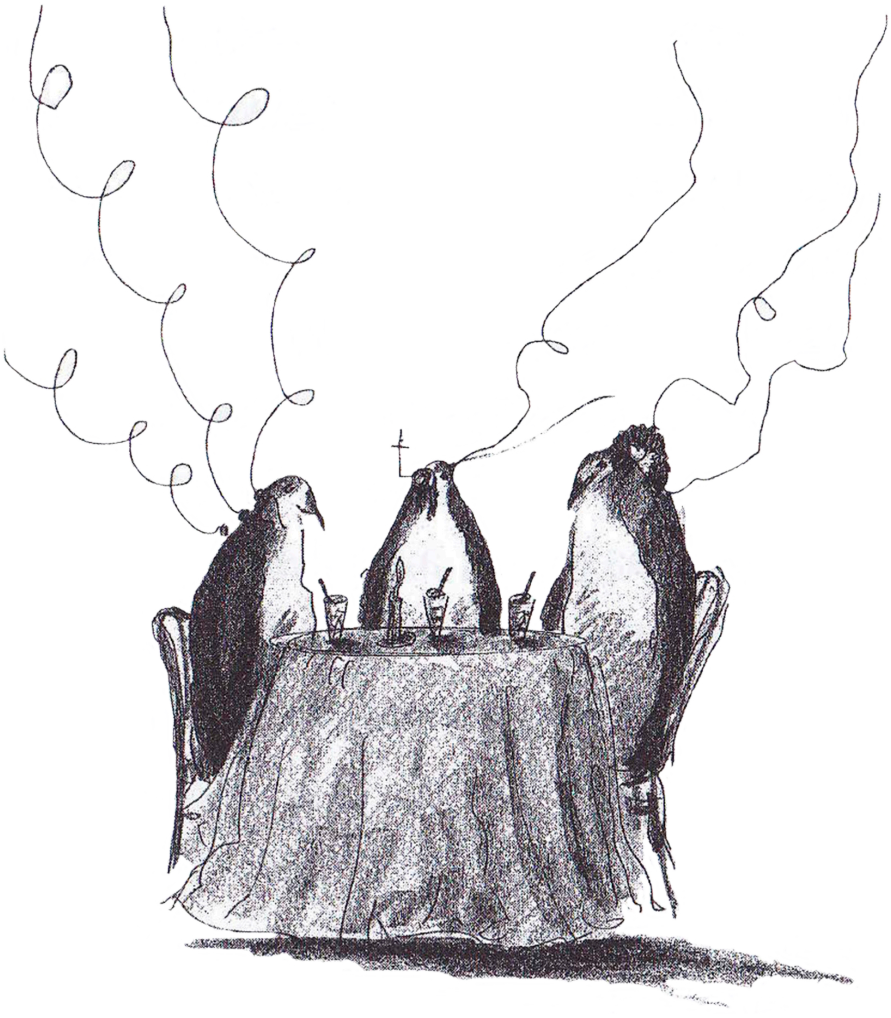
Como hemos observado, Tim Burton utiliza de nuevo los tres aspectos que comentábamos al principio para conseguir que las percepciones del espectador a lo largo de la película vayan

adaptándose a lo que se nos muestra en cada momento. En esta ocasión, la elección del uso de una arquitectura ya existente parece clave para entender el contexto de la historia y enfatizar la peculiaridad de la existencia de los niños mostrados; además, el hecho de poder recorrer el orfanato con los personajes ayuda a que el espectador se introduzca en la historia, haciéndole sentir parte del espacio mostrado. Pese a la preexistencia utilizada, la aparición de espacios personalizados para acercar el carácter de los personajes al espectador, demuestra la capacidad de adaptación que presenta la arquitectura.

Además, el uso de un pueblo real para la construcción del edificio que alberga la posada da nuevas oportunidades de aprovechamiento de un espacio existente, que se personaliza con la incorporación del volumen comentado. Esta nueva construcción, proyectada especialmente para el uso requerido por el guion, supone una reinterpretación al uso de arquitectura construida en el cine.

Las sensaciones que se pretenden hacer llegar vienen enfatizadas por el uso adecuado de la iluminación; de esta forma, como comentábamos anteriormente, el pueblo parece un lugar que genera desconfianza debido a su estado constante de penumbra, mientras que el hogar para niños peculiares se presenta como una especie de refugio seguro gracias a la presencia de luz, que se complementa con los colores claros y provocan sensaciones de inocencia y confortabilidad.

CONCLUSIONES



Como se ha podido comprobar, desde la aparición del cine en nuestras vidas han surgido múltiples formas de relacionarlo con la arquitectura ya que los vínculos que unen ambas modalidades hacen que compartan objetivos, conceptos, técnicas, recursos, etc. Es por ello que, dentro de la sociedad tecnológica en la que vivimos actualmente, surge la necesidad por parte del arquitecto de conocer todo aquello que el cine puede proporcionarle para aplicarlo a su propia disciplina. Además, atendiendo al rasgo de reciprocidad comentado desde el inicio del trabajo, también se deben conocer las herramientas y medios con los que la arquitectura puede beneficiar a la representación cinematográfica, puesto que en ambos casos la creación de espacios que ofrecer a los demás es un aspecto de vital importancia que aparece acompañado de la correcta forma de mostrarlo.

Es un hecho que, mientras que el cine comenzó mostrando exclusivamente espacios que habían sido proyectados arquitectónicamente de forma previa a la grabación, pudiendo mostrar la función para la que fueron creados o modificarla; pronto fueron los arquitectos los que se sintieron atraídos por las infinitas posibilidades que ofrecía este novedoso medio de expresión y representación de ideas. De esta forma, se comenzaron a diseñar edificios y espacios concebidos exclusivamente para mostrar a través de la pantalla debido a su incompatibilidad constructiva con la realidad, al menos con los medios existentes en aquel momento, empleando el ámbito cinematográfico como campo de experimentación que extendía las posibilidades de diseño y eliminaba los límites impuestos por física imperante en el mundo real en el que llevaban a cabo sus edificaciones.

Sin embargo, la evolución de estas artes llevó a una nueva intencionalidad: generar en el espectador ciertas emociones que le hagan disfrutar de lo que ve de una manera única. Por ello, la representación de una arquitectura idílica imposible de construir realmente fue sustituida por la búsqueda de las herramientas que permitieran al espacio llegar más allá del plano visual. Con este nuevo objetivo, arquitectura y cine vuelven a unir sus fuerzas para dar con la clave: la combinación de varios factores, tanto visuales como espaciales, que alteran la percepción del espectador a favor del creador del espacio. Como se explica durante el trabajo, existen muchas posibles naturalezas para los estímulos que ayudarán en la consecución del objetivo: sonido, textura, color, olor, etc.; aunque, de cara al estudio de las cintas cinematográficas seleccionadas, se decide tener en cuenta exclusivamente aquellos de carácter visual y espacial, que pueden ser incorporados a la arquitectura de forma relativamente sencilla. De esta forma, los parámetros que son considerados de forma común a ambas disciplinas artísticas como generadores de emociones son: arquitectura y espacios, relacionado directamente con aquello que ve el espectador respecto a los lugares físicos en los que se le introduce; iluminación y colores, que permite generar énfasis en zonas específicas y crear diversos ambientes; y perspectivas y recorridos, que aporta la sensación de tridimensionalidad además de permitir la múltiple aceptación del lugar debido a su característica intrínseca de movimiento. Todos estos parámetros, aunque estudiados de forma individual aportan matices importantes para la correcta percepción del espacio, en conjunto hacen posible la expresión visual de

emociones que deben inundar el ambiente mostrado, con el fin de llegar hasta el invitado y generar en él diferentes reacciones que lleven al sentimiento buscado.

En segundo lugar, la clasificación de espacios y escenografías que se propone ayuda a comprender de forma intuitiva el funcionamiento y la capacidad representativa de cada uno de ellos, permitiéndonos establecer tres posibles formas de creación de los mismos en función de los materiales y escalas empleados. Surge, por tanto, la distinción del uso de maquetas a escala reducida, que permite la creación de espacios a partir de la imaginación que no tienen que ceñirse a ninguna norma arquitectónica establecida previamente; la construcción de sets cinematográficos a escala natural, que también aceptan la incorporación de elementos que aporten carácter al espacio representado aunque, debido a sus dimensiones, presentan más limitaciones que las maquetas; y el uso de arquitectura real, aprovechando la sensación natural provocada por estos espacios que pueden ser recorridos aunque su capacidad de adecuación a lo que se debe mostrar puede ser reducida. En base a estas escenografías, se seleccionan las películas que nos permiten comprobar la efectividad de cada uno de los parámetros.

El estudio de *La novia cadáver*, grabada mediante el uso de maquetas, nos muestra cómo se deja a un lado la explotación del parámetro perspectivas y recorridos para centrarse en la representación de los espacios mostrados mediante el uso de la arquitectura, la iluminación y los colores, de forma que crea dos mundo paralelos que diferencia a través de los radicalmente opuestos métodos de representación de cada uno: formas rígidas contra plásticas, tonos grises contra colores vivos, etc.

Durante el análisis de *Sombras tenebrosas* se aprecia la importa que cobran las perspectivas y los recorridos ya que, pese a construir los espacios en sets cinematográficos independientes, existe una preocupación de establecer un criterio que genere sensación de unidad de todo lo mostrado; además, aparecen juegos de cámara que nos enseñan a los personajes de forma cambiante a lo largo de la historia. Los otros dos parámetros nos ayudan a introducirnos en una historia sobrenatural mediante el uso de arquitecturas antiguas, que remontan a épocas desconocidas para el espectador, y colores e iluminación, que resaltan la naturaleza extraña de la familia protagonista.

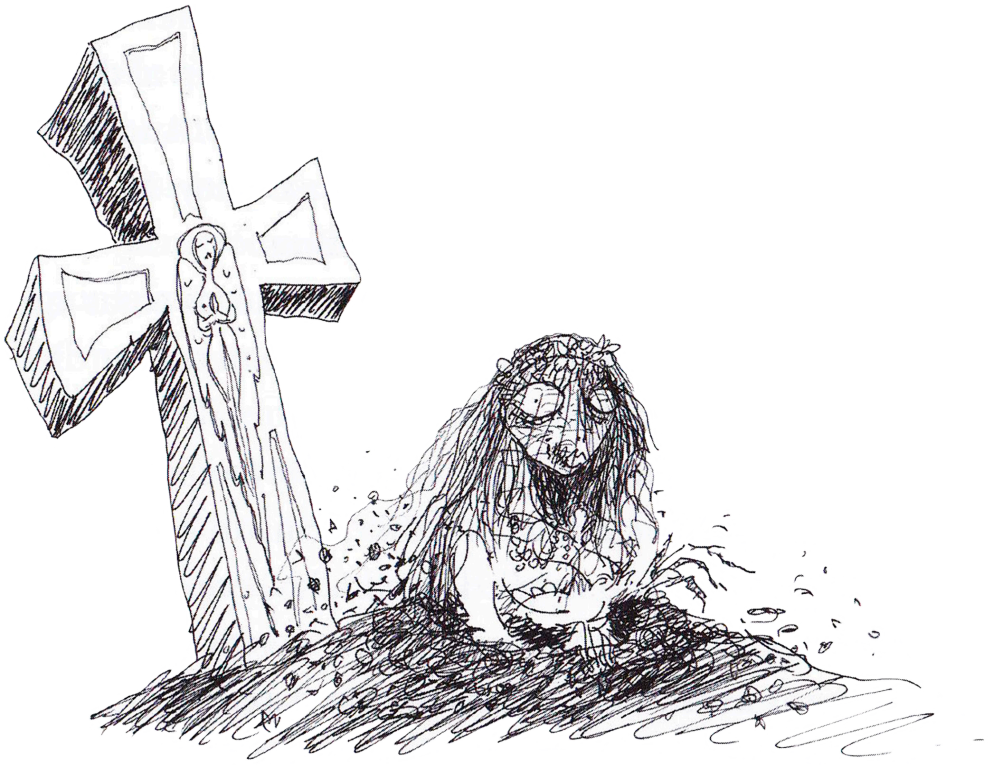
Por último, en *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares* es la arquitectura real elegida la que adquiere protagonismo, convirtiéndose en un personaje más de la narración. La rehabilitación del edifico original permitió la adecuación de algunos de los espacios, tanto interiores como exteriores, de forma que representan fielmente al personaje al que van asociados. El uso de esta arquitectura existente dio la posibilidad de mostrar el espacio tal cual es, con lo que en la película aparecen múltiples recorridos por la mansión que permiten reconocerla casi en su totalidad. El parámetro de iluminación y colores también se tiene en cuenta a la hora de transmitirle al espectador lo que el protagonista percibe de cada uno de los lugares.

En general hemos podido comprobar cómo es posible influir en la opinión del espectador acerca de lo que le mostramos,

de forma que podemos manipular la percepción del mismo para conseguir el efecto que buscamos se reciba de cada espacio proyectado. Implementando el recorrido como forma de ampliar la experiencia vivida por el visitante, obtendremos una arquitectura interactiva que nos permita pasar del plano exclusivamente visual al emocional.

ANEXOS

1. El cine como medio de expresión
2. Ejemplos del uso de la luz y el color en la arquitectura
3. Importancia del recorrido en la arquitectura
5. Fichas técnicas



Como complemento a los temas tratados durante el trabajo, se incluyen los siguientes anexos que amplían el contenido de los mismos e incluso lo trasladan de forma directa al ámbito de la arquitectura.

El primer anexo nos lleva por la historia del cine para comprender los objetivos que ha perseguido a lo largo de su evolución, a la vez que se ven las escenografías y técnicas de grabación más comunes.

Con el segundo y tercer anexo nos introduciremos en el significado de luz, color y recorrido en la arquitectura a través de la exposición de varios ejemplos.

Para finalizar, se incluyen las fichas técnicas de las películas que han sido más mencionadas a lo largo del trabajo con el fin de que el lector pueda conocer algunos detalles de las mismas.



Anexo 1. El cine como medio de expresión

Fig. 194: Escenografía de la película Dogville (2003).

Origen y evolución del cine

Como se comenta en el apartado de introducción, el cine se origina en París a finales del siglo XIX gracias a la invención del cinematógrafo, que permitía la grabación y reproducción de imágenes en movimiento. De esta forma, se podría considerar que inicialmente surge como punto intermedio de la fotografía, surgida gracias a la pintura ya que ambas utilizan la imagen estática para mostrarnos aquello que el fotógrafo o el pintor quiere expresar; y el teatro, mediante el cual el autor comparte sus ideas; aunque, a medida que el cine evoluciona, comienza a contar con la colaboración de otros medios de expresión, como la música.

Debido a la grabación y proyección de la llegada del tren a la estación (*Fig. 4*), los hermanos Lumière son considerados los iniciadores del cine ya que, según la segunda acepción del diccionario de la Real Academia Española, este se define como "*Técnica, arte e industria de la cinematografía*[152]"[153]; pero no eran los únicos que buscaban la manera de captar el movimiento. El fotógrafo Eadweard Muybridge[154], que había conseguido generar la ilusión del movimiento mediante la proyección de una sucesión de imágenes utilizando el zoopraxiscopio[155], buscó la colaboración de Edison[156] para incorporar el sonido a estas proyecciones. La falta de un acuerdo entre ambos supuso que el inventor patentara el quinetoscopio[157], que aunaba las bases del zoopraxiscopio, de la cronofotografía[158] y del celuloide[159] [160]. Pese al empeño de Edison, fueron los hermanos Lumière los que exportaron a todo el mundo su invento, el cinematógrafo, mediante documentales que mostraban el trabajo en sus empresas.

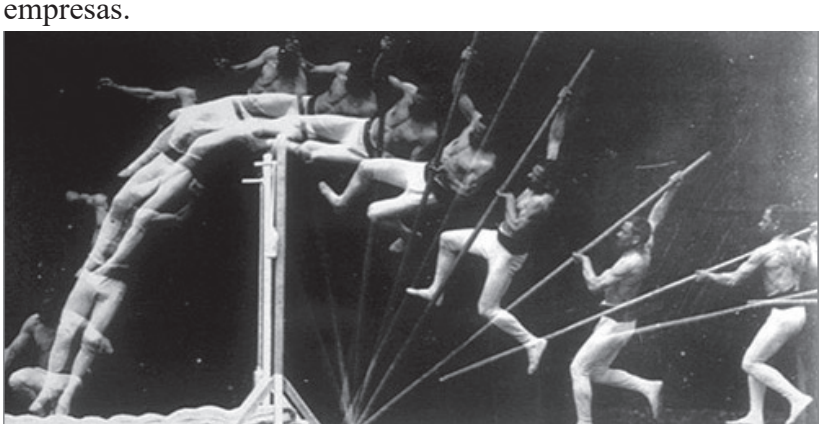


Fig. 195: Cronofotografía realizada con el zoopraxiscopio.

[152] La Real Academia Española define el término *cinematografía* como: *"Captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento"*. En: *Diccionario de la lengua española, 23ª edición*. (versión en línea) (06/05/2020).

[153] *Diccionario de la lengua española, 23ª edición*. (versión en línea) (06/05/2020).

[154] Edward James Muggeridge (1830-1904). Fotógrafo inglés que trataba de captar el movimiento mediante el uso de instantáneas.

[155] Invento que permitió proyectar imágenes estáticas que mostraban movimiento.

[156] Thomas Alva Edison (1847-1931). Inventor norteamericano de objetos como la bombilla, el quinetoscopio, el fonógrafo o el primer sistema de distribución de electricidad.

[157] Aparato que permitía la observación del movimiento mediante el desplazamiento de una tira de película que se hacía pasar por delante de un foco de luz, recibiendo la imagen a través de un visor.

[158] Invento de Étienne-Jules Marey que permitía capturar imágenes en una tira de película.

[159] Material plástico, desarrollado por John Carbutt, utilizado para la fabricación de tiras de película.

[160] Fernández, A. (2017). *La historia del cine: los orígenes (I)*. En: https://archivoshistoria.com/la-historia-del-cine-los-origenes-i/

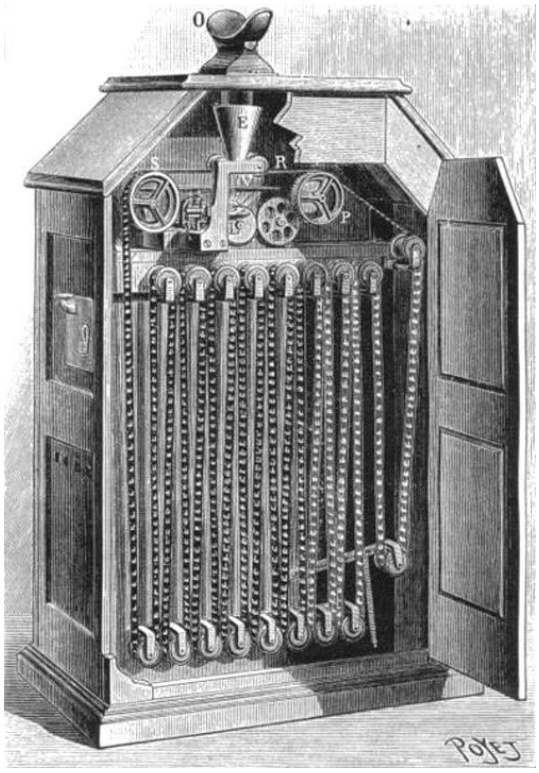


Fig. 196: Dibujo del quinetoscopio.

Fig. 197: Video L'Arroseur arrosé (El regador regado) (1895).

Fig. 198: Corto La casa encantada (1907).

Pronto llegaría también la primera grabación que abandonaba la muestra fiel de la realidad surgiendo el género dramático, a esta pieza cinematográfica se le dio el nombre de *El regador regado*[161]. Esto hizo que, poco a poco, fuera surgiendo el concepto de cine tal y como lo conocemos actualmente, siendo un medio de entretenimiento para la gente de la época. Los primeros cortos que se grababan se acompañaban de una fuerte música que acompañaba a la acción y la enfatizaba ayudando al espectador a entender lo que estaba viendo, además pretendían mostrar ilusiones ópticas que no se veían en el día a día como podemos ver en *La casa encantada*[162]. Tras estas primeras muestras cinematográficas y guiados por el deseo de mejorar en aquello que se mostraba, cineastas y cine se introdujeron en un continuo proceso de evolución y refinamiento de técnicas que permitió la creación de muchos de los géneros presentes en el cine de hoy en día pero en su versión muda ya que, al menos durante los primeros 30 años de vida de esta rama artística, los diálogos que eran necesarios se introducían de forma escrita. El hecho de que la acción pudiera entenderse sin necesidad de utilizar un idioma específico ayudó a una difusión más rápida del cine, el cual se popularizó de forma instantánea en Estados Unidos, y provocó el surgimiento de las primeras productoras localizadas principalmente en Europa y en el país norteamericano. A pesar de la competencia que se estableció a ambos lados del océano, el cine mudo europeo estaba al frente de este movimiento artístico hasta 1914 cuando, debido a la Primera Guerra Mundial, el continente abandonó esta disciplina permitiendo que Estados Unidos siguiera con la evolución de la misma. Sin embargo, como se muestra entre las influencias de Tim Burton, la corriente expresionista surgida a partir de la guerra conseguirá que algunas películas europeas, principalmente las provenientes de Alemania, se conviertan en un referente mundial como ocurrió con títulos como *El gabinete del Doctor Caligari*, dirigida por Robert Wiene, y *Nosferatu*, obra de Friedrich Wilhelm Murnau.



Fig. 199: Imagen del corto Árboles y flores (1932).

Las primeras técnicas que consiguieron hacer del arte cinematográfico primitivo lo que hoy en día podemos disfrutar en los cines se basaron en la experimentación con el movimiento de las cámaras, mediante travellings y ángulos picados que permitían enfatizar lo que ocurría en escena de una forma

[161] Lumière, L. (director). 1895. *L'Arroseur arrosé*. Francia.
[162] De Chomón, S. (director). 1907. *La maison ensorcelée*. Francia.

visual; la incorporación de voces, la de un narrador externo en un comienzo y la de los propios actores más adelante; y el uso del color, que poco a poco permitió mostrar lo que realmente se situaba enfrente de la cámara. Precisamente la implementación de estas técnicas supone momentos destacados dentro de la evolución del cine, por lo que debemos mencionar el corto de Walt Disney denominado *Árboles y flores*[163], primer pieza de animación que incorpora estas técnicas, y *La feria de la vanidad*[164] de Rouben Mamoulian, primer largometraje de acción real en el que aparecen los aspectos mencionados.

Fig. 200: Corto Árboles y flores de Walt Disney (1932).

Fig. 201: Largometraje La feria de la vanidad (1935) (audio original en inglés).

La evolución continuó gracias a la aplicación y a la perfección de nuevas metodologías de representación, así como al desarrollo de los espacios utilizados para la grabación que cada vez interpretaban un papel más importante dentro de la historia que se mostraba. De esta forma, para entender los cambios que ha ido sufriendo el cine, debemos conocer el grado de implicación de cada uno de estos aspectos.

El desarrollo de las escenografías

Tratar de establecer cuáles fueron los primeros espacios escenográficos es una tarea casi imposible pero, basándonos en la tesis doctoral del arquitecto Jorge Gorostiza (2015), podemos considerar que los actos realizados para rendir culto a los dioses son, probablemente, una de las primeras formas de representación escenográfica que ha existido. Estos actos, considerados de algún modo rituales, se llevaban a cabo en espacios construidos y solían tener como fondo elementos arquitectónicos característicos o simbólicos, como podían ser altares, representaciones del dios o el templo dedicado al mismo. Sin embargo, cuando nos centramos en los espacios utilizados para representaciones teatrales y olvidamos las representaciones rituales, aparecen tres términos griegos: skene, proscenion y orkestra que hacen referencia al espacio donde se cambiaban los actores, al situado delante del anterior y al de representación, respectivamente[165]; los cuales van evolucionando a lo largo del tiempo y van incluyendo edificaciones en su definición. Las primeras formas arquitectónicas que aparecían lo hacían para dar cabida a camerinos y almacenes dentro de un volumen edificado básico que a su vez servía como pared de fondo en las interpretaciones y que ganaba protagonismo a medida que se le iban incorporando elementos relacionados con la representación, desde el más simple que consistía en un telón colgado del muro hasta adornos arquitectónicos como columnas

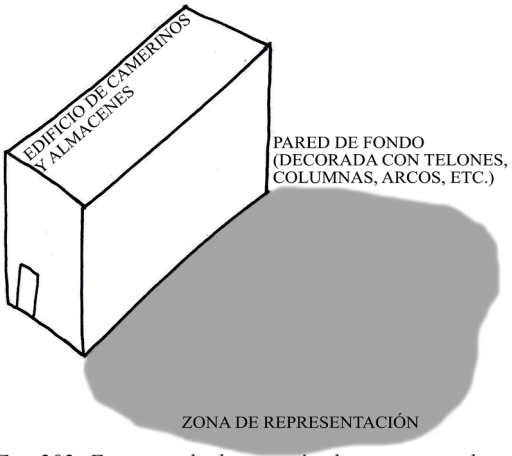


Fig. 202: Esquema de disposición de zonas cuando surgen los volúmenes arquitectónicos.

[163] Gillett, B. (director). 1932. *Walt Disney's silly symphony: Flowers and Trees*. Estados Unidos.
[164] Mamoulian, R. (director). 1935. *Becky Sharp*. Estados Unidos.
[165] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 40.

o arcos decorativos. El siguiente avance escenográfico se debió a la incorporación de los periactios[166] que delimitaban el espacio de representación y ayudaban a crear la atmósfera adecuada para aquello que se pretendía mostrar.

Respecto a las temáticas que dominaban hay que considerar que, pese a poder contemplar los rituales religiosos comentados anteriormente como las primeras representaciones que se llevaron a cabo, se podían observar espectáculos muy diversos respecto a contenido hasta la Edad Media, etapa histórica en la que la religión volvió a cobrar peso dentro de la sociedad y acaparó, en gran medida, la atención de las artes plásticas y pictóricas; debido a esto, hoy en día podemos ver en los museos cuadros y esculturas realizados en esa época que pretenden reproducir escenas bíblicas o personajes religiosos. La ruptura de una parte del mundo de la representación escénica con aquello que estaba relacionado con la iglesia, en su mayor medida católica, se debió a la introducción de elementos que eran considerados impropios; esto supuso que las representaciones abandonaran lugares considerados sagrados, como eran las iglesias, y se comenzaran a realizar en plazas y calles, lugares públicos en los que las leyes religiosas no eran tan estrictas. Precisamente las necesidades escenográficas de estos espectáculos hicieron que surgieran los primeros elementos construidos que complementaban las representaciones, ayudando en la contextualización de la historia o haciendo posibles algunas acciones representativas; muchos de estos elementos son utilizados actualmente en la construcción de escenografías modernas. De esta forma, las representaciones laicas se consideran actos callejeros en los que se emplean elementos móviles que permiten el traslado de los espectáculos; sin embargo, cuando surge el Renacimiento, se comienzan a construir en Italia edificaciones para albergar actividades lúdicas como la representación de obras.



Fig. 203: Teatro Olímpico de Vicenza (Italia).

Para poder entender las características que poseían estos teatros renacentistas recurriremos al ejemplo del Teatro Olímpico de Vicenza, proyectado por Andrea Palladio en 1580; entre sus características destacan la fuerte presencia de ornamentación y la recreación de un espacio urbano, incluyendo la vista de varias

[166] Prismas con base triangular situados en los laterales de la zona de representación y que mediante la rotación sobre sí mismos permitían representar diferentes ambientes gracias a que cada una de sus caras estaba pintada de una forma. Según: Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 40.

calles en perspectiva[167], lo que crea una ilusión escenográfica y proporciona mayor profundidad al escenario de la que está construida realmente. El efecto realista que aportaban las perspectivas forzadas creadas en estos teatros solamente era efectiva desde la visión frontal, reservada para el rey y para personas importantes de la ciudad.

A medida que el tiempo pasaba, el teatro se iba popularizando entre los ciudadanos de cierta clase social y se requería la representación de un mayor número de obras teatrales, lo que hacía imposible la construcción de teatros que las albergaran con los elementos que tenía el de Palladio y se recurrió a la creación de perspectivas pintándolas en telones que se ubicaban en el fondo del escenario, denominados bambalinas. Las necesidades intrínsecas de cada una de las obras representadas hacían que las bambalinas fueran cambiando su función, en principio estrictamente decorativa, hasta formar parte del espectáculo permitiendo la entrada y salida de los actores mediante aberturas en los materiales utilizados para crearlas, las cuales imitaban puertas y ventanas. De esta forma, la escenografía ganaba cada vez mayor importancia convirtiéndose en algo imprescindible para entender el espectáculo, puesto que completaba al texto y al acto interpretativo.

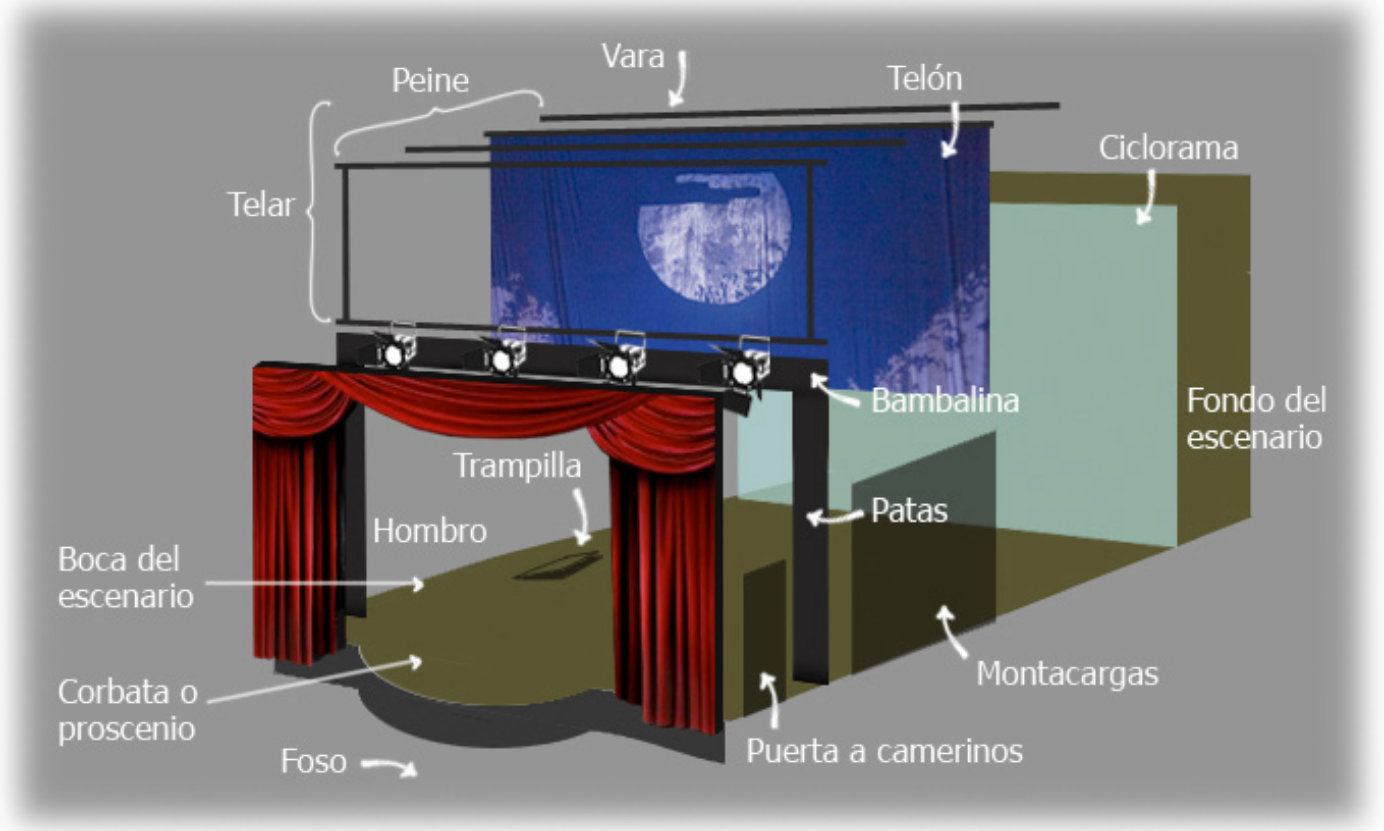


Fig. 204: Elementos que forman un escenario teatral.

Algunos autores consideran que el aumento en la complejidad de estos decorados viene precisamente del cine, el cual partió de la base escenográfica que le brindó el teatro convirtiéndola en poco tiempo en algo real gracias a las construcciones que se realizaban y se acompañaban de los efectos de luces y sombras[168]. De esta forma, se establece la separación entre ambos artes escénicos cuando el cine consigue abandonar el artificio característico del teatro para lograr efectos realistas.

[167] Estas perspectivas se conseguían mediante la construcción de edificios que iban disminuyendo su tamaño conforme se ubicaban a mayor distancia del espectador, de esta forma se generaban ilusiones ópticas.

[168] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 43.

Los decorados utilizados en las primeras grabaciones no tenían nada que ver con la representación tridimensional de espacios que podemos ver ahora en las películas, este cambio de escenografías se debe a la evolución que ha sufrido el cine en todo su conjunto, desde sus aspiraciones, sus temáticas o los instrumentos utilizados para la captación de las escenas hasta la configuración de las propias escenografías que, poco a poco, dejaban de ser un elemento situado en el fondo para formar parte del argumento y de la acción en cada secuencia. No obstante, no debemos olvidar que los primeros decorados cinematográficos consistían en la colocación de un telón que ocupaba la parte enfocada por la cámara, al igual que sucedía en el inicio del teatro, y que no era exclusivo de cada película. Cuando los argumentos se volvieron más complejos, se produjo la inclusión de las perspectivas pintadas en los telones y los objetos en tres dimensiones como forma de complejizar también el espacio representado y a la vez aumentar la sensación de profundidad y realismo. De esta forma, comprobamos que el cine siguió los mismos procesos evolutivos que había realizado anteriormente el teatro, aunque esta evolución se produjo en menos tiempo gracias precisamente a las referencias teatrales de las que se disponían.



Fig. 205: Set de grabación de la película Synecdoche, New York (2008).

Ante el gran volumen de películas para grabar, las cuales cada vez incluían en su guion un mayor número de localizaciones, surgen los estudios cinematográficos, que permitían llevar a cabo esas grabaciones con independencia del clima y realizando las modificaciones necesarias en la escenografía a medida que la película iba avanzando. Gracias a estos edificios las escenografías se convirtieron en corpóreas completamente y pudieron abandonar el uso de perspectivas pintadas en telones, que únicamente pretendían engañar al ojo humano a través de una representación inexacta del espacio que se mostraba[169], consiguiendo acercarse a la representación de la realidad gracias al perfeccionamiento progresivo del arte cinematográfico que impulsaba la evolución del mismo[170]. Pese a la existencia de estos estudios de grabación muchos cineastas preferían llevar a cabo algunas de las escenas en espacios exteriores; de esta forma, en la mayoría de las ocasiones, cuando la intención del director de un filme era mostrar aspectos reales, la acción se solía desarrollar en espacios existentes que proporcionaban cierta veracidad a la historia; pero, cuando lo que se grababa era ficción, el uso de estos lugares reales no beneficiaba al argumento, por lo que se optaba por la creación de escenografías que permitieran evadir al espectador y conseguir una fragmentación entre los hechos mostrados y la realidad, es en estas ocasiones en las que los estudios cinematográficos resultaban imprescindibles.

En este momento, en el que el cine asume la imitación de la realidad mediante la construcción de escenarios, entra en juego otro factor importante que hace que lo representado adquiera mayor grado de realismo: la iluminación. De esta forma, la introducción de luces y sombras permitía enfatizar la representación del espacio de manera que el espectador lo recibiera como algo tridimensional[171]. El efecto contrario surgió cuando el color apareció en escena, las primeras ideas apoyaban el uso extremo del mismo en la creación de decorados y vestuarios, lo que provocaba distracción y confusión en el

[169] Panofsky, E. 1927. *Die perspektive als symbolische form.*
[170] Gubern, R. 1995. *Los caminos del historiador.* En: *De Dalí a Hitchcock, los caminos en el cine: actas del V Congreso de la AEHC*. Pg. 14.
[171] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 46-47.

espectador que no percibía la historia sino una serie de imágenes en las que la única preocupación era mostrar aquello de lo que se les había privado anteriormente. Sin embargo, pronto apareció la concepción del uso razonado de los colores que se incluían en la escenografía, asumiendo que jugaban un papel clave en el argumento; debido a esto, se comenzó a experimentar con lo que aportaba cada uno de ellos a la percepción del espectador y a la representación del espacio mostrado.[172]

Técnicas de grabación especiales

Actualmente existen múltiples técnicas cinematográficas que permiten manipular la imagen que se ofrece a través de la pantalla para así jugar con la visión del espectador. Entre estas se incluyen las que se introducen en posproducción, centradas en la creación de efectos especiales y en la definición exacta de la imagen a mostrar, que prácticamente aparecen en la totalidad del cine actual.

A continuación, vamos a realizar una breve explicación de algunas de las técnicas especiales que podemos encontrar en los filmes, las cuales contribuyen a ampliar los límites de la posibilidad y nos permiten renovar la escritura cinematográfica[173]:

-Uso de elementos auxiliares: aprovechan la diferencia existente entre el ojo humano y el objetivo de la cámara para crear los espacios a mostrar en la pantalla, de forma que no todo el espacio se construye realmente. Dentro de esta categoría podríamos incluir la utilización de planos que complementan el espacio creado y sobre los que se proyecta una imagen, de forma frontal o trasera, que sirve de fondo a la acción grabada. Siguiendo esta línea también existe la denominada pintura sobre cristal (*Fig. 206*), en la que se engaña al espectador mediante la representación de espacios en dos dimensiones que fingen tener tres; esta técnica, que comenzó utilizándose como telón de fondo, permitía su combinación con la construcción de espacios a tamaño real para generar una imagen más completa del ambiente a mostrar, por lo que para que el efecto final sea el adecuado es imprescindible el dominio de la perspectiva[174].

Acercándonos a la construcción del espacio mostrado a través del uso de maquetas aparece el efecto Schüfftan[175] (*Fig. 207*), que juega con la imagen reflejada en un espejo complementada con otra que se muestra a través de una abertura en el mismo[176]; en este caso uno de los espacios correspondería a un set construido a escala real, mientras que el otro vendría dado por una maqueta realizada en una escala inferior.

La siguiente técnica a explicar sería aquella en la que se muestra al espectador un espacio que ha sido construido en un tamaño reducido, es decir, la maqueta es protagonista de la imagen que aparece en la pantalla. Como se comenta durante la clasificación de escenografías en el apartado de criterios a seguir, la aparición de estas construcciones de menor tamaño puede

[172] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 49.
[173] Comentario de Jean-Pierre Jeunet citado en: Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 101.
[174] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 103-107.
[175] Este efecto debe su nombre al técnico de efectos especiales y director Eugen Schüfftan, supuestamente el primero en utilizarlo.
[176] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 107-109.

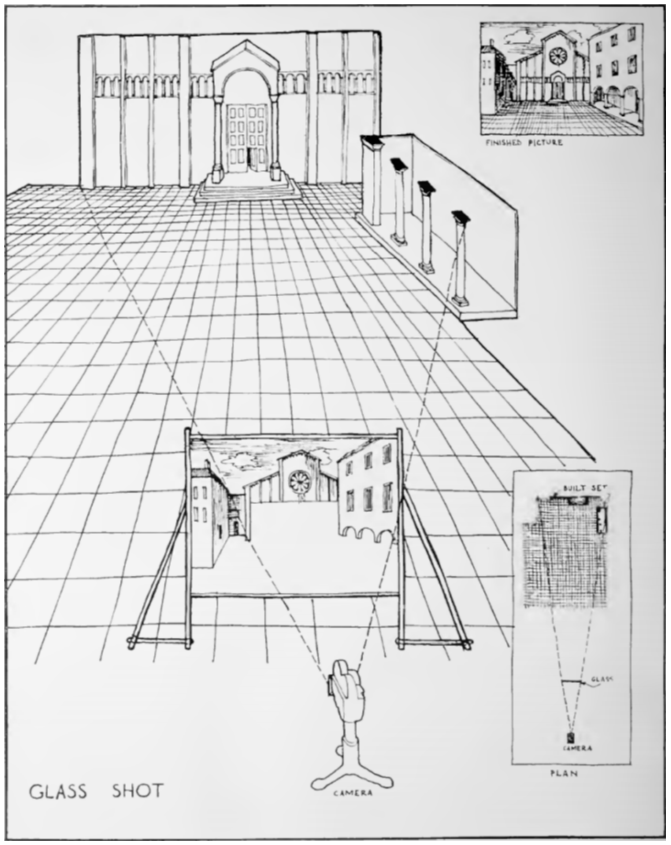


Fig. 206: Uso de la pintura sobre crital para completar el espacio a mostrar.

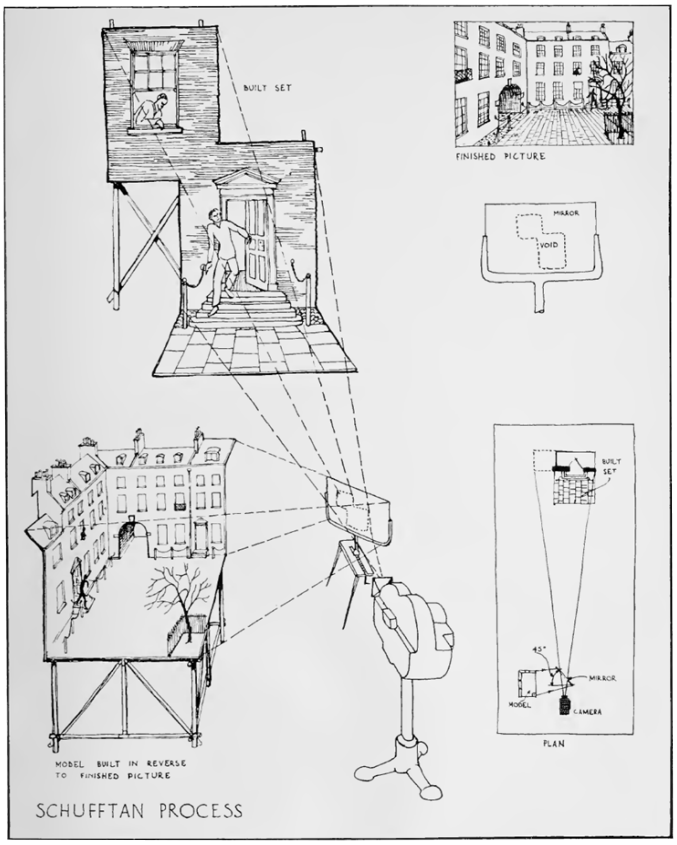


Fig. 207: Efecto Schüfftan.



Fig. 208: Corto La venganza del camarógrafo (1912).



Fig. 209: Video que muestra la evolución de la técnica de stop-motion.

realizarse de diversas formas: mediante la inclusión de la propia maqueta en el argumento, por lo que la misma aparece de manera explícita; como complemento a la imagen general, por lo que se jugará con la perspectiva para hacer cuadrar las diferentes escalas de lo que se coloca delante de la cámara; o configurando la imagen principal proporcionada, de forma que se haga pensar al espectador que se trata de un espacio de tamaño natural. Dentro de este último uso de maquetas se encuentra la técnica denominada stop-motion, prácticamente una de las primeras formas de representación de movimiento que se utilizaron en el cine ya que generaba esa ilusión mediante la reproducción de fotografías que conseguían que un objeto inanimado pareciera animado de cara al espectador; es por esto que se engloba dentro de la animación fotograma a fotograma. Su uso es muy variado, desde la generación de efectos especiales como los que aparecen en *El hotel encantado*[177], hasta la creación de toda la acción presente en la grabación mediante el uso de maquetas tal y como se refleja en *La venganza del camarógrafo*[178]; y, aunque pensemos que hoy en día es una técnica olvidada, ocurre todo lo contrario puesto que podemos ver el empleo de esta técnica en filmes muy conocidos como la trilogía de Star Wars[179].

-Sombras chinescas: en este caso la ilusión visual se crea en base al juego que nos permiten la luz y las sombras arrojadas. Su principio más elemental es el que aparece en la denominada alegoría de la caverna enunciada por Platón[180], en la cual se presenta la situación de unos prisioneros que permanecen atados de forma que exclusivamente pueden mirar hacia la pared que tienen

[177] Blackton, J. S. (director). 1907. *The haunted hotel*. Estados Unidos.
[178] Starewicz, W. (director). 1912. *Mest kinematograficheskogo operatora (Cameraman's revenge)*. Rusia.
[179] Burton, T. 2006. *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada*. Pg. 189-192.
[180] Platón. *La república, Libro VII.*

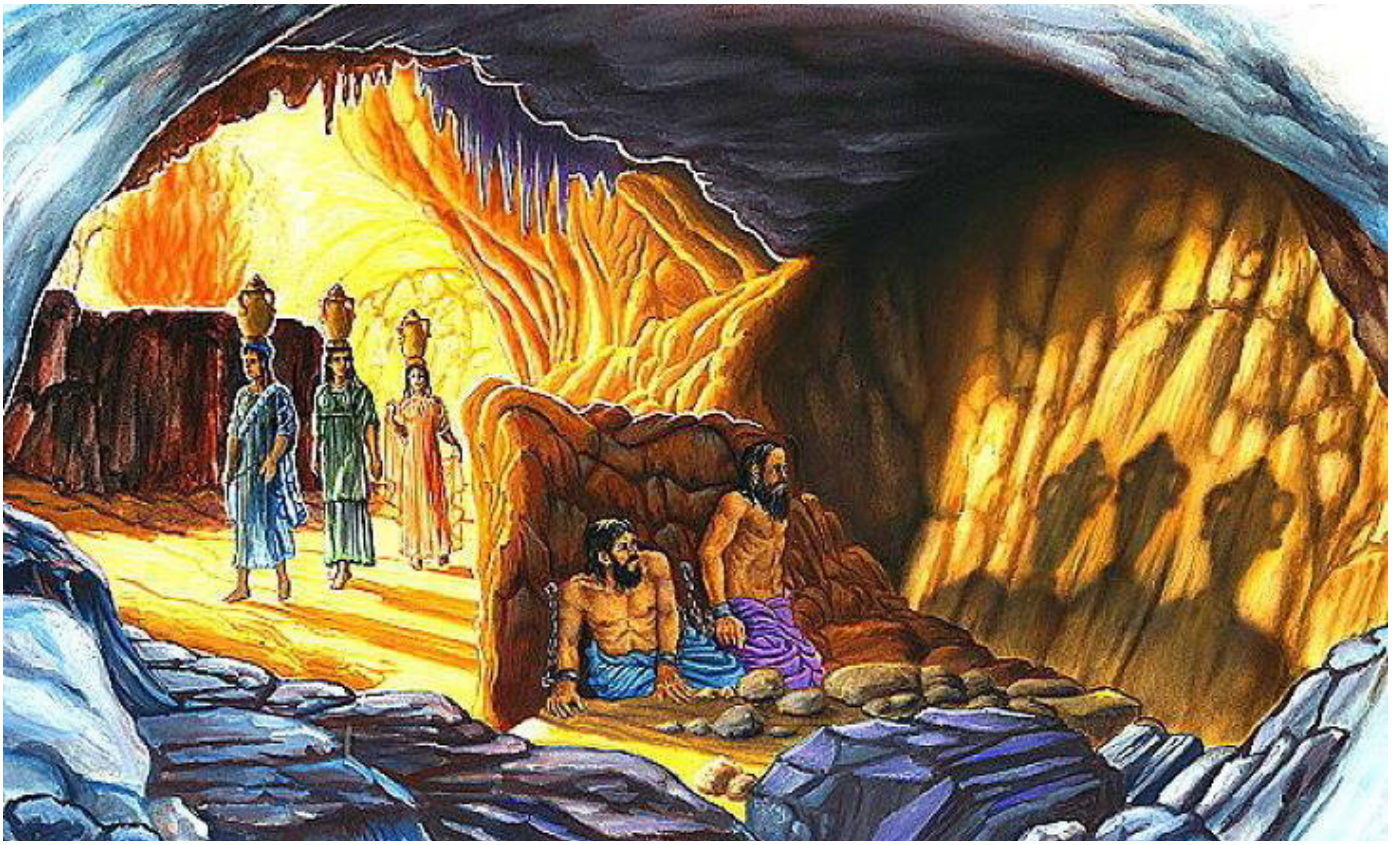


Fig. 210: Dibujo sobre la alegoría de la caverna.

enfrente. Las imágenes que estos prisioneros reciben son las sombras provocadas por el tránsito de otros hombres por el espacio delimitado entre la hoguera que ilumina la caverna y el muro al que los prisioneros están atados, estas sombras presentan múltiples formas debido a que los hombres circulan cargados con múltiples objetos que las provocan. Para esos prisioneros lo que ven en la pared es la realidad ya que no conocen nada más allá que esas sombras arrojadas acompañadas del ruido que se genera en el espacio interior y, si alguno consiguiera salir al exterior, no conseguiría explicar a sus compañeros cómo es la verdadera realidad y el engaño al que han estado sometidos. Este razonamiento nos permite darnos cuenta de la importancia que cobra todo aquello que mostramos y lo que no mostramos, puesto que hay un matiz subjetivo en la percepción de lo que vemos frente a lo que realmente se nos muestra, apoyado por las circunstancias intelectuales, sociales y políticas que rodean al espectador.[181]

Esta técnica surge para su utilización en las representaciones teatrales ya que, mediante la colocación de un foco de luz que ilumine un plano vertical, se pueden crear multitud de siluetas reconocibles por el espectador, de forma que las mismas nos permitan narrar una historia. Como ocurría en la alegoría de Platón, el espectador se centrará en lo que esas sombras representan y suponen en los actos mostrados en la representación pese a que en esta ocasión sí se conoce el origen de las mismas.

Mientras que en el teatro eran las sombras las que mostraban la historia a contar, la inclusión de esta técnica

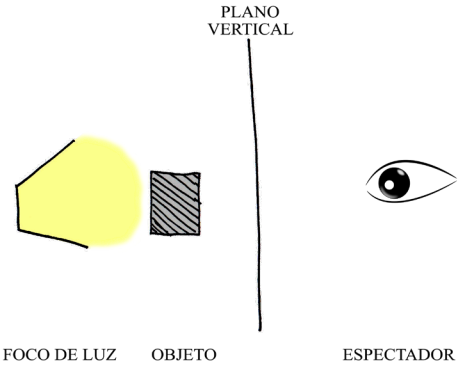


Fig. 211: Esquema de creación de sombras chinescas.

[181] Alonso García, E. 2017. *Ventanas en el cine, el arte y la arquitectura. Miradas, relaciones e informaciones.* En: *AA. VV., AVANCA CINEMA. International Conference 2017*. Pg. 359-369.

en el cine proporcionó la capacidad de estimular la imaginación del espectador al mostrarle parte de la acción de una forma difusa, frente a las imágenes explícitas que recibía normalmente; es por esto que se recurre al matiz subjetivo que se comentaba anteriormente permitiendo que fuera el propio espectador el que estableciera los detalles de aquello que se le mostraba mediante las sombras arrojadas. Podemos apreciar el uso de las mismas en el filme *El gabinete del Doctor Caligari* o en *Nosferatu* (*Fig. 37*), de forma que no se muestran de una forma directa las acciones consideradas como malas de los personajes; de forma más puntual y como homenaje a las cintas expresionistas recientemente mencionadas, aparecen estas sombras en la película *Pesadilla antes de Navidad* para hacernos ver que existen cosas más allá de las que podemos ver a simple vista.

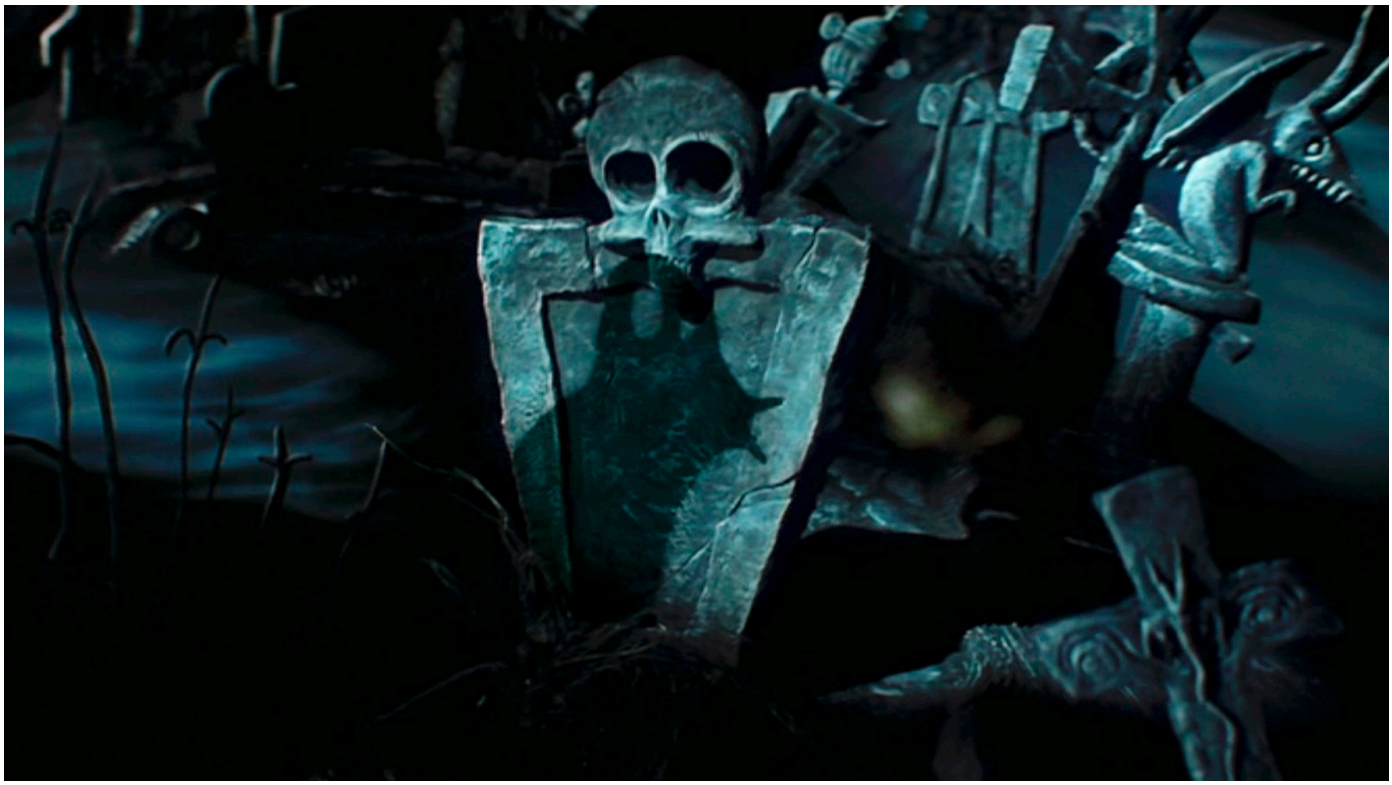


Fig. 212: Sombras chinescas en Pesadilla antes de Navidad.

-Inclusión de imágenes digitales: originada gracias a los avances en el mundo tecnológico e informático, esta técnica permite la creación de espacios cuyo único límite es la imaginación del artista[182] provocando una simulación de la realidad que no busca su reflejo de forma fiel[183]. El elemento físico más popular que hace posible esta técnica es el croma, consistente en una superficie que en el momento de la grabación presenta un color básico, siendo el verde el más común, y que en posproducción se sustituye por la imagen digital deseada. La superficie a sustituir no tiene por qué ser plana, exclusivamente habrá que tener en cuenta la aparición de sombras en el volumen en el momento de la sustitución; además, la imagen a incorporar no tiene que ser estática, pudiendo representar el movimiento que requiere la acción de la historia mientras que el espacio de grabación permanece

[182] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 114.
[183] Quintana, A. 2011. *Después del cine: Imagen y realidad en la era digital*. Pg. 75.

quieto, este efecto es el más frecuente cuando se muestran escenas en las que aparece el interior de un vehículo que simula estar en marcha porque vemos el movimiento en el exterior del mismo a través de las ventanillas. Sin embargo, el uso más frecuente del croma es a la vez el más básico, su aparición como telón de fondo y complemento al decorado construido, enriqueciéndolo y haciendo posible la aparición en escena de arquitecturas imposibles en el espacio real[184].

Como se acaba de comentar, cuando lo que se pretende mostrar en la pantalla corresponde a un ambiente irreal y requiere una interacción mínima con los actores, simplemente configura el fondo de la acción, se recurre a esta técnica por su rapidez de ejecución durante el rodaje ya que no implica la construcción física de una escenografía. Como se comenta durante el análisis de las películas *Sombras tenebrosas* (*Fig. 139*) y *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*, para la creación de ciertos planos se recurrió a esta técnica digital; lo mismo ocurrió con el filme *Bitelchús* (*Fig. 82*), en el cual los espacios que muestran el más allá se introdujeron de forma digital posteriormente a la grabación sobre los planos de color que limitaban el espacio de rodaje.



Fig. 213: Uso del croma en la película El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares.

[184] Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción. Espacio arquitectónico - espacio cinematográfico*. (Tesis doctoral). Pg. 114-115.



Anexo 2. Ejemplos del uso de la luz y el color en la arquitectura

Fig. 214: Casa Gilardi de Luis Barragán (1976).

Mientras que la luz es un concepto recurrente en el ámbito de la arquitectura, el color suele aparecer en un segundo plano de manera que complemente el espacio sin adquirir protagonismo. Sin embargo, como veremos a continuación, ambos conceptos pueden ser primordiales para la concepción de un proyecto, consiguiendo hacer que el espacio se perciba de una forma única gracias a su presencia. Es por esto que actualmente se trata de hacer un uso adecuado de cada uno de ellos en función de lo que el arquitecto desee hacer sentir al visitante, por un lado el análisis de cómo un espacio se ilumina y los juegos de luz que nos permiten establecer los materiales y volúmenes presentes en el mismo ha sido un tema recurrente desde hace siglos en la arquitectura eclesiástica, en la cual se hace una interpretación simbólica de la luz; por otro lado, los estudios que relacionan los colores con sentimientos y emociones provocados en el receptor ha conseguido convertirse en un punto de interés para los arquitectos de las últimas décadas, consiguiendo que la presencia de los mismos en los espacios arquitectónicos haya aumentado considerablemente.



Fig. 215: Entrada al templo de Ramsés II en Abu Simbel (Egipto).

Como se introducía en el párrafo anterior, la relación de la divinidad con la iluminación que invade el espacio interior impulsaba a los arquitectos a orientar iglesias y templos de cultos de forma que la luz natural fuera aprovechada al máximo y consiguiendo la iluminación de ciertos puntos del lugar en momentos escogidos del día. Estos aspectos pueden observarse en las construcciones religiosas egipcias, como ocurre en el templo

de Ramsés II en Abu Simbel (*Fig. 215*) cuando el sol consigue iluminar las estatuas de los dioses únicamente dos días al año, coincidentes con el nacimiento y la coronación del faraón[185]; y en los templos griegos construidos para resaltar la presencia de los dioses, en los cuales las estatuas que los representaban se colocaban en el centro del espacio principal para conseguir que la salida del sol las iluminara a través del acceso principal. Pero estos ejemplos solamente suponen las primeras formas de tratamiento de la luz natural en la arquitectura, la evolución de la propia disciplina artística ha ido refinando los métodos que consiguen que esta iluminación forme parte activa del proyecto.

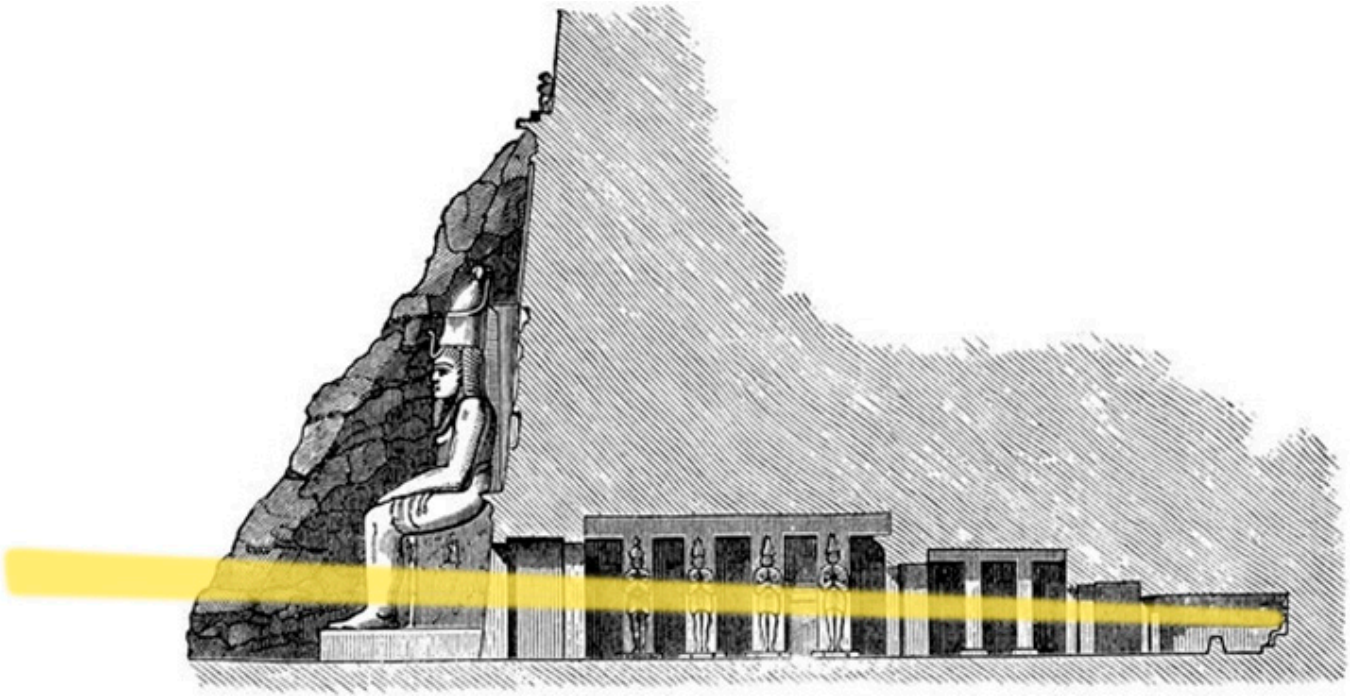


Fig. 216: Entrada de luz que ilumina las estatuas de los dioses.



Fig. 217: Simulación de la apariencia de un templo griego.

Irremediablemente ligado al concepto de luz aparece el del color, como hemos comentado anteriormente; el cual también aparece en el ámbito artístico desde hace siglos, pudiéndose diferenciar un uso elegido del mismo en los ejemplos mencionados en el caso de la iluminación natural. En efecto, tanto egipcios como griegos ya hacían un uso del color que, más allá de su carácter decorativo, poseía valor simbólico. Entre los tonos más empleados en los templos griegos, que actualmente vemos sin color por el desgaste del tiempo, estaban el azul, el rojo y el negro como representación de los elementos naturales que estaban presentes en la vida diaria: el cielo, la tierra y la sombra; y se distribuían por el espacio de forma que se resaltasen los elementos constructivos y se crease una mayor sensación de relieve al incorporar el negro[186]. De nuevo, estos conceptos y principios de uso del color se vieron influenciados por el proceso evolutivo sufrido por la arquitectura, llegando casi a desaparecer en algunos períodos y volviendo con fuerza al panorama constructivo en momentos posteriores; de esta forma, como se comentaba anteriormente, en las obras de las últimas décadas puede apreciarse un uso muy diverso de este concepto en función de lo que se pretendiera destacar del espacio proyectado.

Con el objetivo de conocer la presencia de ambos elementos en la arquitectura moderna se va a proceder a mencionar a tres

[185] Siliotti, A. 2005. *Grandes civilizaciones del pasado: Egipto*. Pg. 275.
[186] The national geographic partners. 2017. *Arqueología: Atenas*. Pg. 42-43.

arquitectos que, de una manera o de otra, los han incluido en sus proyectos, de esta forma podremos observar los diferentes patrones de uso que establecieron y el efecto que provocan los mismos en el estado anímico del visitante.

Le Corbusier

Este arquitecto comenzó su trayectoria profesional a comienzos del siglo XX y, por sus ideas visionarias, pronto se convirtió en uno de los promulgadores de la arquitectura moderna. En su extensa obra, formada por los edificios que finalmente se construyeron y aquellos que no, aparecen muchos conceptos que hacen que su arquitectura sea única y, en la mayoría de los casos, reconocible bajo su propia seña. Entre esos conceptos se encuentran tanto la luz y el color, como el recorrido, que será tratado en el Anexo 3, los cuales permitían al arquitecto guiar al visitante por el espacio y proporcionarle diversas sensaciones provocadas por el uso combinado de los mismos.

Como se ha comentado anteriormente, el correcto uso de la luz es imprescindible en los proyectos eclesiásticos tal y como muestra Le Corbusier en Notre Dame du Haut y en el convento Sainte Marie de la Tourette, dos de sus obras construidas en la mitad de siglo en las que la aparición de estos conceptos marca la clave de la percepción de los mismos.

-Notre Dame du Haut: capilla de peregrinaje construida en el año 1954 y ubicada en Ronchamp, Francia. Al encontrarse en una zona elevada y libre de construcciones que la rodeasen, el arquitecto pudo establecer los criterios de aproximación e iluminación que consideró necesarios para su entendimiento simbólico. Mientras que la forma exterior no tiene una comparación fija con algo reconocible, el espacio interior se crea como si estuviese excavado en una montaña; esto se consigue mediante la apariencia de los acabados y un exquisito uso de la luz que se introduce a partir de varios mecanismos. A priori la entrada de luz más obvia para el visitante se produce a través de las aberturas de diferentes tamaños que dominan la fachada sur, sin embargo, gracias a la pequeña ranura que separa la cubierta de los paramentos verticales, en el interior de la capilla se garantiza la presencia de una luz mínima.



Fig. 218:Capilla Notre Dame du Haut (1954).



Fig. 219: Fachada sur vista desde el interior.

Hemos de entender también que, cada uno de los orificios que permiten iluminar los distintos ámbitos interiores, han sido dispuestos concienzudamente para introducir de forma filtrada la luz solar; de manera que el altar, situado en la zona este, recibe la luz a primera hora de la mañana desde su parte trasera (*Fig. 68*); la fachada perforada comentada anteriormente se sitúa al sur para recibir luz la mayor parte del día, de hecho cada una de las aberturas se orienta en una dirección para generar diferentes sensaciones en el interior provocadas por el movimiento del sol y enfatizadas por el uso de cristales coloreados; y orientado hacia el oeste se encuentra uno de los tragaluces que iluminan la capilla desde la parte opuesta al altar.

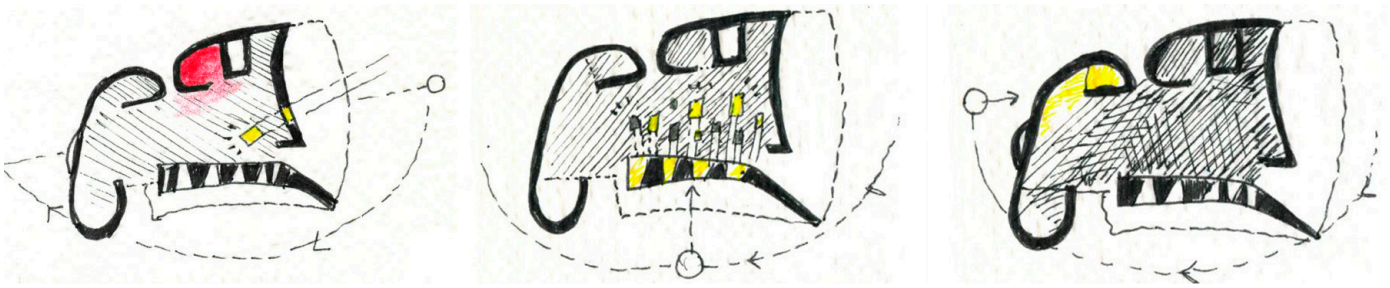


Fig. 220: Esquema de evolución de la iluminación interior a lo largo del día.

El color también aparece en esta construcción, aparte de los vidrios coloreados de la fachada sur, aparece dando la bienvenida al visitante en la puerta de acceso y en uno de los espacios interiores, que aparece de color rojo frente al peregrino e iluminado desde el este al principio del día.



Fig. 221: Espacio rojo en el interior de Notre Dame du Haut.

-Sainte Marie de la Tourette: convento construido entre 1957 y 1960 en Lyon, Francia. En esta ocasión se introducen juegos de luz y color que se convierten en protagonistas diarios de la orden religiosa, esto se consigue mediante el uso de varios tipos de ventanas que permitan la entrada de luz y a la vez generen sombras que pauten los espacios. Todas las estancias que forman el conjunto cuentan con elementos típicos del autor que aportan carácter a las mismas; sin embargo, el predominio de efectos lumínicos y cromáticos aparece especialmente en la iglesia. El espacio principal de culto se encuentra al noreste del convento, comunicándose con el mismo mediante pasillos que, por la cantidad de luz que reciben, parecen una ampliación del espacio exterior.

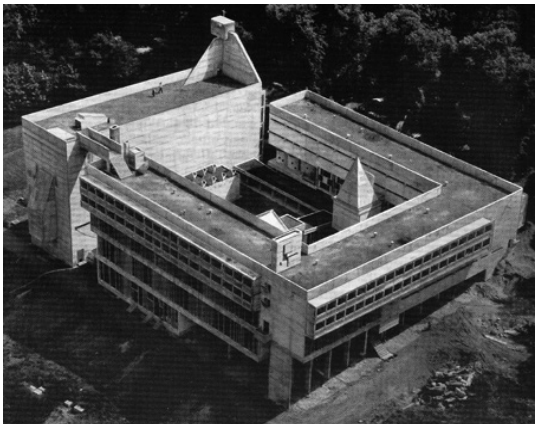


Fig. 222: Convento Sainte Marie de la Tourette (1957-60).



Fig. 223: Pasillo que lleva del convento a la iglesia.

El contraste de iluminación existente entre estos corredores y el interior de la iglesia hace que el visitante no consiga advertir el espacio total hasta que se encuentra frente al altar, entonces se comienzan a percibir toda clase de emociones provocadas por las grietas, tanto horizontales como verticales, que permiten una escasa entrada de luz y por la presencia de colores vivos que llaman la atención del mismo. Sin duda la entrada de luz más potente que protagoniza el espacio se debe a la grieta vertical existente en el muro sureste de la iglesia, la cual genera una iluminación simbólica localizada en la parte trasera del altar teniendo en cuenta el punto de



Fig. 224: Grieta en el muro sureste de la iglesia.

vista de los frailes que habitaban el convento. Aparte de esta potente iluminación aparecen otros puntos clave en las capillas que acompañan a la iglesia, en este caso se trata de la inclusión de colores primarios en tonos vivos que atraen la vista del visitante. Este uso peculiar de los colores se acompaña con la correspondiente iluminación de los mismos mediante la disposición de tragaluces colocados en la cubierta de las capillas y orientados a puntos clave del recorrido solar a lo largo del día, lo que proporciona una oscilación en la percepción del espacio influida por la incidencia de la luz en cada uno de los colores presentes.



Fig. 225: Capillas en las que aparecen colores vivos.

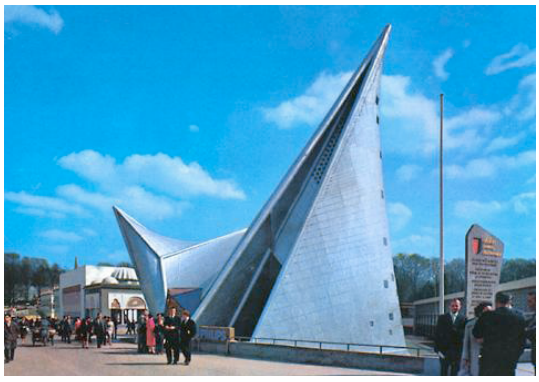


Fig. 226: Pabellón Philips (1958).

También podemos encontrar entre las obras de Le Corbusier una nueva forma de inclusión de la luz en los espacios basado en la proyección de imágenes, este mismo fundamento fue el que dio lugar al Pabellón Philips, creado para la Expo de Bruselas en 1958. Desde el comienzo de la fase creativa de esta obra, el arquitecto decidió que lo importante no era la estética final de la misma, sino que el visitante no olvidara lo que se le mostrara en el interior; es por ello que el espacio se proyecta en función de la creación de un recorrido que sorprendiera al espectador mediante la inclusión de la información a transmitir a través de videos que se proyectaban en las paredes. Para dar forma a esta idea se generó un espacio interior que estuviera dominado por la oscuridad, permitiendo escasas penetraciones de luz mediante pequeñas aberturas en la cobertura del mismo; de esta forma, la luminosidad que percibía el visitante era debida principalmente a la que desprendían los aparatos de proyección. La presencia del color en este caso era casi nula, exclusivamente proporcionada por los videos que aparecían en los paramentos de cierre; por lo

que se generó una nueva concepción de cómo incluir la luz y el color en los espacios arquitectónicos.

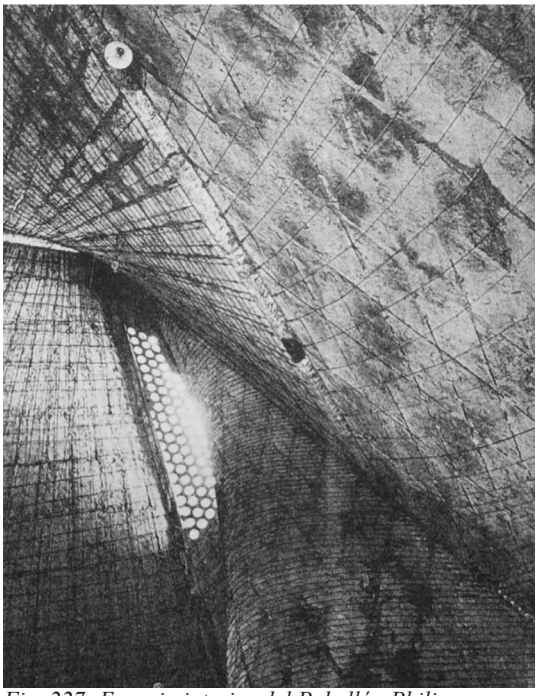


Fig. 227: Espacio interior del Pabellón Philips.

Luis Barragán[187]

Bajo la concepción de que colores y luces son elementos básicos a la hora de crear un espacio por su carácter conceptual intrínseco, este arquitecto mexicano comenzó a jugar con el agua y la abstracción geométrica para hacer de sus obras lugares embrujados que permitieran el disfrute visual del hombre. De esta forma, influenciado por los espacios que había visto en Marruecos y por la obra de Le Corbusier, comenzó a incluir estos conceptos de manera muy clara en sus proyectos y como si de un elemento estructural indispensable se tratasen.

-Casa Gálvez: construida en 1955 en plena capital de México, presenta un aspecto que vaga entre lo tradicional, debido al uso de materiales de la zona, y lo moderno, por la aparición de marcadas formas geométricas y el carácter simbólico de los colores. Pero no solamente presenta estancias dominadas por el efecto cromático de la pintura sobre muros y suelos, se incluyen también otros factores como el agua y su reflejo o la incidencia de la luz natural en el espacio, generando distintos grados de privacidad con el juego de las sombras que aparece debido a los planos verticales que separan los distintos ambientes.



Fig. 228: Extensión del interior al exterior en la casa Gálvez (1955).

De esta forma, los espacios principales presentan un color rosa fucsia que se extiende hasta los muros que organizan el patio, de manera que el concepto arquitectónico se extiende hasta el exterior de la vivienda generando una misma lectura para espacios interiores y exteriores: el color, enfatizado y filtrado por la luz y el agua, es lo que hace del lugar algo especial al crear una atmósfera única que recoge al visitante aislándolo de lo que pasa en el exterior de la vivienda.

[187] Luis Barragán (1902-1988). Arquitecto mexicano, ganador del premio Pritzker de arquitectura en el año 1980.

Fig. 229: Video sobre el color y las sensaciones en Los clubes de Luis Barragán.

-Los clubes (Cuadra San Cristóbal y Fuente de los amantes): este proyecto, llevado a cabo entre 1964 y 1969 en el suburbio mexicano de Atizapán de Zaragoza, supone el trabajo del arquitecto enfocado principalmente al espacio exterior que forma la finca del criadero de caballos. Es por ello que, pese a su escaso fin funcional, el espacio se proyecta en base a la carga poética que conseguirá que el visitante perciba ese lugar como embrujado.

De nuevo vemos como, en este caso un espacio exterior abierto, aparece dominado por la distribución de planos verticales y la presencia de un estanque con agua que simboliza la unión del animal con el jinete. Mientras que las zonas destinadas a uso humano, la casa Egerstrom, aparecen de un color claro y neutro; el espacio dominado por los animales presenta un uso de colores diferente a partir de tonalidades rosas y rojas. La fusión de ambos ámbitos cromáticos se lleva a cabo en el volumen de las cuadras, en el que además se utilizan muros anchos con pequeñas aberturas que ayudan a filtrar la cantidad de luz que accede al interior del espacio.



Fig. 230: Los Clubes (1964-69).



Fig. 231: Casa Gilardi (1976).

-Casa Gilardi: última obra del arquitecto, realizada en el año 1976 y casi diez años después de la obra anterior, supone el colofón a su trayectoria profesional. La construcción se localiza en el Distrito Federal de México y se proyecta de forma que se abre hacia el interior de la misma, creando una barrera con la calle y proporcionando privacidad al interior.

El espacio principal de la casa es el comedor, en el que se incluye un pequeño estanque foco del color y de la luz. Los espacios que llevan hasta esta estancia se plantean como recorridos que preparan espiritualmente al visitante para la vorágine de sensaciones que le inundarán al llegar a la pieza clave del proyecto: el estanque. De esta forma, la fachada principal de la casa presenta un color rosa que hace evidente la diferencia del concepto que presentan sus espacios en comparación con los del

resto de construcciones presentes en la calle, a la vez que invita al visitante a acceder para conocerlos. En el recorrido interior establecido, que lleva desde cualquier parte de la casa al comedor, se incluye un pasillo que permite el acceso al mismo y aparece protagonizado por un color amarillento, enfatizado por la entrada lateral de luz proveniente del patio. Al final del mismo aparece el comedor, estancia protagonizada por la fuerte presencia de los colores y la luz que rompen la esquina del espacio y permiten el disfrute visual del visitante, acentuado por la presencia del agua y los efectos ópticos y lumínicos que esta establece sobre los paramentos coloreados y la luz proveniente de la zona superior de la abertura (*Fig. 214*).

Miguel Fisac[188]

Su primera obra arquitectónica fue la capilla del Espíritu Santo, localizada en la capital española, por lo que su unión con las construcciones religiosas surgió de forma espontánea y le hizo destacar gracias a la introducción de la luz en las mismas de forma indirecta a través de mecanismos que pasaban desapercibidos ante la mirada del visitante, pero que conseguían provocar en el espacio iluminado un valor simbólico relacionado con la propia religión.



Fig. 232: Capilla del Espíritu Santo (1942).

Dentro del ámbito eclesiástico, vamos a comentar de forma breve dos de las obras de este arquitecto en territorio nacional: el colegio apostólico de los Padres Dominicos y la iglesia de Nuestra Señora de la Coronación, seleccionados por el empleo de los mecanismos lumínicos comentados que caracterizan los espacios religiosos de Fisac.

-Colegio apostólico de los Padres Dominicos: localizado en las afueras de la ciudad de Valladolid, este proyecto del año 1952 incluía una zona dedicada a la docencia y otra dedicada a los actos religiosos. La disposición general del conjunto situaba la iglesia en el centro, rodeándola de los pabellones que acogerían el resto de funciones requeridas, y convirtiéndola en la pieza esencial del proyecto (*Fig. 234*).



Fig. 233: Colegio apostólico de los Padres Dominicos (1952).

Cuando nos encontramos en el interior del espacio religioso nuestra mirada es dirigida hacia la zona del altar, que aparece envuelta por una luminosidad casi celestial; todo esto se explica al conocer las técnicas empleadas por Fisac para su construcción. El efecto de atracción que ejerce el altar en el visitante se debe a la forma que presenta el espacio visto en su planta, en esta ocasión se utiliza una especie de embudo que se va haciendo más estrecho cuanto más cerca nos encontramos de la zona sagrada, rematada con un muro curvo que cierra el volumen; además, este efecto se enfatiza por la ausencia de ventanas o aberturas en los muros perimetrales que permitan la entrada de luz, lo que provoca que la única zona iluminada sea la reservada para el altar. Precisamente este es el truco lumínico que consigue envolver al espectador de ese ámbito divino, la

[188] Miguel Fisac Serna (1913-2006). Arquitecto, urbanista y pintor español que marca los nuevos parámetros de la arquitectura religiosa convirtiéndose en un referente a nivel nacional. Ganador del premio nacional de arquitectura en el año 2002.

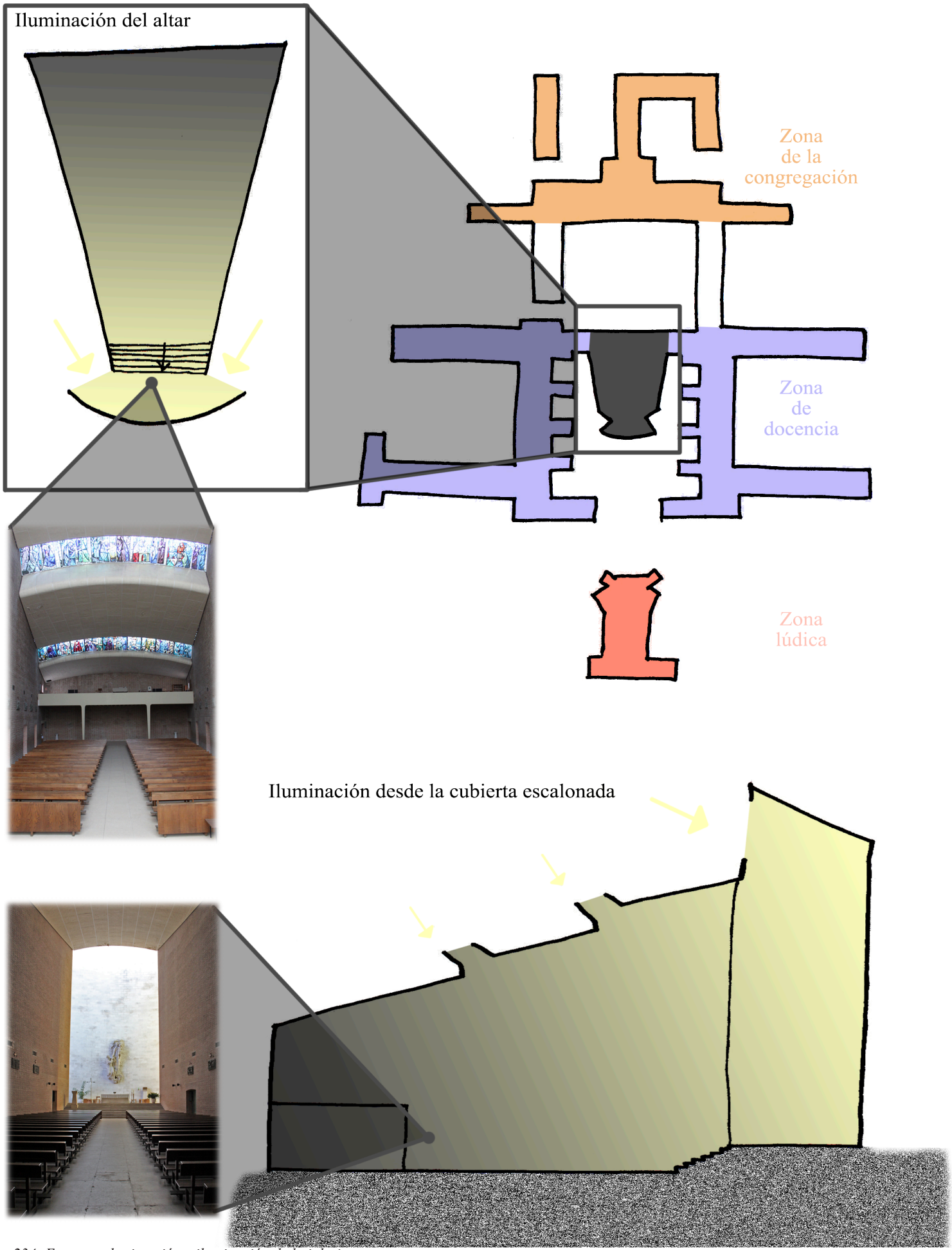


Fig. 234: Esquema de situación e iluminación de la iglesia.

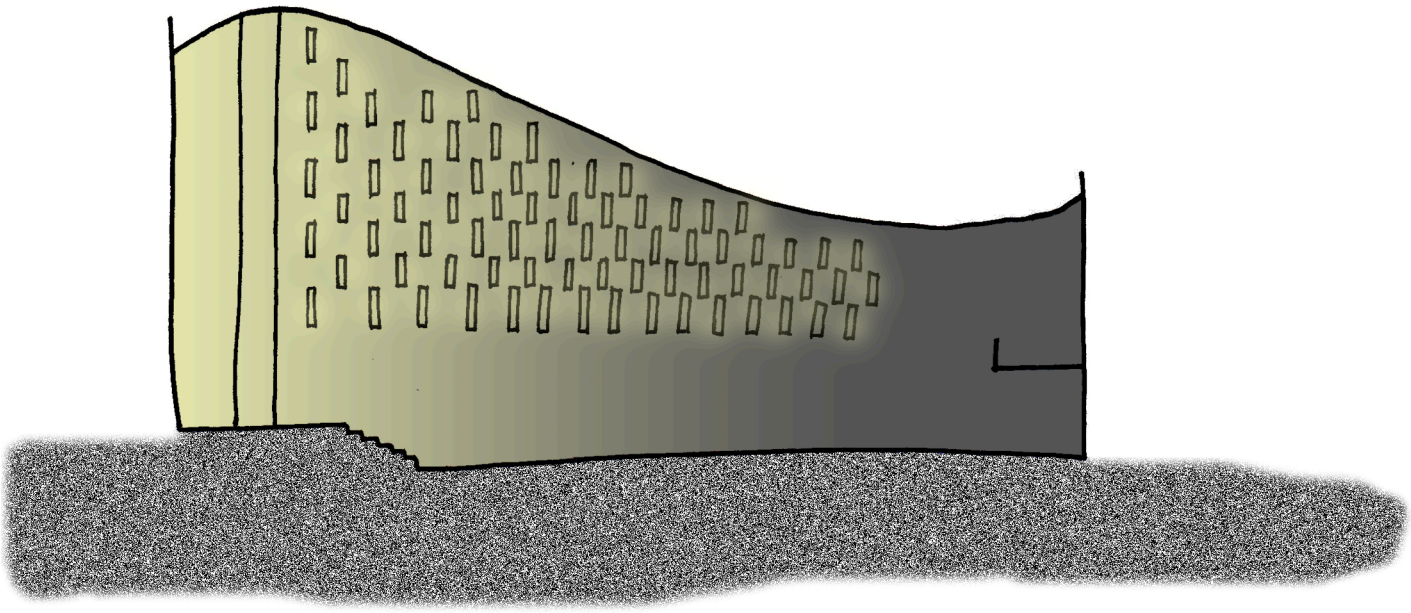
colocación de las únicas fuentes de luz en el paramento vertical enfocando directamente a la zona deseada y escondiéndose de la vista del espectador gracias a la forma peculiar que presenta el espacio en su planta; todo este efecto se complementa con otras entradas de luz, también enfocadas hacia el altar, colocadas en la cubierta escalonada.

-Iglesia de Nuestra Señora de la Coronación: construida entre los años 1957 y 1960 en Vitoria-Gasteiz, presenta los mismos enfoques que la obra comentada anteriormente pero resueltos a través de nuevos sistemas. En este caso, el espacio religioso presenta una forma más orgánica (*Fig. 236*), permitiendo el dominio de la curva en el paramento de cierre y la aparición ángulos para crear los espacios complementarios como la capilla o los despachos. Otra novedad que aparece en este edificio es la entrada de luz exclusivamente por una de las fachadas, para lo que se crean pequeñas aberturas verticales que proporcionan al espacio una iluminación tenue y permiten crear un punto de luz mayor en la zona del altar, volviendo a generar así la referencia religiosa que invade esa zona y provoca en el visitante la sensación de estar en un lugar divino. Para acompañar el efecto lumínico que provoca la entrada de la luz desde uno de los laterales del altar, sin que se permita ver de forma directa el mecanismo que lo genera, se curva el muro que cierra ese espacio hacia la abertura invisible para el espectador, consiguiendo la sensación de no ver la obra de una forma completa ya que esta se encuentra abierta para que la divinidad acuda al encuentro del hombre.



Fig. 235:Iglesia de Nuestra Señora de la Coronación (1957-60).

Iluminación desde la zona del altar y la fachada



Iluminación del altar desde una abertura oculta a la mirada del visitante

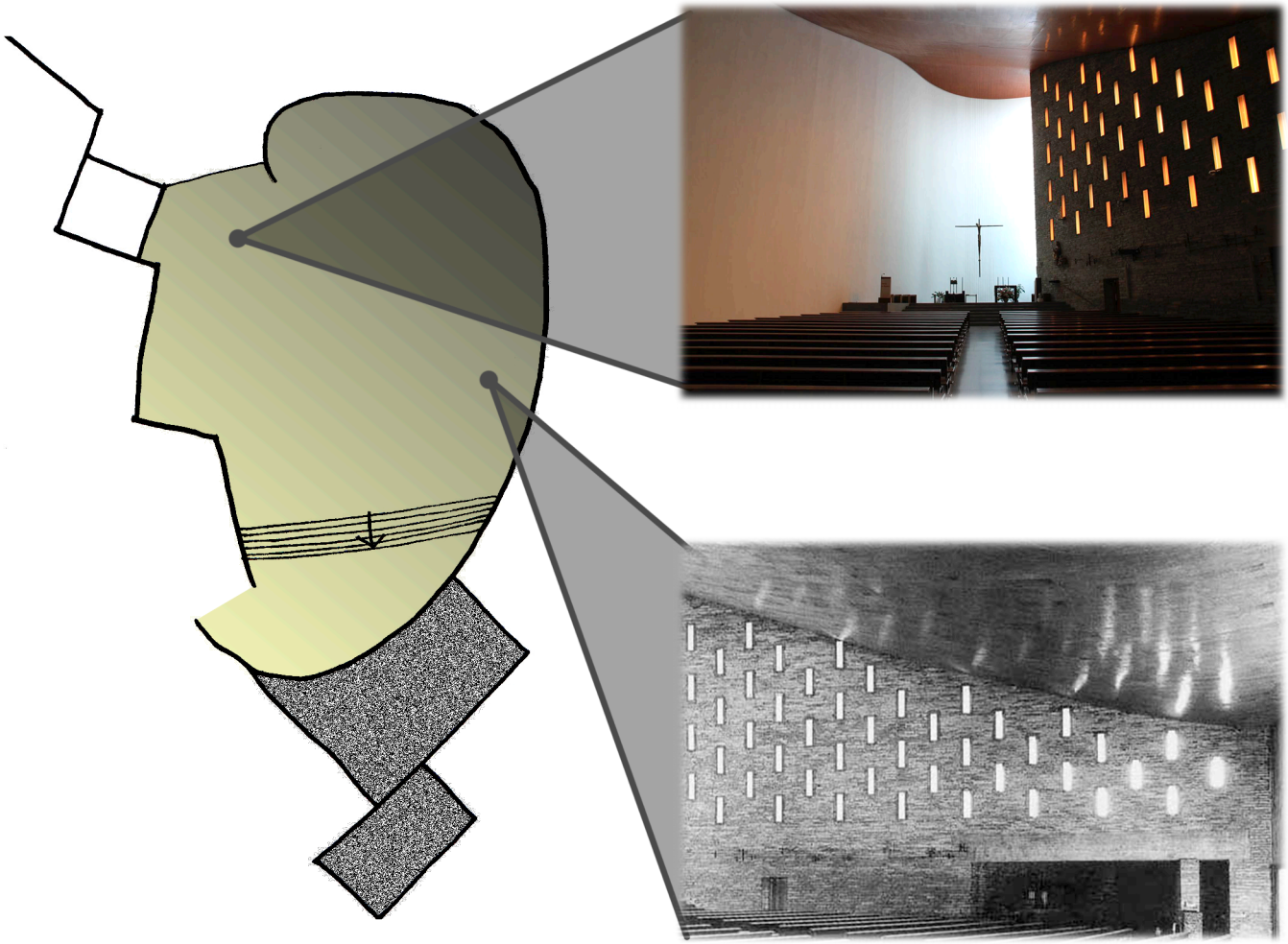


Fig. 236: Esquema de iluminación de la iglesia.



Anexo 3. Importancia del recorrido en la arquitectura

Fig. 237: Dibujo de los propileos de la acrópolis ateniense.

Durante una larga época el ser humano se ha acostumbrado a ver las obras arquitectónicas a través de su representación estática, bien fuera a partir de su documentación gráfica, de dibujos realizados por otros visitantes o de fotografías tomadas en el lugar; es más, durante este período de tiempo la proyección de la arquitectura se ha realizado siguiendo esas mismas formas de representación, por lo que un espacio de tres dimensiones quedaba reducido a algo plano, dotado de profundidad por la posible presencia de sombra en la representación. No obstante debemos ser conscientes de que el disfrute de la arquitectura no se realiza por medio de estas representaciones que únicamente reducen las características de lo construido a aquello que se puede observar desde un punto fijo, sino que el visitante se desplazará por su interior y exterior apreciando cada detalle y cada visual que se le proporcione. Actualmente, gracias a la tecnología, disponemos de nuevas formas de representación que nos permiten visitar virtualmente un lugar o una construcción y poder disfrutar de todo lo que ella nos ofrece, a la vez que nos es posible explicar un nuevo proyecto haciendo uso de las mismas e introduciendo al futuro visitante en el espacio resultante de lo que se está proyectando. En todos estos nuevos conceptos aparece de manera implícita el recorrido por el lugar o por el espacio, pero este término no es algo nuevo en el ámbito de la arquitectura que ya desde hace siglos contaba con el desplazamiento como eje de ordenación del espacio y generador de experiencias visuales.

Tal y como se comenta en la definición de los parámetros a analizar durante el apartado de criterios a seguir, tenemos ejemplos de la implicación del recorrido en la arquitectura clásica gracias a la distribución que aparece en la acrópolis de Atenas. Reconstruida tras su destrucción a manos del ejército persa en el año 480 a.C. y localizada en una zona elevada de la ciudad por motivos defensivos, se proyectaba hacia los habitantes atenienses y hacia el resto de pueblos de la zona como un nuevo Olimpo, proporcionando a la ciudad una fama inmortal proveniente de su relación con los dioses[189]. El espacio se ordenaba de manera que el visitante pudiera percibir ese acercamiento a los dioses que se prometía gracias a la secuencias de imágenes que recibía en su recorrido de aproximación al templo principal dedicado a Atenea, la diosa tutelar de la ciudad, y conocido como el Partenón (*Fig. 239*). La ruta comenzaba en la ciudad, a los pies del montículo sobre el que se alzaba la zona sagrada, de manera que el camino de ascensión hacia el encuentro con los



Fig. 238: Vista aérea de la acrópolis de Atenas.

[189] The national geographic partners. 2017. *Arqueología: Atenas*. Pg. 17.

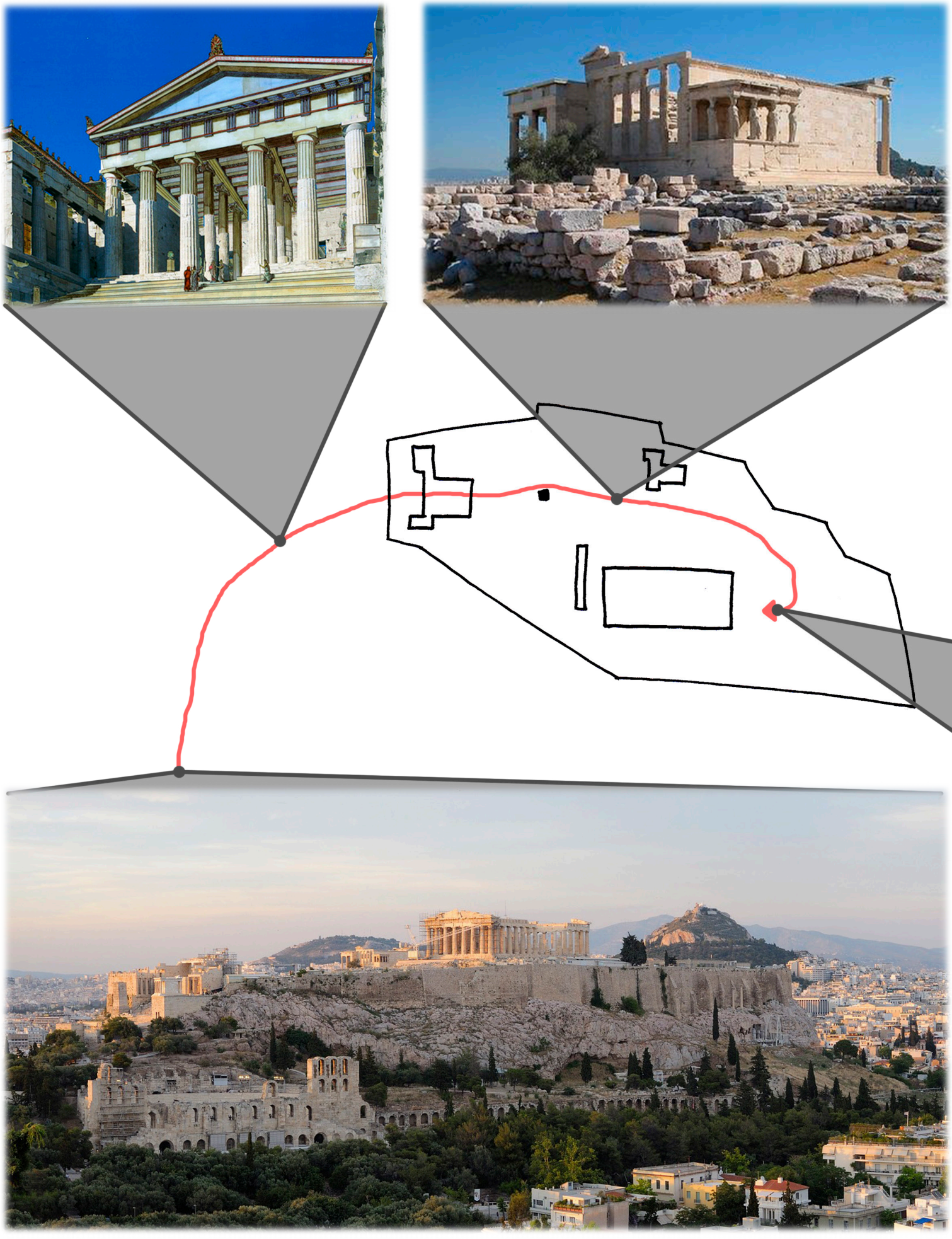


Fig. 239: Recorrido por la acrópolis de Atenas.



dioses era algo literal percibido por la visión del conjunto de construcciones que formaban la acrópolis desde una perspectiva inferior a la misma, lo que a su vez recordaba a los habitantes de la ciudad su condición respecto a los dioses; ha de apuntarse que, pese a existir varias construcciones de diversos tamaños distribuidas por la superficie irregular de la acrópolis, la imagen que se obtenía era de algo compacto y unificado debido a la composición visual generada a partir de la estudiada disposición de cada una de las construcciones[190]. El acceso al complejo se realizaba a través del propileo, que configuraba el único punto de entrada y hacía un poco más sencilla la ascensión de la colina; como nexo entre lo terrenal y lo divino debía ser capaz de transmitir la sensación de transición al visitante, para lo que se optó por la construcción de un grupo de columnas colosales dispuestas en corredor[191] que dirigían al espacio abierto dominado por la visual del Partenón, permitiendo a su vez el acceso a otros templos menores como el de Atenea Nike[192]. El recorrido de aproximación al templo de Atenea permite su observación mediante perspectivas que van desde la parte trasera hasta la visión frontal del mismo, recibiendo a lo largo del trayecto las perspectivas seleccionadas de estatuas y demás construcciones presentes en el recinto, de forma que los cambios de dirección incluidos permiten esa generación de imágenes sucesivas en la mente del visitante originadas por su propio desplazamiento[193], lo que demuestra que el mismo constituyó un factor clave en la organización de la acrópolis.

En base a esta concepción del recorrido, que otorga un valor fundamentalmente simbólico a las imágenes proporcionadas por el mismo, han surgido otras formas de implementarlo a la hora de crear espacios y proporcionar el disfrute de la arquitectura que se alejan de la lectura abstracta y dan importancia a lo que realmente se ve, acompañado inevitablemente de lo que esto hace sentir al visitante pero sin tener de forma necesaria ese trasfondo religioso. Uno de los términos provenientes de la arquitectura moderna que recoge los aspectos mencionados es el de promenade architecturale, utilizado por Le Corbusier para justificar la proyección de la arquitectura teniendo en cuenta el punto de vista cambiante de todo aquel que se mueve por el espacio y de las sensaciones que esto produce en el mismo[194]. De esta forma, establece en sus obras un eje que marcará el recorrido, no debiéndose utilizar este como base compositiva geométrica, surgido de la intención motriz del visitante que ve en primer lugar aquellas cosas situadas a una altura determinada del suelo, aproximadamente un metro setenta[195]; siguiendo estas bases, el arquitecto articula sus proyectos mediante la creación de rampas que proporcionan una superficie constante y permiten ofrecer una experiencia ininterrumpida al visitante[196].

La Villa La Roche se considera una de las primeras obras de Le Corbusier en la que aparece de forma intencionada la aplicación del término promenade architecturale, de hecho el propio arquitecto definía el proyecto como si de un paseo arquitectónico se tratase, el cual ofrece al visitante una gran variedad de perspectivas en las que aparecen juegos de luces y sombras y se establecen relaciones con el espacio exterior gracias a la apertura de huecos en los muros. Este proyecto, construido entre 1923 y 1925 en la capital francesa, recoge

[190] Martienssen, R. D. 1977. *La idea del espacio en la arquitectura griega*. Pg. 119.
[191] Martienssen, R. D. 1977. *La idea del espacio en la arquitectura griega*. Pg. 121.
[192] The national geographic partners. 2017. *Arqueología: Atenas*. Pg. 52.
[193] Martienssen, R. D. 1977. *La idea del espacio en la arquitectura griega*. Pg. 125.
[194] Benton, T. 1987. *Le Corbusier y la promenade architecturale*. En: *ARQUITECTURA. Revista del colegio oficial de arquitectos de Madrid*. N. 264-265. Pg. 38-47.
[195] Le Corbusier. 1923. *Hacia una arquitectura*. Pg. 142-151.
[196] Forgioni Flórez, I. L. 2014. *Bajo los pies: el suelo como generador del espacio moderno*. Pg. 26.

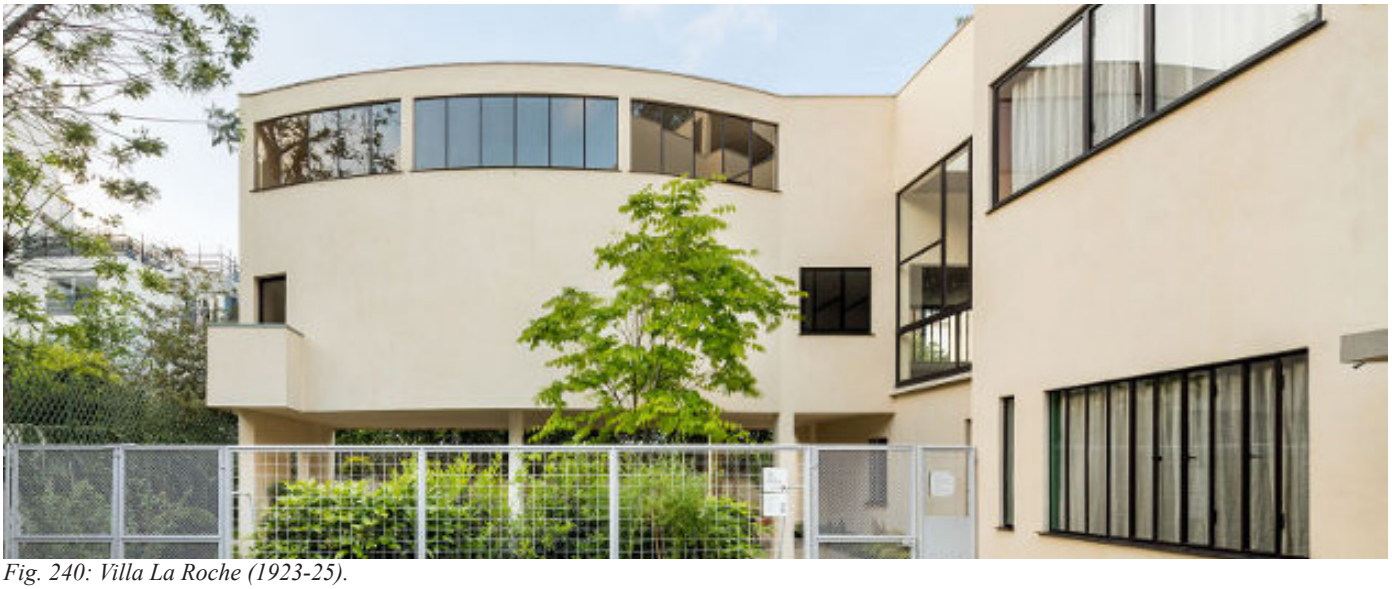


Fig. 240: Villa La Roche (1923-25).

en un mismo volumen la casa familiar del hermano de Le Corbusier y la del coleccionista de arte Raoul La Roche, que incluye un espacio diseñado especialmente para la disposición de las pinturas que poseía[197]. Centrándonos exclusivamente en la respuesta al programa requerido por La Roche, la distribución de espacios y la comunicación entre los mismos dio lugar a una fluidez del recorrido que permitía disfrutar de la colección privada anexionándola a la vivienda de forma cuidadosa y sin realizar una fragmentación del mismo (*Fig. 241*). Con el acceso a la vivienda se da comienzo al recorrido propuesto por el arquitecto, el primer espacio que nos recibe se trata de un vestíbulo cuya altura libre corresponde a los tres niveles que forman la vivienda y que permite separar las estancias de ámbito privado de aquellas que requieren un menor grado de intimidad; la iluminación del espacio se asegura gracias a la existencia de una ventana de grandes dimensiones localizada encima de la puerta de acceso y protagonizando la imagen que recibe el visitante aparece un pequeño balcón en voladizo que indica la posición de las escaleras. Precisamente lo que el espectador debe hacer es dirigirse a ese balcón para poder apreciar el espacio que ofrece el vestíbulo desde un ángulo distinto al anterior, obteniendo un tercer punto de vista desde el puente que atraviesa ese mismo espacio pasando al lado de la gran cristalera, permitiendo al visitante acceder al comedor y a la zona residencial de carácter privado. Volviendo sobre sus pasos, pero en ese mismo nivel, aparece ante la mirada del espectador el acceso a la galería de arte que cuenta con una altura libre de dos plantas y una rampa que se apoya en el muro curvo y que permite la unión de los dos niveles superiores de la casa. Para finalizar el recorrido el visitante debe ascender al espacio superior siguiendo la dirección que marca la rampa de la galería; de esta forma se encontrará, en primer lugar, con un espacio que se vuelca sobre la propia zona de exposición y, atravesando este, la biblioteca desde la que se vuelve a tener contacto visual con el vestíbulo de acceso a la vivienda. Como punto final al itinerario realizado y coronando ese espacio aparece un lucernario, elemento que se dispone ante la mirada del espectador desde el comienzo del recorrido y marca la dirección a seguir, permitiendo el descubrimiento de los espacios que se encuentran entre el punto de inicio y el elemento final[198].

[197] Datos obtenidos de la Fundación Le Corbusier.
[198] Benton, T. 1987. *Le Corbusier y la promenade architecturale*. En: *ARQUITECTURA. Revista del colegio oficial de arquitectos de Madrid*. N. 264-265. Pg. 38-47.

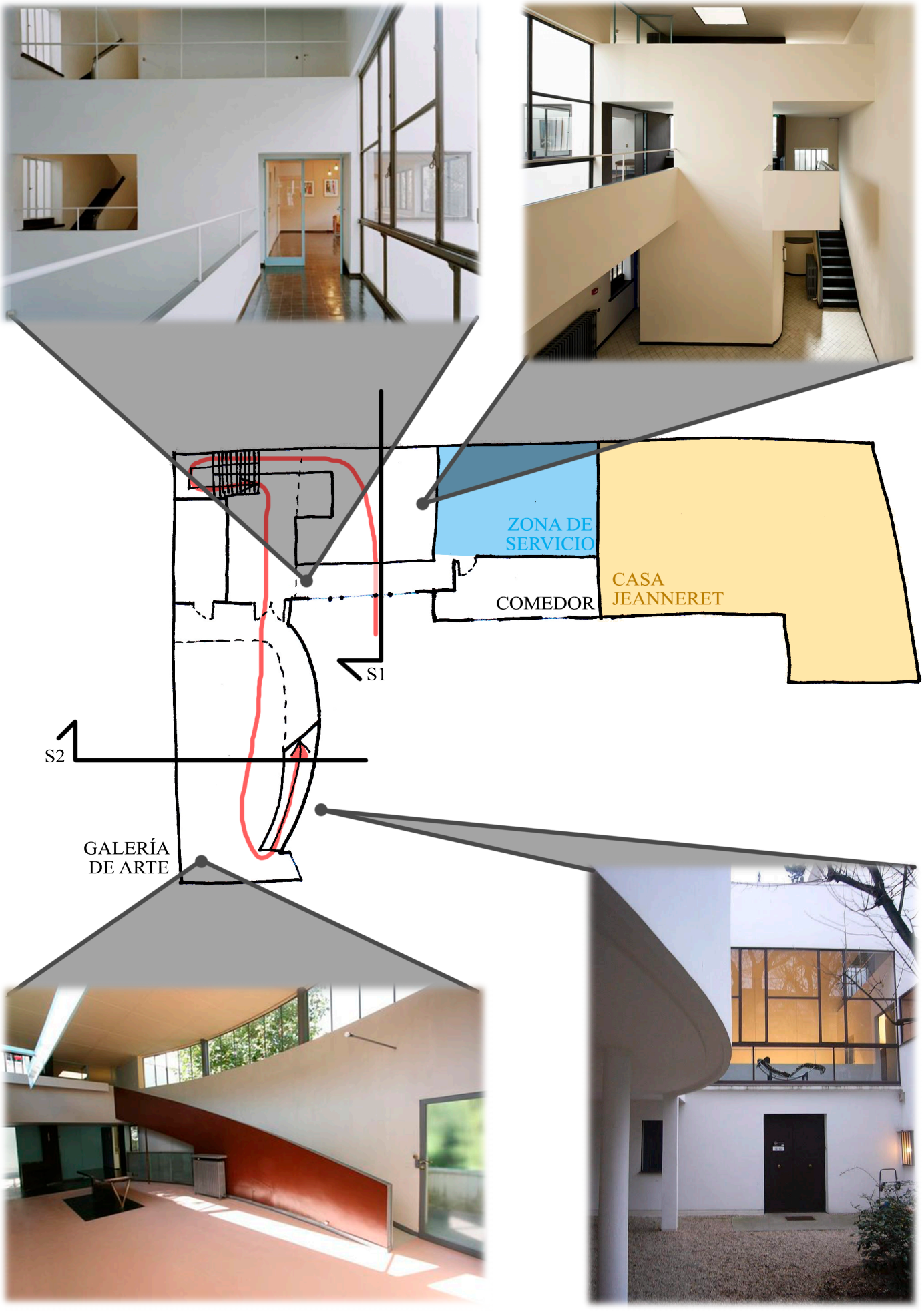
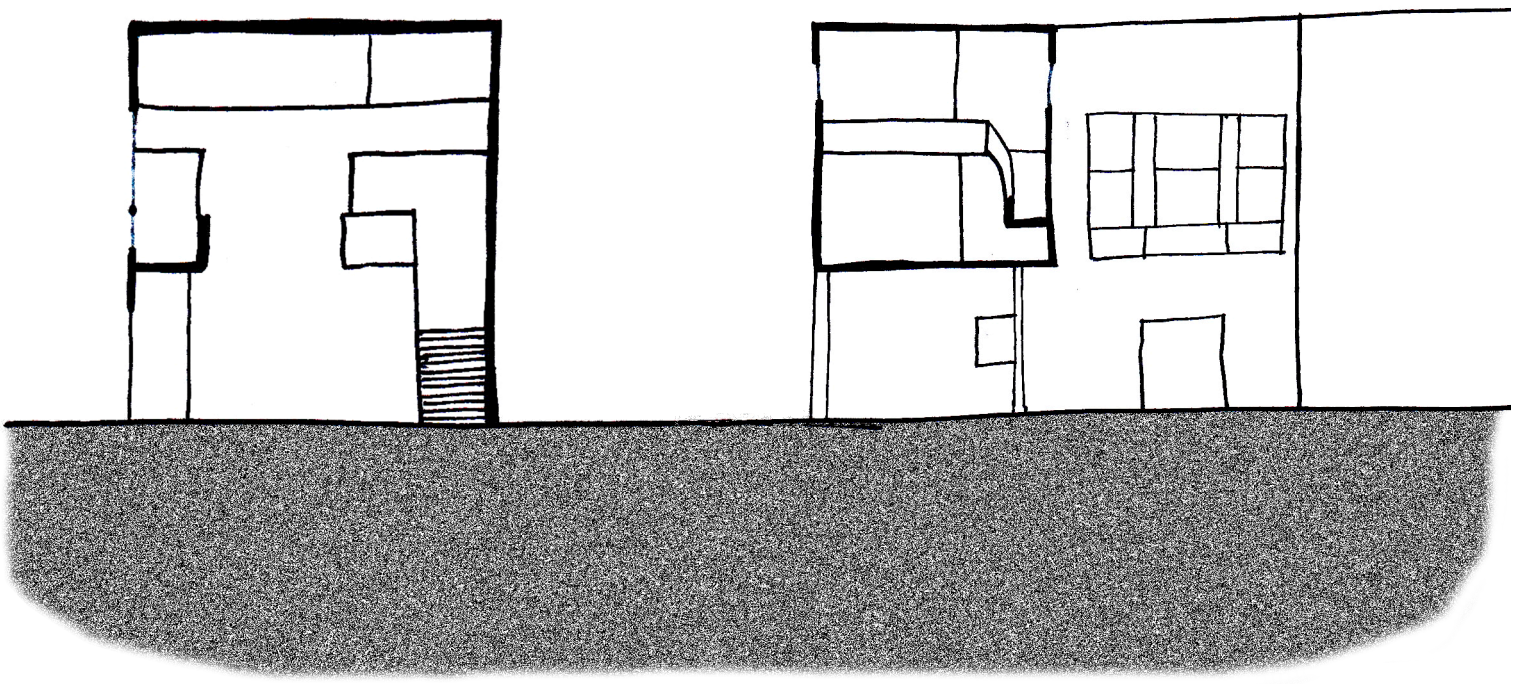


Fig. 241: Recorrido por la Villa La Roche.

Sección 1

Sección 2



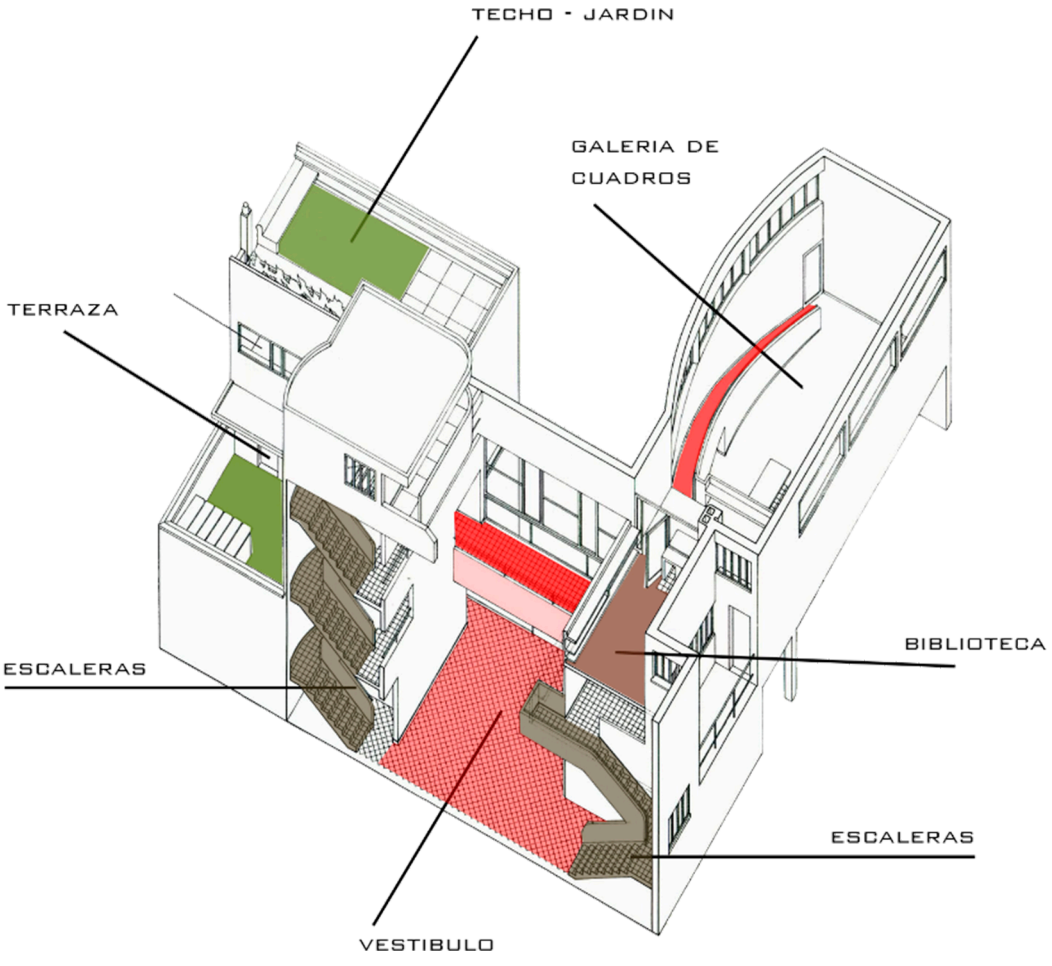
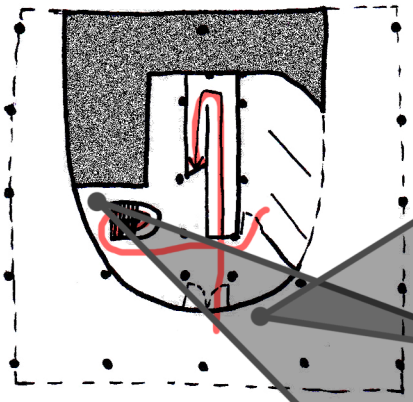




Fig. 242: Villa Savoye (1929).

Fig. 243: Recorrido por la Villa Savoye.

De una forma más rotunda aparece la promenade architecturale en la Villa Savoye, construida en Poissy en el año 1929. En los primeros croquis que realiza Le Corbusier de este proyecto se refleja la importancia social que había cobrado el automóvil en aquel momento, ya que el recorrido que se establecía incluía una rampa que permitía atravesar la vivienda con el mismo y acceder de forma directa al primer nivel; esta idea tan rotunda desapareció en dibujos posteriores, volviendo a cobrar importancia el recorrido que hacían las personas por su propio pie. Sin embargo, dada la revolución mecánico-industrial que protagonizaba el contexto de la época, era imposible dejar fuera de toda consideración la indudable presencia que el vehículo iba a tener en la vivienda, por lo que se configuró la planta de acceso de forma que el visitante pudiera llegar hasta la puerta principal montado en su automóvil siguiendo un pequeño recorrido que rodea el volumen existente y se localiza por debajo del espacio habitado. Una vez dentro de la vivienda (*Fig. 244*), el espectador tiene dos posibles recorridos a realizar para acceder a los niveles superiores: utilizar las escaleras o hacerlo a través de la rampa situada en el centro de la planta y dispuesta de forma que organiza los espacios; sin duda lo que el arquitecto proponía para conseguir un disfrute visual pleno era tomar el recorrido establecido mediante la rampa, de forma que los espacios que se encuentra el visitante están pensados a partir de aquello que va a ver a medida que avance por la misma. El primer espacio al que conduce este itinerario es una gran sala diáfana, que permite estar en contacto con el exterior gracias a la presencia de los ventanales que dominan la fachada interior y que invitan a salir a ese espacio; precisamente, tras disfrutar de ese ambiente interior, el arquitecto indica que se debe salir para continuar el recorrido a través de un nuevo tramo de rampa que permite acceder a la zona de cubierta. Sin embargo, antes de seguir ascendiendo, se permite al visitante que explore un espacio que antes catalogábamos como exterior pero que ahora se concibe

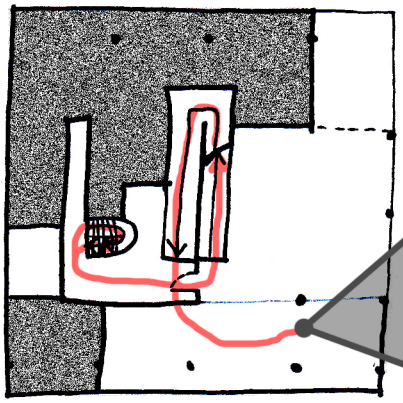


Planta de acceso





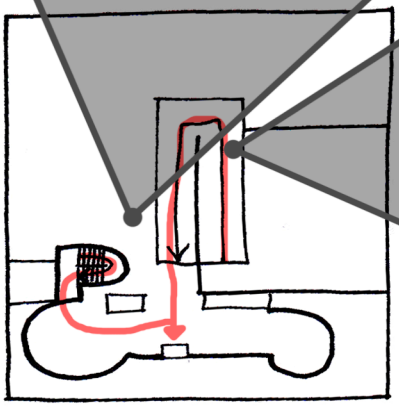
El acceso se hace a través de un muro curvo, encontrándose dos posibles recorridos a seguir .



Planta intermedia







Planta alta (Cubierta)

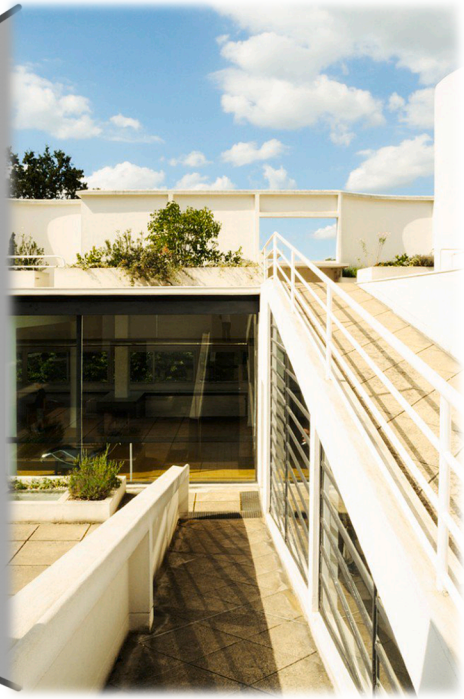


Fig. 244: Recorrido por la Villa Savoye.

como algo intermedio entre el dentro y el fuera, esto se debe a que no existe cubierta que lo cierre superiormente aunque sí aparecen muros que delimitan el espacio perimetralmente, la presencia de los huecos horizontales enfatizan la sensación de estar en un ambiente exterior gracias a que se abren a la altura de la vista del visitante. En el momento en que se retoma el itinerario mediante el ascenso al nivel superior a través del uso de la rampa, el visitante se encamina hacia el final del recorrido establecido por el arquitecto y que está definido por una abertura en el muro que queda justo enfrente y que enmarca el espacio que rodea la casa por el noroeste; llegados a este momento, el visitante puede disfrutar de los rincones que se crean en este nivel y que le permiten estar en contacto con la naturaleza que rodea el lugar[199].



Fig. 245: Abertura que enmarca el paisaje al final del recorrido.

De esta forma y mientras que, como acabamos de ver, en las obras de Le Corbusier aparece la promenade architecturale configurada mediante un recorrido continuo protagonizado por las perspectivas que recibe el visitante, las cuales van cambiando debido al movimiento del punto de vista; también aparecen otras formas de trasladar este término a la arquitectura que se vuelven a aproximar a la idea de proporcionar perspectivas puntuales al espectador, no existiendo un único recorrido posible para disfrutar de todos los espacios que el arquitecto pone a disposición del visitante. Como ejemplo de este extremo, opuesto al que hemos visto en los párrafos anteriores, nombraremos la propuesta de

[199] Benton, T. 1987. *Le Corbusier y la promenade architecturale*. En: *ARQUITECTURA. Revista del colegio oficial de arquitectos de Madrid*. N. 264-265. Pg. 38-47.

Rem Koolhaas[200] para la Biblioteca nacional de Francia.

El concurso fue convocado a finales de los 90 por el gobierno para construir en París un edificio que fuera distintivo de la ciudad; ante esta oportunidad y para resolver el programa requerido, Koolhaas optó por realizar una interpretación metafísica de lo que suponía una biblioteca en el panorama social del momento, que ya comenzaba a estar invadido por la era tecnológica, y decidió proponer un edificio fragmentado en cinco bibliotecas. La manera de resolver las comunicaciones de estos espacios que se encontraban dentro de un mismo volumen cúbico que aparecía vaciado, pasaba por la creación de un recorrido individual que llevara al visitante a cada uno de los espacios de forma exclusiva. El acceso al edificio se realizaría a través de un vestíbulo en el que se presentaban multitud de formas irregulares que chocarían visualmente con la forma regular que presentaba el cerramiento, aunque lo que realmente protagonizaría ese espacio sería la fuerte presencia de la batería de ascensores que permitían comenzar cada uno de los recorridos disponibles; pese a que el espacio final de cada uno de los itinerarios era único, se podían recibir perspectivas a lo largo de los mismos de espacios a los que se accedía a través de otra ruta. A parte de lo peculiar de las comunicaciones, el edificio proponía que el volumen que acogiera cada una de las funciones requeridas presentara un aspecto relacionado a su finalidad; de esta forma, el espacio dedicado a imagen y sonido presenta forma de canto rodado, la biblioteca de consulta se configura a partir de una espiral que conecta los distintos niveles de estanterías, la biblioteca de investigación se asemejaría a la cinta de Moebius, la sala de catálogos presentaría forma de almendra y serviría para conectar las bibliotecas de consulta y de estudio a la vez que proporcionaría una vista panorámica de la ciudad, y la biblioteca de adquisiciones recientes se genera mediante la intersección de dos prismas. Todos estos espacios configurados mediante formas poco comunes generarían puntos de vista que proporcionarían perspectivas únicas para el disfrute del visitante que, sin duda, no podría encontrar en ningún otro sitio.

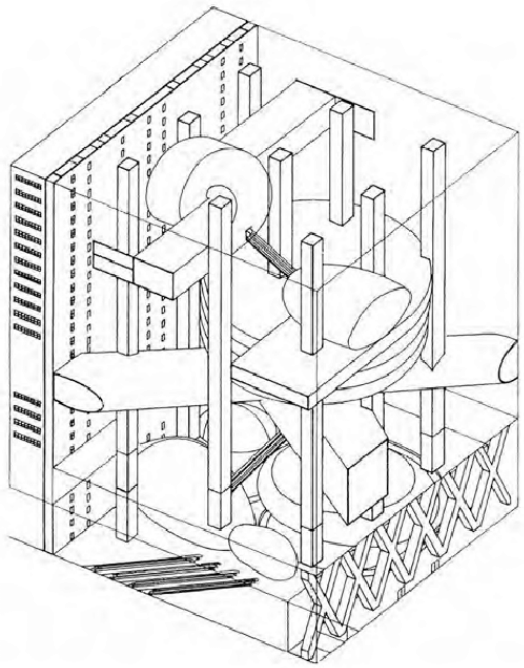
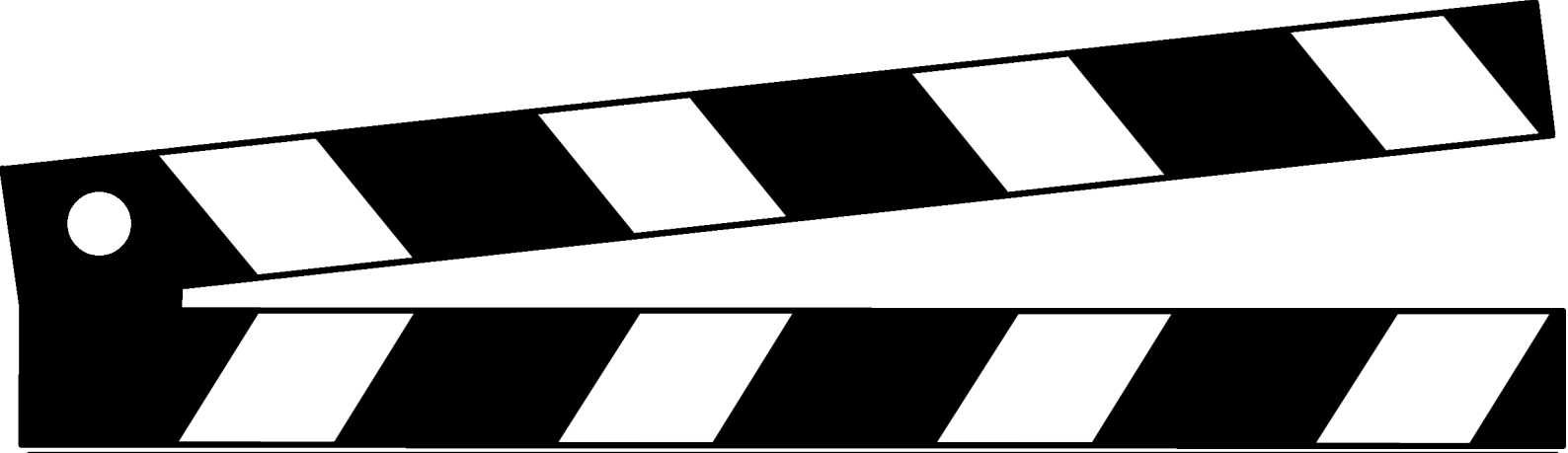


Fig. 246: Axonometría de espacios de la propuesta de Koolhaas para la Biblioteca nacional de Francia.

[200] Remmet Koolhaas (nacido en 1944). Arquitecto neerlandés fundador de la Oficina para la Arquitectura Metropolitana(OMA) y ganador del premio Pritzker de arquitectura en el año 2000.



Anexo 4. Fichas técnicas

Fig. 247: Claqueta de cine.

Para ofrecer al lector una información más detallada sobre las películas que se comentan a lo largo del texto se incluyen a continuación las fichas técnicas de las mismas ordenadas por año de creación:

1920 El gabinete del Doctor Caligari

1920 El Golem

1922 Nosferatu

1927 Metrópolis

1931 Drácula

1931 El doctor Frankenstein

1966-1971 Dark shadows (serie televisiva)

1988 Bitelchús

1989 Batman

1990 Eduardo Manostijeras

1993 Pesadilla antes de Navidad

1999 Sleepy hollow

2005 Charlie y la fábrica de chocolate

2005 La novia cadáver

2007 Sweeney Todd, el barbero diabólico de la calle Fleet

2012 Sombras tenebrosas

2012 Frankenweenie

2016 El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares



Fig. 248: Cartel de presentación de la película.

Fig. 249: Tráiler no oficial de la película (textos en inglés).

El gabinete del Doctor Caligari

Título original: *Das kabinett des Dr. Caligari*

Año: 1920

Duración: 77 minutos

Género: Terror

País: Alemania

Productora: Decla Film y Universum Film AG (UFA)

Dirección: Robert Wiene

Producción: Rudolf Meinert y Erich Pommer

Guion: Carl Mayer y Hans Janowitz

Música: Giuseppe Becce

Fotografía: Willy Hameister (B&W)

Reparto principal: Werner Krauss, Conrad Veidt, Friedrich Feher, Lil Dagover, Rudolf Klein-Rogge y Hans Heinrich von Twardowski

Argumento:

La historia se desarrolla en Holstenwall, una pequeña ciudad al norte de Alemania en la que viven Alan y Franzis. La celebración de una feria allí provoca la llegada del Doctor Caligari que promete un espectáculo jamás visto, un sonámbulo que lo sabe todo y lee el futuro, por lo que es capaz de resolver las preguntas de los espectadores; Alan aprovecha para saber cuánto tiempo va a vivir y la respuesta que obtiene acaba haciéndose realidad, morirá al amanecer. Este es solamente uno de los asesinatos que se producen en la ciudad desde la llegada del Doctor Caligari y Cesare, el sonámbulo. La siguiente víctima es Jane, la chica de que está enamorado Franzis, pero el pueblo descubre a Cesare mientras está secuestrando a la chica, por lo que se ve obligado a dejarla y cae desplomado. El caos generado en la ciudad permite al Doctor Caligari huir pero Franzis da con él en un manicomio, del cual resulta ser el director, y descubre que la historia del Doctor Caligari y Cesare está sacada de un viejo libro.

El final de la grabación nos deja ver que Franzis es un paciente del manicomio y toda la historia que se nos ha mostrado ha salido de su imaginación.

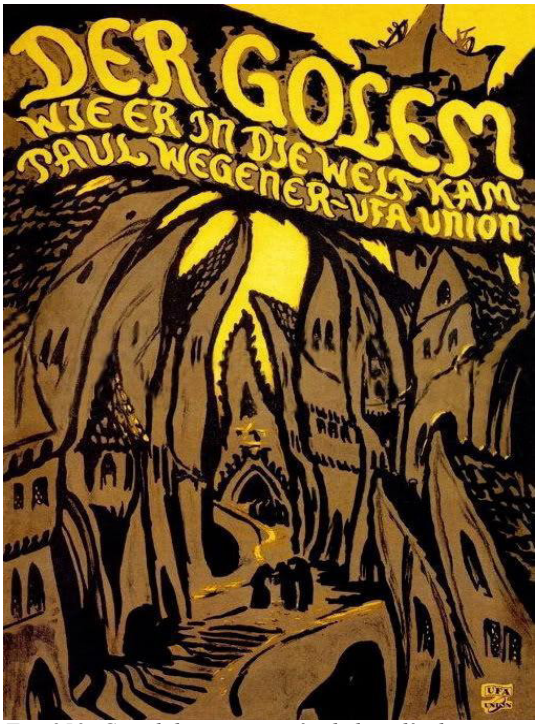


Fig. 250: Cartel de presentación de la película.

El Golem

Título original: *Der Golem, wie er in die Welt kam*

Año: 1920

Duración: 80 minutos

Género: Fantástico / Terror

País: Alemania

Productora: Projektions-AG Union (PAGU)

Dirección: Paul Wegener y Carl Boese

Producción: Paul Davidson

Guion: Paul Wegener y Henrik Galeen (a partir de la novela de Gustav Meyrinck)

Música: Hans Landsberger

Fotografía: Karl Freund (B&W)

Reparto principal: Paul Wegener, Albert Steinrück, Lyda Salmonova, Ernst Deutsch, Hans Stürm, Max Kronert, Otto Gebühr, Lothar Müthel y Loni Nest

Argumento:

El rabino Löw ve en las estrellas que algo malo va a pasar en el gueto judío de Praga, tras esta revelación se decreta la expulsión de los judíos de la ciudad. Para hacer frente a esta situación, el rabino decide dar vida a una escultura de barro, Golem, mediante la lectura de un hechizo que hace que el espíritu de Altaroth se introduzca en la figura. Criatura y hechicero acuden al castillo a ver al emperador y le salvan la vida, por lo que consiguen parar la expulsión de su pueblo y, al haber cumplido el fin para el que fue creado el Golem, el rabino decide deshacer el hechizo para que vuelva a ser una escultura de barro sin vida. Sin embargo, el ayudante del rabino revive de nuevo a la criatura para conseguir el amor de la chica que le gusta, por lo que el Golem crea el caos en el gueto y sale del mismo rompiendo la puerta, lo que permite la libertad del pueblo judío. Finalmente, el Golem vuelve a quedar inerte tras quitarle el colgante que le permite vivir.

Fig. 251: Tráiler no oficial de la película.

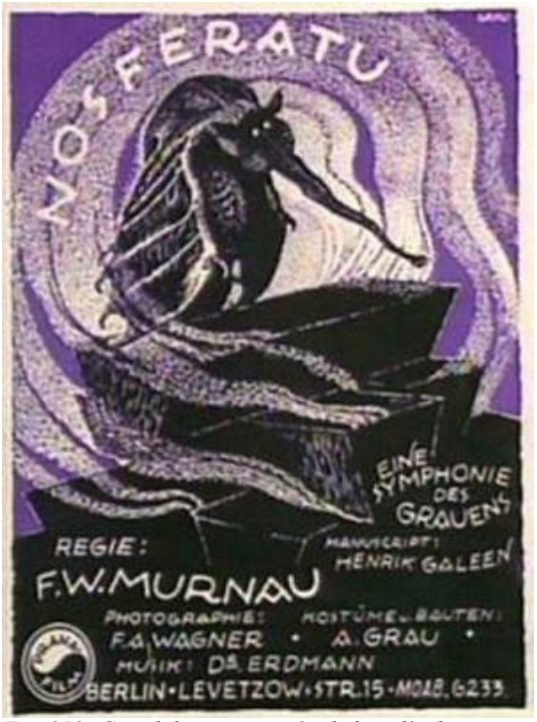


Fig. 252: Cartel de presentación de la película.

Nosferatu

Título original: *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*

Año: 1922

Duración: 91 minutos

Género: Terror

País: Alemania

Productora: Prana-Film GmbH

Dirección: F. W. Murnau

Producción: Enrico Dieckman y Albin Grau

Guion: Henrik Galeen (a partir de la novela de Bram Stoker)

Música: Hans Erdmann

Fotografía: Fritz Arno Wagner (B&W)

Reparto principal: Max Schreck, Alexander Granach, Gustav von Wangenheim, Greta Schröeder, G. H. Schnell, Ruth Landshoff, John Gottowt y Gustav Botz

Argumento:

La trama principal cuenta la historia del feliz matrimonio formado por Hutter y Ellen, quienes vivían en Wisborg en el año 1838. Con el fin de vender una casa situada frente a la suya al conde Orlok, Hutter viaja a Transilvania y tiene que parar en una posada para descansar durante la noche; allí conoce la historia de Nosferatu, un vampiro que vive en las sombras. Al día siguiente llega al castillo y conoce al conde; tras varias situaciones extrañas, Hutter acaba deduciendo que Orlok es un vampiro pero, tras firmar el contrato de venta, el conde viaja a su nueva casa dejando a Hutter encerrado en el castillo. Cuando este consigue escapar vuelve a casa para tratar de poner a salvo a su mujer, aunque finalmente es ella la que consigue salvar al pueblo del vampiro.

Fig. 253: Tráiler no oficial de la película (textos en inglés).

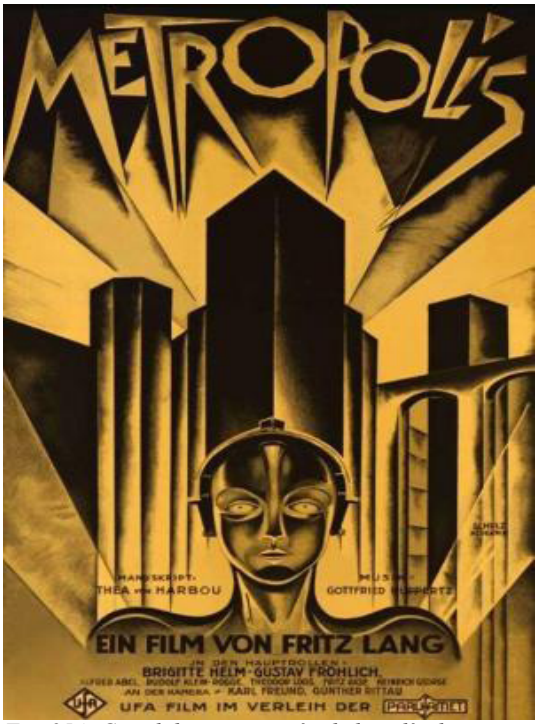


Fig. 254: Cartel de presentación de la película.

Metrópolis

Título original: *Metropolis*

Año: 1927 (Estreno en España en 1928)

Duración: 153 minutos

Género: Ciencia ficción / Drama

País: Alemania

Productora: Universum Film AG (UFA)

Dirección: Fritz Lang

Producción: Erich Pommer

Guion: Thea von Harbou (a partir de su propio libro)

Música: Bernd Schultheis y Gottfried Huppertz

Fotografía: Karl Freund y Günther Rittau (B&W)

Reparto principal: Gustav Fröhlich, Brigitte Helm, Alfred Abel, Rudolf Klein-Rogge, Fritz Rasp, Theodor Loos, Heinrich George, Fritz Alberti, Grete Berger, Heinrich Gotho, Georg John y Olaf Storm

Argumento:

Año 2026, la sociedad se encuentra fuertemente divida en dos clases: los ricos y poderosos, que viven en la superficie rodeados de rascacielos y de lujos, y los trabajadores, encerrados en un gueto subterráneo luchando por sobrevivir. Dentro de cada uno de estos estamentos conocemos a María, perteneciente a la clase trabajadora pero que confía en poder cambiar el orden social de una forma pacífica, y a Freder, el hijo del dirigente de la ciudad superficial que se enamora de María.

Durante el filme, Freder descubre la forma precaria de vida que tienen los trabajadores y decide utilizar las máquinas existentes para provocar una sublevación de este pueblo suplantando la identidad de María. Cuando la situación se descontrola, Freder recurre a la verdadera María para reunirse con los líderes poderosos e iniciar el cambio social que la chica llevaba tanto tiempo esperando.

Fig. 255: Tráiler no oficial de la película (textos en inglés).



Fig. 256: Cartel de presentación de la película.

Drácula

Título original: *Dracula*

Año: 1931

Duración: 72 minutos

Género: Terror

País: Estados Unidos

Productora: Universal Pictures

Dirección: Tod Browning

Producción: Tod Browning, Carl Laemmle Jr. y E. M. Asher

Guion: Garrett Fort y Dudley Murphy (a partir de la novela de Bram Stoker)

Música: Jacques Offenbach y Pyotr Ilyich Tchaikovsky

Fotografía: Karl Freund (B&W)

Reparto principal: Bela Lugosi, Helen Chandler, David Manners, Dwight Frye, Edward Van Sloan, Herbert Bunston, Frances Dade, Joan Standing, Charles K. Gerrard y Carla Laemmle

Argumento:

Drácula, quien originalmente vive en Transilvania, decide mudarse a Londres. En esa ciudad es donde se enamora de Mina y, en su deseo de estar con ella para siempre, acude cada noche a su habitación mientras ella duerme para chuparle la sangre, puesto que el protagonista es un vampiro. Debido a la astucia del profesor Van Helsing, acompañada de una serie de sucesos que le benefician, este descubre la condición sobrenatural de Drácula y acaba con él clavándole una estaca en el pecho mientras descansa en su ataúd.

Fig. 257: Tráiler oficial de la película.



Fig. 258: Cartel de presentación de la película.

El doctor Frankenstein

Título original: *Frankenstein*

Año: 1931 (Estreno en España en 1932)

Duración: 71 minutos

Género: Terror / Ciencia ficción

País: Estados Unidos

Productora: Universal Pictures

Dirección: James Whale

Producción: Carl Laemmle Jr.

Guion: Garrett Fort y Francis Edward Faragoh (a partir de la novel de Mary Shelley)

Música: David Brockman

Fotografía: Arthur Edeson (B&W)

Reparto principal: Boris Karloff, Colin Clive, Mae Clarke, John Boles, Edward van Sloan, Dwight Frye y Frederick Kerr

Argumento:

El doctor Frankenstein y su ayudante Fritz se encuentran sumidos en un experimento: conseguir dar vida a un cuerpo humano formado a partir de fragmentos de cadáveres. Un detalle con el que no cuentan es que el cerebro perteneció a un asesino por lo que, cuando consiguen que la criatura se mueva, los pensamientos que tiene son delictivos y le llevan a cometer asesinatos. Ante la inminente amenaza que supone, el doctor decide reunir al pueblo para acabar con su creación, lo consiguen provocando un incendio en el molino en el que este se refugia.

Fig. 259: Tráiler no oficial de la película.



Fig. 260: Cartel de presentación de la serie.

Dark shadows (serie televisiva)

Título original: *Dark shadows*

Año: 1966 - 1971

Duración: 30 minutos/episodio

Género: Terror / Romance

País: Estados Unidos

Productora: Dan Curtis Productions

Dirección: Dan Curtis, Lela Swift, John Sedwick y Henry Kaplan

Producción: Robert Costello

Guion: Dan Curtis, Art Wallace, Gordon Russell, Sam Hall, Ron Sproat, Malcolm Marmorstein, Violet Welles, Joseph Caldwell, Francis Swann y Ralph Ellis

Música: Bob Cobert

Fotografía: (B&W)

Reparto principal: Jonathan Frid, Grayson Hall, Nancy Barrett, Joan Bennett, Alexandra Isles, Louis Edmonds, Kathryn Leigh cott, David Selby, Jerry Lacy, Mitchell Ryan, Jim Storm, Kate Jackson, Craig Slocum, John Connell, Hansford Rowe, Ted Beniades y Harvey Keitel

Argumento:

A lo largo de la serie televisiva se muestra la vida de la familia Collins, protagonizada por un conjunto de criaturas sobrenaturales: vampiros, hombres lobo, fantasmas, etc.

Entre los personajes principales aparece Barnabas Collins, un vampiro que estaba encerrado en la cripta familiar y es liberado por accidente, por lo que regresa a la mansión familiar.

Fig. 261: Video resumen de los primeros episodios de la serie (audio original en inglés).



Fig. 262: Cartel de presentación de la película.

Bitelchús

Título original: *Beetlejuice*

Año: 1988

Duración: 93 minutos

Género: Fantástico / Comedia de terror

País: Estados Unidos

Productora: Warner Bros y The Geffen Film Company

Dirección: Tim Burton

Producción: Michael Bender, Larry Wilson y Richard Hashimoto

Guion: Michael McDowell y Warren Skaaren

Música: Danny Elfman

Fotografía: Thomas Ackerman (Color)

Reparto principal: Alec Baldwyn, Geena Davis, Jeffrey Jones, Catherine O'Hara, Winona Ryder, Sylvia Sidney, Robert Goulet, Glenn Shadix, Dick Cavett, Annie McEnroe, Michael Keaton, Patricia Martínez, Simmy Bow y Maurice page

Argumento:

El matrimonio formado por Adam y Bárbara Maitland queda atrapado en su casa tras convertirse en fantasmas, pero una nueva familia también se instala allí. Como no consiguen asustar a los nuevos inquilinos para que abandonen la vivienda, recurren a los servicios del bioexorcista Bitelchús. Sin embargo, los planes de este acaban siendo diferentes a los del matrimonio, por lo que no les queda más remedio que aliarse con la nueva familia para lograr echar al bioexorcista aunando fuerzas.

Finalmente, ambas familias acceden a convivir respetándose mutuamente.

Fig. 263: Tráiler oficial de la película.

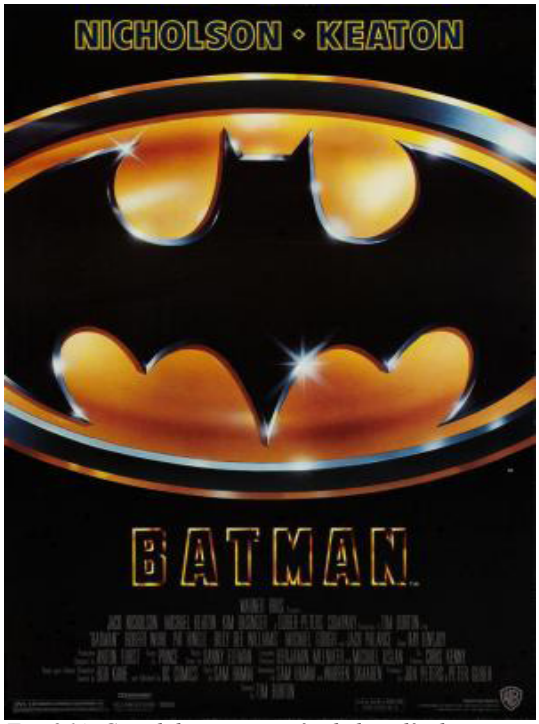


Fig. 264: Cartel de presentación de la película.

Batman

Título original: *Batman*

Año: 1989

Duración: 121 minutos

Género: Fantástico / Thriller / Acción

País: Estados Unidos

Productora: Warner Bros

Dirección: Tim Burton

Producción: Benjamin Melniker, Michael Uslan, Jon Peters, Peter Guber y Chris Kenney

Guion: Sam Hamm, Warren Skaaren (basado en el cómic de Bob Kane)

Música: Danny Elfman

Fotografía: Roger Pratt (Color)

Reparto principal: Jack Nicholson, Michael Keaton, Kim Basinger, Robert Wuhl, Pat Hingle, Billy Dee Williams, Michael Gough, Jack Palance y Jerry Hall

Argumento:

La situación de Gotham city se ha vuelto extrema; por un lado está Batman, un hombre con capacidades especiales que hace justicia vestido de murciélago, y por el otro está el Joker, un delincuente que consigue hacerse con el dominio de la ciudad y comienza a llevar a cabo actos terribles que provocan la muerte de los ciudadanos.

Los encuentros entre ambos personajes se acaban saldando con la supuesta muerte del Joker, ya que nunca se encuentra su cadáver.

Fig. 265: Tráiler no oficial de la película.



Fig. 266: Cartel de presentación de la película.

Eduardo Manostijeras

Título original: *Edward Scissorhands*

Año: 1990 (Estreno en España en 1991)

Duración: 105 minutos

Género: Fantástico / Drama / Romance

País: Estados Unidos

Productora: 20th Century Fox

Dirección: Tim Burton

Producción: Richard Hashimoto, Denise Di Novi y Tim Burton

Guion: Caroline Thompson

Música: Danny Elfman

Fotografía: Stefan Czapsky (Color)

Reparto principal: Jonnhy Depp, Winona Ryder, Dianne Wiest, Anthony Michael Hall, Kathy Baker, Robert Oliveri, Conchara Ferrell, Caroline Argon, Dick Anthony Williams, O-Lan James, Vincent Price y Alan Arkin

Argumento:

De la mano de Peg, Eduardo abandona el castillo en el que ha vivido desde que fue creado por su inventor ya fallecido. La adaptación al nuevo estilo de vida en la idílica urbanización no parece complicada hasta que algunos vecinos, celosos por la atención que despierta el joven en todo el mundo, deciden levantarse contra él. Con el fin de proteger a Eduardo, la hija de Peg les hará creer que el chico ha muerto mientras él regresa de nuevo a su castillo.

Fig. 267: Fragmento introductorio de la película.



Fig. 268: Cartel de presentación de la película.

Pesadilla antes de Navidad

Título original: *The nightmare before Christmas*

Año: 1993 (Estreno en España en 1994)

Duración: 76 minutos

Género: Animación / Fantástico / Terror

País: Estados Unidos

Productora: Touchstone Pictures y Walt Disney Pictures

Dirección: Henry Selick

Producción: Tim Burton y Denise Di Novi

Guion: Caroline Thompson y Michael McDowell (a partir de la historia de Tim Burton)

Música: Danny Elfman

Fotografía: Pete Kozachik (Color)

Reparto principal: Danny Elfman, Chris Sarandon, Catherine O'Hara, William Hickey, Glenn Shadix, Paul Reubens, Ken Page y Ed Ivory

Argumento:

Jack Skellington es el personaje más popular de Halloweentown y representante oficial de la festividad que da nombre a la ciudad. Por accidente descubre Christmastown y, cansado de repetir año tras año lo mismo, decide encargarse de la Navidad; para ello, secuestra a Santa Claus y crea todo lo necesario para repartir regalos por el mundo.

Sin embargo, la Nochebuena no sale tan bien como Jack esperaba y regresa a Halloweentown para liberar a Santa Claus y que todo vuelva a la normalidad.

Fig. 269: Video de presentación de la película.



Fig. 270: Cartel de presentación de la película.

Sleepy hollow

Título original: *Sleepy hollow*

Año: 1999 (Estreno en España en 2000)

Duración: 105 minutos

Género: Intriga / Terror / Fantástico

País: Estados Unidos

Productora: Paramount Pictures, Scott Rudin Productions y Mandalay Pictures

Dirección: Tim Burton

Producción: Larry Franco, Francis Ford Coppola, Scott Rudin y Adam Schroeder

Guion: Andrew Kevin Walker (basado en el escrito de Washington Irving)

Música: Danny Elfman

Fotografía: Emmanuel Lunezky (Color)

Reparto principal: Jonnhy Depp, Christina Ricci, Casper van Dien, Miranda Richardson, Michael Gambon, Marc Pickering, Cristopher Lee, Jeffrey Jones, Lisa Marie, Richard Griffiths, Ian McDiarmid y Steven Waddington

Argumento:

Ichabod Crane, investigador de la policía de Nueva York, es mandado a Sleepy hollow para resolver el asesinato de varios habitantes del pueblo que aparecen decapitados y cuyas cabezas no se encuentran en la escena del crimen. Todo el pueblo está convencido de que el origen de estas muertes es sobrenatural debido a la presencia de un jinete sin cabeza en el bosque próximo al pueblo; pero Ichabod, con ayuda de sus técnicas científicas no reconocidas en aquella época, descubre que ese fantasma es controlado por alguien humano.

Tras descubrir al verdadero culpable, Crane logra parar al jinete devolviéndole su calavera.

Fig. 271: Tráiler oficial de la película.

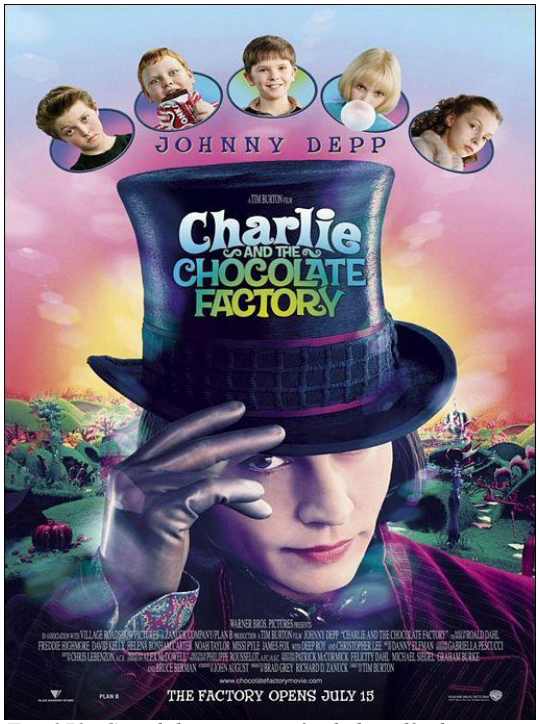


Fig. 272: Cartel de presentación de la película.

Charlie y la fábrica de chocolate

Título original: *Charlie and the chocolate factory*

Año: 2005

Duración: 115 minutos

Género: Fantástico / Comedia / Infantil

País: Estados Unidos y Reino Unido

Productora: Warner Bros Pictures, Village Roadshow Pictures y Zanuk Company

Dirección: Tim Burton

Producción: Patrick McCormick, Felicity Dahl, Michael Siegel, Graham Burke, Bruce Berman, Richard Zanuck y Brad Grey

Guion: John August (basado en el libro de Roald Dahl)

Música: Danny Elfman

Fotografía: Philippe Rousselot (Color)

Reparto principal: Johnny Depp, Freddie Highmore, David Kelly, Helena Bonham Carter, Noah Taylor, Missi Pyle, James Fox, Deep Roy, Christopher Lee, Jordan Fry, Anna Sophia Robb, Julia Winter y Philip Wiegratz

Argumento:

Charlie y su familia viven junto a una misteriosa y conocida fábrica de dulces dirigida por Willy Wonka, quien decide incluir en cinco de sus chocolatinas un billete dorado que otorga la oportunidad de visitar la fábrica a la persona que lo encuentre. Tras varios intentos, gracias a un golpe de suerte, Charlie encuentra uno de los billetes dorados y acude a la fábrica con su abuelo y con los demás poseedores de billetes dorados. Allí descubren algunos de los secretos de Wonka y, mientras hacen un tour por las instalaciones, los niños van sucumbiendo a sus propios caprichos hasta que exclusivamente queda Charlie. Entonces, Wonka le ofrece las llaves de la fábrica si deja a su familia para ir con él, oferta que Charlie rechaza; las condiciones del trato cambiarán cuando el director de la fábrica se reconcilie con su padre.

Fig. 273: Tráiler oficial de la película.



Fig. 274: Cartel de presentación de la película.

La novia cadáver

Título original: *Corpse bride*

Año: 2005

Duración: 77 minutos

Género: Animación / Terror / Fantástico

País: Estados Unidos y Reino Unido

Productora: Warner Bros Pictures, Tim Burton Productions, Laika Entertainment, Patalex Productions y Will Vinton Studios

Dirección: Tim Burton y Mike Johnson

Producción: Joe Ranft, Jeffrey Auerbach, Tim Burton y Allison Abbate

Guion: Caroline Thompson, Pamela Pettler, John August

Música: Danny Elfman

Fotografía: Peter Kozachick (Color)

Reparto principal: Helena Bonham Carter, Jonnhy Depp, Emily Watson, Tracey Ullman, Paul Whitehouse, Joanna Lumley, Albert Finney, Richard E. Grant, Christopher Lee, Michael Gough, Jane Horrocks, Enn Reitel y Deep Roy

Argumento:

Las familias Van Dort y Everglot van a unirse mediante el matrimonio de conveniencia de Víctor y Victoria. Mientras Víctor ensaya los votos en el bosque, coloca el anillo en lo que supone que es una rama pero que finalmente resulta ser el dedo de Emily, una chica que fue asesinada cuando iba a casarse.

La historia se desarrolla de forma paralela en el mundo de los vivos y el de los muertos ya que, mientras Victoria se casa con otra persona, Víctor accede a formalizar el matrimonio con Emily, para lo cual debe acudir al mundo de vivos a morir. Durante esta ceremonia Emily descubre que el nuevo marido de Victoria es quien le quitó la vida y, tras una serie de sucesos, este se bebe el veneno que iba a ingerir Víctor. Entonces Emily se da cuenta de que no puede permitir que Víctor sacrifique su vida por ella y deja que el chico se quede con Victoria.

Fig. 275: Tráiler oficial de la película.



Fig. 276: Cartel de presentación de la película.

Sweeney Todd, el barbero diabólico de la calle Fleet

Título original: *Sweeney Todd: The demond barber of Fleet Street*

Año: 2007 (Estreno en España en 2008)

Duración: 117 minutos

Género: Musical / Thriller

País: Estados Unidos y Reino Unido

Productora: DreamWorks Pictures y Warner Bros Pictures

Dirección: Tim Burton

Producción: Patrick McCormick, Richard D. Zanuck, Walter Parkes, Laurie MacDonald y John Logan

Guion: John Logan (basado en el musical de Hugh Wheeler y Stephen Sondheim)

Música: Stephen Sondheim

Fotografía: Dariusz Wolski (Color)

Reparto principal: Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Alan Rickman, Timothy Spall, Sacga Baron Cohen, Jamie Campbell Bower, Jayne Wisener, Laura Michelle Kelly y Edward Sanders

Argumento:

Tras pasar unos años en Australia condenado por un delito que no cometió, Benjamin Barker regresa a Londres y descubre que su mujer se suicidó y que a su hija la tiene encerrada el juez que le condenó. Entonces decide retomar su negocio, la barbería situada encima de la pastelería de la señora Lovett, y cambiarse el nombre a Sweeney Todd para poder llevar a cabo su venganza. Por diversas circunstancias, Todd comienza a matar a aquellos que suponen un riesgo para su nueva identidad, ante lo que la señora Lovett decide aliarse con él y vender empanadas hechas con la carne de las víctimas.

Finalmente Todd descubre que una de las víctimas era su mujer, que no había muerto, y decide acabar con su socia por haberle mentido respecto a eso. Aunque pronto este personaje también morirá a manos de uno de sus amigos, que huye con la hija de Todd.

Fig. 277: Tráiler oficial de la película.



Fig. 278: Cartel de presentación de la película.

Sombras tenebrosas

Título original: *Dark shadows*

Año: 2012

Duración: 113 minutos

Género: Comedia / Terror / Fantástico

País: Estados Unidos

Productora: Dan Curtis Productions, GL Films, Infinitum Nihil, Warner Bros, Village Roadshow, Zanuck Company y Tim Burton Productions

Dirección: Tim Burton

Producción: Bruce Berman, Nigel Gostelow, Tim Headington, Chris Lebenzon, Christi Dembrowski, Johnny Depp, David Kennedy, Graham King y Richard D. Zanuck

Guion: John August y Seth Grahame-Smith (basado en la serie de Dan Curtis)

Música: Danny Elfman

Fotografía: Bruno Delbonnel (Color)

Reparto principal: Jonnhy Depp, Michell Pfeiffer, Eva Green, Bella Heathcote, Helena Bonham Carter, Chlöe Grace Moretz, Gulliver McGrath, Johnny Lee Miller, Jackie Earle Haley y Christopher Lee

Argumento:

La familia Collins está maldita por un antiguo escarceo amoroso entre Barnabas y Angelique, en el que él rompió el corazón a la chica. Tras dos siglos enterrado después de ser convertido en vampiro, Barnabas regresa a su mansión y conoce a los actuales miembros de la familia Collins.

Juntos harán frente a Angelique para conseguir levantar el negocio familiar y acabar con la maldición que esta les había impuesto.

Fig. 279: Tráiler oficial de la película.



Fig. 280: Cartel de presentación de la película.

Frankenweenie

Título original: *Frankenweenie*

Año: 2012

Duración: 87 minutos

Género: Animación / Ciencia Ficción / Terror

País: Estados Unidos

Productora: Walt Disney Studios

Dirección: Tim Burton

Producción: Tim Burton y Allison Abbate

Guion: John August (basado en la historia y personajes de Tim Burton y Leonard Ripps)

Música: Danny Elfman

Fotografía: Peter Sorg (B&W)

Reparto principal: Charlie Tahan, Catherine O'Hara, Martin Short, Atticus Shaffer, Winona Ryder, Robert Capron y James Hiroyuki Liao

Argumento:

Cuando Víctor ve morir a su perrito Sparky no puede creerlo, por lo que decide experimentar con él para devolverle a la vida. El chico consigue su objetivo y todo el pueblo se entera; por lo que, aprovechándose de los conocimientos de Víctor, comienzan a reproducir el experimento sobre muchos animales que habían muerto, los cuales que acaban volviéndose en su contra.

Finalmente consiguen controlar la situación sin necesidad de que Víctor tenga que despedirse de Sparky.

Fig. 281: Tráiler oficial de la película.



Fig. 282: Cartel de presentación de la película.

El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares

Título original: Miss Peregrine's home for peculiar children

Año: 2016

Duración: 127 minutos

Género: Fantástico / Aventuras

País: Estados Unidos

Productora: 20th Century Fox, Chernin Entertainment y Tim Burton Productions

Dirección: Tim Burton

Producción: Peter Chernin, Jenno Topping, Katterli Frauenfelder, Derek Frey, Nigel Gostelow e Ivana Lombardi

Guion: Jane Goldman (basado en la novela de Ransom Riggs)

Música: Michael Higham y Matthew Margeson

Fotografía: Bruno Delbonnel (Color)

Reparto principal: Eva Green, Asa Butterfiel, Samuel L. Jackson, Judi Dench, Rupert Everett, Allison Janney, Chris O'Dowd, Terence Stamp, Ella Purnell, Finlay MacMillan, Lauren McCrostie, Hayden Keeler-Stone, Georgia Pemberton, Milo Parker, Raffiella Chapman y Pixie Davies

Argumento:

A raíz de la muerte de su abuelo, Jake descubre que los cuentos que este le contaba eran ciertos: existe un orfanato con niños que poseen habilidades peculiares. Cuando Jake accede al bucle temporal en el que viven descubre que se encuentran en peligro y que le necesitan a él para poder sobrevivir, por lo que el chico debe elegir entre volver con su familia a una vida que no parecía satisfacerle o quedarse en el bucle y ayudar a los peculiares.

Finalmente, entre todos consiguen acabar con el peligro inminente que les acechaba y llega el momento de la verdadera elección de Jake: volver a ver vivo a su abuelo o seguir con los chicos y sus aventuras en busca de un nuevo bucle en el que vivir.

Fig. 283: Tráiler oficial de la película.

BIBLIOGRAFÍA

Libros y artículos

Tesis

Páginas web

Contenido digital



Libros y artículos

ALONSO GARCÍA, Eusebio (2016): *Plan Obús de Le Corbusier versus Metrópolis de Fritz Lang. Dos discursos contrapuestos sobre la imagen de la ciudad a finales de los años 20*. En: *AA. VV., AVANCA CINEMA. International Conference 2016*. Avanca, Portugal: Cine-Clube de Avanca. Pg. 300-311.

ALONSO GARCÍA, Eusebio (2017): *Ventanas en el cine, el arte y la arquitectura. Miradas, relaciones e informaciones*. En: *AA. VV., AVANCA CINEMA. International Conference 2017*. Avanca, Portugal: Cine-Clube de Avanca. Pg. 359-369.

ÁLVAREZ ÁLVAREZ, Darío (2016): *El castillo tenebroso al final de la calle de colores pastel. Eduardo Manostijeras (Edward Scissorhands, 1990) de Tim Burton*. En: Espacios urbanos. Fotograma 008. Valladolid, España: Fundación DOCOMOMO Ibérico. GIRAYC Grupo de Investigación Reconocido de Arquitectura y Cine. Ecuela Técnica Superior de Arquitectura, Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos. Pg. 41-47.

AZARA, Pedro (2000): *Arquitectos a escena: luces y sombras*. En: AZARA, Pedro y GURI, Carles. *Arquitectos a escena: Escenografías y montajes de exposición en los 90*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

BENTON, Tim (1987): *Le Corbusier y la promenade architecturale*. En: *ARQUITECTURA. Revista del colegio oficial de arquitectos de Madrid*. N. 264-265.Madrid, España. Pg. 38-47.

BURTON, Tim (1997): *The melancholy death os Oyster Boy & other stories*. Nueva York, Estados Unidos: Rob Weisbach Books. [trad. cast.: *La melancólica muerte de Chico Ostra*. Barcelona, España: Editorial Anagrama, 2000].

BURTON, Tim (2006): *Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada* (Mark Salisbury, editor; prólogo de Johnny Depp). Barcelona, España: Alba.

CASALS, Josep (1982): *El expresionismo: Orígenes y desarrollo de una nueva sensibilidad*. Barcelona, España: Montesinos.

ELENA, Alberto (2002): *Abbas Kiarostami*. Madrid, España: Cátedra.

ESPINÓS ESCUDER, Paloma (2008): *Tim Burton y el expresionismo*. En: *Frame, revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla*. N. 3. Sevilla, España. Pg. 1-23.

GIEDION, Sigfried (1975): *La arquitectura, fenómeno de transición: las tres edades del espacio en arquitectura*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

GIEDION, Sigfried (1978): *Espacio, tiempo y arquitectura: el futuro de una nueva tradición*. Madrid, España: Dossat.

GIEDION, Sigfried (1981): *El presente eterno: una aportación al tema de la constancia y el cambio*. Madrid, España: Alianza.

GOLEMAN, Daniel (1995): *Emotional intelligence*. Nueva York, Estados Unidos: Bantam. [trad. cast.: *Inteligencia emocional*. Barcelona, España: Kairós, 2008].

GOROSTIZA, Jorge (1997): *Directores artísticos del cine español*. Madrid, España: Cátedra.

GOROSTIZA, Jorge (2014): *Tipología constructiva del espacio cinematográfico*. En: *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. N. 17. Valencia, España. Pg. 15-22.

GUBERN, Román (1995): *Los caminos del historiador*. En: *De Dalí a Hitchcock, los caminos en el cine: actas del V Congreso de la AEHC*. La Coruña, España: CGAI.

IRVING, Washington (1820): *The leyend of Sleepy hollow*. En: *The sketch book of Geoffrey Crayon, Gent. Nº1*. Nueva York, Estados Unidos.

KEPES, Gyorgy (1944): *Language of vision*. Chicago, Estados Unidos: Paul Theobald. [trad. cast.: *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito, 1969].

LE CORBUSIER (1923): *Vers une architecture*. París, Francia: Les editions G. Crès et Cie. [trad. cast.: *Hacia una arquitectura*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Poseidón, 1964].

LE CORBUSIER (1957): *Entretien avec les étudiants des Ecoles d'Architecture*. París, Francia: Les Editions de Minuit. [trad. cast.: *Mensaje a los estudiantes de arquitectura*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito, 2001].

LINARES DE LA TORRE, Óscar (2015): *Las concepciones espaciales de Sigfried Giedion como teoría del proyecto*. En: *BAc Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea*. N. 5. La Coruña, España. Pg. 11-18.

MARCOS ARZA, Marcos (2013): *Tim Burton*. Madrid, España: Cátedra.

MARTIENSSEN, Rex Distin (1956): *The idea os space in greek architecture*. Johannesburgo, Sudáfrica: Witwatersrand University Press. [trad. cast.: *La idea del espacio en la arquitectura griega*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Nueva Visión, 1977].

PANOFSKY, Erwin (1927): *Die perspective als symbolische form*. Leipzig, Alemania: Vortrage del bibliothek Warburg. [trad. cast.: *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona, España: Tusquets, 1973].

PASTOR, Doc (2018): *Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas*. Palma de Mallorca, España: Cult movies, Dolmen Editorial.

PEDREIRA, Luis Diego (1968): *La escenografía en el teatro*. En: *La escenografía*. Buenos Aires, Argentina: Centro editor de América Latina.

PLATÓN: *La república, Libro VII*.

QUINTANA, Ángel (2011): *Después del cine: Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona, España: Acantilado.

RIGGS, Ransom (2011): *Miss Peregrine's home for peculiar children*. Philadelphia, Estados Unidos: Quirk Books. [trad. cast.: *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*. Barcelona, España: Noguer, 2012].

SCHERER, Klaus R. (2005): *What are emotions? And how can they be measured?* En: *Social Science Information*. N. 44 (4). Londres, Thousand Oaks, CA y Nueva Delhi: SAGE Publications. Pg. 695-729.

SILIOTTI, Alberto (2005): *Grandes civilizaciones del pasado: Egipto*. Barcelona, España: Folio.

TASHIRO, C. S. (1998): *Pretty pictures: Production Design and the History Film*. Austin, Estados Unidos: University of Texas Press.

THE NATIONAL GEOGRAPHIC PARTNERS (2017): *Arqueología: Atenas*. RBA Coleccionables.

VERDONE, Mario (comp) (1986): *Scena e costume nel cinema*. Roma, Italia: Bulzoni.

VILA, Santiago (1997): *La escenografía: cine y arquitectura*. Madrid, España: Cátedra.

VILLALOBOS ALONSO, Daniel y PÉREZ BARREIRO, Sara (2014): Condiciones cinematográficas en la percepción del espacio arquitectónico: De El hombre de la cámara de Dizga Vertov (1929) al espacio cinematográfico de Le Corbusier (1930). En: *AA. VV., AVANCA CINEMA. International Conference 2014*. Avanca, Portugal: Cine-Clube de Avanca. Pg. 123-130.

VITRUVIO, Marco (1993): *Los diez libros de Arquitectura*. Barcelona, España: Alta Fulla.

ZELANSKI, Paul y FISHER, Mary Pat (2001): *Color*. Madrid, España: Tursen S.A/H. Blume.

Tesis

FORGIONI FLÓREZ, Iván Leonardo (2014): *Bajo los pies: el suelo como generador del espacio moderno* [Maestría Thesis]. Universidad Nacional de Colombia, Medellín, Colombia. Recuperado de: https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/21818

GOROSTIZA LÓPEZ, Jorge (2015): *La construcción de la ficción: espacio arquitectónico - espacio*

cinematográfico [Tesis doctoral]. E. T. S. Arquitectura (UPM), Madrid, España. Recuperado de: http://oa.upm.es/40340/

HERRERA MEJÍA, Jordana Margarita (2015): *Análisis de la composición cromática en el tejido residencial de la ciudad de Madrid*. [Tesis doctoral]. E. T. S. Arquitectura (UPM), Madrid, España. Recuperado de: http://oa.upm.es/39180/

PLANET GARCÍA, Santiago (2013): *Reconocimiento afectivo automático mediante el análisis de parámetros acústicos y lingüísticos del habla espontánea* [Tesis doctoral]. Universitat Ramon Llull, Barcelona, España. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/259481488_Reconocimiento_afectivo_automatico_mediante_el_analisis_de_parametros_acusticos_y_linguisticos_del_habla_espontanea

Páginas web

ALTAMIRANO, Rafael (2017): *En Beetlejuice, Tim Burton logró hacer de la casa un protagonista más*. En: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/870844/en-beetlejuice-tim-burton-logro-hacer-de-la-casa-un-protagonista-mas (Última consulta en mayo, 2020)

ATLAS OBSCURA: *Carey Mansion*. En: https://www.atlasobscura.com/places/carey-mansion (Última consulta en mayo, 2020)

BIOGRAFÍA Y VIDAS: https://www.biografiasyvidas.com/biografia/ (Última consulta en junio, 2020)

CONWAY, Bevil: http://academics.wellesley.edu/Neuroscience/Faculty_page/Conway/index.htm (Última consulta en abril, 2020)

EL SÉPTIMO ARTE: https://www.elseptimoarte.net/peliculas/ (Última consulta en junio, 2020)

EL TESTAMENTO DEL DOCTOR CALIGARI (2018): *El expresionismo alemán*. En: https://eltestamentodeldoctorcaligari.com/2018/01/25/el-expresionismo-aleman/ (Última consulta en junio, 2020)

FERNÁNDEZ, Antonio (2017): *La historia del cine: los orígenes (I)*. En: https://archivoshistoria.com/la-historia-del-cine-los-origenes-i/ (Última consulta en mayo, 2020)

FILMAFFINITY: https://www.filmaffinity.com/es/ (Última consulta en junio, 2020)

FRANCISCO PÉREZ, Luis (2017): Stop motion: origen y evolución. En: https://aprendercine.com/stop-motion-origen-y-evolucion/ (Última consulta en junio, 2020)

FUNDACIÓN LE CORBUSIER: http://www.fondationlecorbusier.fr/ (Última consulta en junio, 2020)

FUNDACIÓN MIGUEL FISAC: http://fundacionfisac.com/ (Última consulta en junio, 2020)

G. CAMAS, Román (2012): *El "no-estilo" de Tim Burton: Expresionismo alemán con pinceladas góticas*. En: https://cineenabierto.wordpress.com/2012/02/21/el-no-estilo-de-tim-burton-expresionismo-aleman-con-pinceladas-goticas/ (Última consulta en junio, 2020)

GARDINETTI, Marcelo (2020): *Koolhaas y la ausencia de edificio*. En: https://tecnne.com/arquitectura/koolhaas-ausencia-de-edificio/ (Última consulta en junio, 2020)

GOBIERNO DE ARAGÓN: *Cine y salud: Charlie y la fábrica de chocolate. Autoestima*. En: http://eps.aragon.es/charlie-profesor/sobre_el_rodaje.html (Última consulta en mayo, 2020)

GÓMEZ SALAZAR, Guadalupe. *Los inicios del cine (1895-1927)*. En: https://www.duiops.net/cine/inicios-del-cine.html (Última consulta en abril, 2020)

IRENUKII (2016): *25 curiosidades de las mejores películas de Tim Burton*. En: https://eselcine.com/curiosidades-mejores-peliculas-tim-burton/ (Última consulta en marzo, 2020)

LISNOVSKY, Martín (2007): *Un texto maestro de Le Corbusier*. En: http://arquitecturamashistoria.blogspot.com/2007/08/segundo-artculo-recordando-le-corbusier.html (Última consulta en abril, 2020)

PLATAFORMA ARQUITECTURA: https://www.plataformaarquitectura.cl/ (Última consulta en junio, 2020)

PRICEY PADS (2012): *Johnny Depp's new film "Dark shadows"*. En: https://www.priceypads.com/johnny-depps-new-film-dark-shadows/ (Última consulta en marzo, 2020)

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española, 23ª edición* [versión 23.3 en línea]. En: https://dle.rae.es (Última consulta en junio, 2020)

RODI (2016): *Películas de culto: Eduardo Manostijeras*. En: http://peliculasdeculto.blogspot.com/2016/12/eduardo-manostijeras.html (Última consulta en mayo, 2020)

RULL, Carles (2015): *Vídeo: Tim Burton y sus influencias del cine expresionista alemán*. En: https://blogs.20minutos.es/cine-el-cielo-sobre-tatooine/2015/06/19/video-tim-burton-y-sus-influencias-del-cine-expresionista-aleman/ (Última consulta en junio, 2020)

SAN JOSÉ, Patricia. *Secretos de rodaje*. En: https://www.rtve.es/alacarta/audios/secretos-de-rodaje/ (Última consulta en mayo, 2020)

SÁNCHEZ BLASCO, Luis (2011): *Casa Gilardi (1976) de Luis Barragán*. En: https://www.cosasdearquitectos.com/2011/11/casa-gilardi-de-luis-barragan/ (Última consulta en junio, 2020)

SENSACINE: *Anécdotas sobre "La novia cadáver" y su rodaje*. En: http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-56718/secretos/ (Última consulta en marzo, 2020)

THE OFFICIAL TIM BURTON WEBSITE: http://www.timburton.com/ (Última consulta en junio, 2020)

WARNER BROS: *La novia cadáver de Tim Burton*. En: http://wwws.warnerbros.es/corpsebride/ (Última consulta en marzo, 2020)

WIKIARQUITECTURA: https://es.wikiarquitectura.com/ (Última consulta en junio, 2020)

Contenido digital

BIRD, Brad (director) (1987): *Family Dog* [Episodio televisivo]. Estados Unidos: Hyperion Films, La Kushner-Locke Company y National Broadcasting Company.

BLACKTON, James Stuart (director) (1907): *The haunted hotel* [Cortometraje]. Estados Unidos: Vitagraph Company of America. [trad. cast.: *El hotel encantado*].

BROWNING, Tod (director) y BROWNING, Tod; LAEMMLE Jr., Carl y ASHER, E. M. (productores) (1931): *Dracula* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures. [trad. cast.: *Drácula*].

BURTON, Tim (director) y HICKSON, Julie y HEINRICHS, Rick (productores) (1982): *Hansel and Gretel* [Episodio televisivo]. Estados Unidos: Burton & Heinrichs Productions. [trad. cast.: *Hansel y Gretel*].

BURTON, Tim (director) y HEINRICHS, Rick y BURTON, Tim (productores) (1982): *Vincent* [Cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions. [trad. cast.: *Vincent*].

BURTON, Tim (director) y DUVALL, Shelley; TERRY, Bridget y FUCHS, Fredric S. (productores) (1984): *Aladdin and his Wonderful Lamp* [Episodio televisivo]. Estados Unidos: Lion's Gate Films y Platypus Productions. [trad. cast.: *Aladino y la lámpara maravillosa*].

BURTON, Tim (director) y HICKSON, Julie y HEINRICHS, Rick (productores) (1984): *Frankenweenie* [Mediometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures. [trad. cast.: *Frankenweenie*].

BURTON, Tim (director) y McEUEN, William E.; SHAPIRO, Robert y ABRAMSON, Richard Gilbert (productores) (1985): *Pee-Wee's big adventure* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Aspen Film Society-Shapiro y Warner Bros [trad. cast.: *La gran aventura de Pee-Wee*, 1985].

BURTON, Tim (director) y BENDER, Michael; HASHIMOTO, Richard y WILSON, Larry (productores) (1988): *Beetlejuice* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros y The Geffen Film Company. [trad. cast.: *Bitelchús*, 1988].

BURTON, Tim (director) y USLAN, Michael; MELNIKER, Benjamin; GUBER, Peter; PETERS, Jon y KENNEY, Chris (productores) (1989): *Batman* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros [trad. cast.: *Batman*, 1989].

BURTON, Tim (director) y HASHIMOTO, Richard; BURTON, Tim y DI NOVI, Denise (productores) (1990): *Edward Scissorhands* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox. [trad. cast.: *Eduardo Manostijeras*, 1991].

BURTON, Tim (director) y PETERS, Jon; GUBER, Peter; MELNIKER, Benjamin; USLAN, Michael; BURTON, Tim y DI NOVI, Denise (productores) (1992): *Batman returns* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros [trad. cast.: *Batman vuelve,* 1992].

BURTON, Tim (director) y LEHMANN, AMICHAEL; BURTON, Tim y DI NOVI, Denise (productores) (1994): *Ed Wood* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Touchstone Pictures. [trad. cast.: *Ed Wood*, 1995].

BURTON, Tim (director) y BURTON, Tim y FRANCO, Larry J. (productores) (1996): *Mars Attacks!* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros [trad. cast.: *Mars Attacks!*, 1997].

BURTON, Tim (director) y FRANCO, Larry J.; FORD COPPOLA, Francis; RUDIN, Scott y SCHROEDER, Adam (productores) (1999): *Sleepy hollow* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures, Mandalay Pictures y Scott Rudin Productions. [trad. cast.: *Sleepy hollow*, 2000].

BURTON, Tim (director) y WINTER, Ralph y ZANUCK, Richard D. (productores) (2001): *Planet of the apes* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox y Zanuck Company. [trad. cast.: *El planeta de los simios*, 2001].

BURTON, Tim (director) y SCHMIDT, Arne L.; COHEN, Bruce; JINKS, Dan y ZANUCK, Richard D. (productores) (2003): *Big fish* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures, Zanuck Company, Jinks/Cohen Company. [trad. cast.: *Big fish*, 2004].

BURTON, Tim (director) y McCORMICK, Patrick; DAHL, Felicity; SIEGEL, Michael; BURKE, Graham; BERMAN, Bruce; GREY, Brad y ZANUCK, Richard D. (productores) (2005): *Charlie and the chocolate factory* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos y Reino Unido: Warner Bros Pictures, Zanuck Company y Village Roadshow Pictures. [trad. cast.: *Charlie y la fábrica de chocolate*, 2005].

BURTON, Tim y JOHNSON, Mike (directores) y RANFT, Joe; AUERBACH, Jeffrey; BURTON, Tim y ABBATE, Allison (productores) (2005): *Corpse bride* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos y Reino Unido: Warner Bros Pictures, Tim Burton Productions, Laika Entertainment, Patalex Productions y Will Vinton Studios. [trad. cast.: *La novia cadáver,* 2005].

BURTON, Tim (director) y McCORMICK, Patrick; LOGAN, John; MACDONALD, Laurie; PARKES, Walter F.; ZANUCK y Richard D. (productores) (2007): *Sweeney Todd: The demon barber of Fleet Street* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos y Reino Unido: DreamWorks Pictures, Warner Bros Pictures. [trad. cast.: *Sweeney Todd, el barbero diabólico de la calle Fleet*, 2008].

BURTON, Tim (director) y TOBYANSEN, Peter M.; ZANUCK, Richard D.; ROTH, Joe; TODD, Suzanne y TODD, Jennifer (productores) (2010): *Alice in Wonderland* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures. [trad. cast.: *Alicia en el país de las maravillas*, 2010].

BURTON, Tim (director) y BERMAN, Bruce; GOSTELOW, Nigel; HEADINGTON, Tim; LEBENZON, Chris; KING, Graham; DEPP, Johnny; DEMBROWSKI, Christi; KENNEDY, David y ZANUCK, Richard D. (productores) (2012): *Dark shadows* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Dan Curtis Productions, GL Films, Infinitum Nihil, Warner Bros, Village Roadshow, Zanuck Company y Tim Burton Productions. [trad. cast.: *Sombras tenebrosas*, 2012].

BURTON, Tim (director) y ABBATE, Allison y BURTON, Tim (productores) (2012): *Frankenweenie* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Studios. [trad. cast.: *Frankenweenie*, 2012].

BURTON, Tim (director) y FRAUENFELDER, Katterli; FREY, Derek; WEINSTEIN, Bob; WEINSTEIN,

Harvey; ALEXANDER, Scott; BURTON, Tim; HOWELL, Lynette y KARASZEWSKI, Larry (productores) (2014): *Big eyes* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Silverwood Films. [trad. cast.: *Big eyes*, 2014].

BURTON, Tim (director) y FRAUENFELDER, Katterli; FREY, Derek; GOSTELOW, Nigel; LOMBARDI, Ivana; CHERNIN, Peter y TOPPING, Jenno (productores) (2016): *Miss Peregrine's home for peculiar children* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox, Chernin Entertainment y Tim Burton Productions. [trad. cast.: *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*, 2016].

BURTON, Tim (director) y SPRINGER, Justin; KRUGER, Ehren; FREY, Derek y FRAUENFELDER, Katterli (productores) (2019): *Dumbo* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Tim Burton Productions, Infinite Detective y Secret Machine Entertainment. [trad. cast.: *Dumbo*, 2019].

CURTIS, Dan (creador y director); SWIFT, Lela, SEDWICK, John y KAPLAN, Henry (directores) y COSTELLO, Robert (productor) (1966-1971): *Dark shadows* [Serie televisiva]. Estados Unidos: Dan Curtis Productions.

DE CHOMÓN, Segundo (director) (1907): *La maison ensorcelée* [Cortometraje]. Francia: Pathé. [trad. cast.: *La casa encantada*].

DUVALL, Shelley (creadora) y DUVALL, Shelley; TERRY, Bridget y FUCHS, Fred (productores) (1982-1987): *Faerie Tale Theatre* [Serie televisiva]. Estados Unidos: Gaylord Productions Inc., Lions Gate Films y Platypus Productions. [trad. cast.: *Cuentos de hadas*].

GILLETT, Burt (director) y DISNEY, Walt (productor) (1932): *Walt Disney's silly symphony: Flowers and Trees* [Cortometraje]. Estados Unidos: Walt Disney Productions. [trad. cast.: *Árboles y flores*].

HITCHCOCK, Alfred (creador y productor ejecutivo) (1985-1989): *The New Alfred Hitchcock Presents* [Serie televisiva]. Estados Unidos: Universal TV, Shamley Productions y Revue Studios. [trad. cast.: *Alfred Hitchcock Presenta*].

LANG, Fritz (director) y POMMER, Erich (productor) (1927): *Metropolis* [Cinta cinematográfica]. Alemania: Universum Film AG (UFA). [trad. cast.: *Metrópolis*, 1928].

LUMIÈRE, Louis (director y productor) (1895): *L'Arroseur arrosé* [Cortometraje]. Francia: Hermanos Lumière. [trad. cast.: *El regador regado*].

MAMOULIAN, Rouben (director) (1935): *Becky Sharp* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Pioneer Pictures Corporation. [trad. cast.: *La feria de la vanidad*].

MURNAU, F. W. (director) y DIECKMAN, Enrico y GRAU, Albin (productores) (1922): *Nosferatu, eine symphonie des grauens* [Cinta cinematográfica]. Alemania: Prana-Film GmbH. [trad. cast.: *Nosferatu*].

REUBENS, Paul; PARAGON, John; JOHNSON, Stephen R.; ORR, Wayne; LOUTHAN, Guy J. y FREIBERGER, Bill (directores) (1986-1991): *Pee-Wee's Playhouse* [Programa televisivo]. Estados Unidos.: Pee Wee Pictures, Binder Entertainment, Grosso-Jacobson Productions y Heron Communications. [trad. cast.: *Pee-Wee's Playhouse*].

SELICK, Henry (director) y BURTON, Tim y DI NOVI, Denise (productores) (1993): *The nightmare before Christmas* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Touchstone Pictures y Walt Disney Pictures. [trad. cast.: *Pesadilla antes de Navidad*, 1994].

SPIELBERG, Steven (creador) (1985-1987): *Amazing Stories* [Serie televisiva]. Estados Unidos: Amblin Entertainment y Universal Pictures Television. [trad. cast.: *Cuentos asombrosos*].

STAREWICZ, Wladyslaw (director) (1912): *Mest kinematograficheskogo operatora (Cameraman's revenge)* [Cortometraje]. Rusia: Khanzhonkov. [trad. cast.: *La venganza del camarógrafo*].

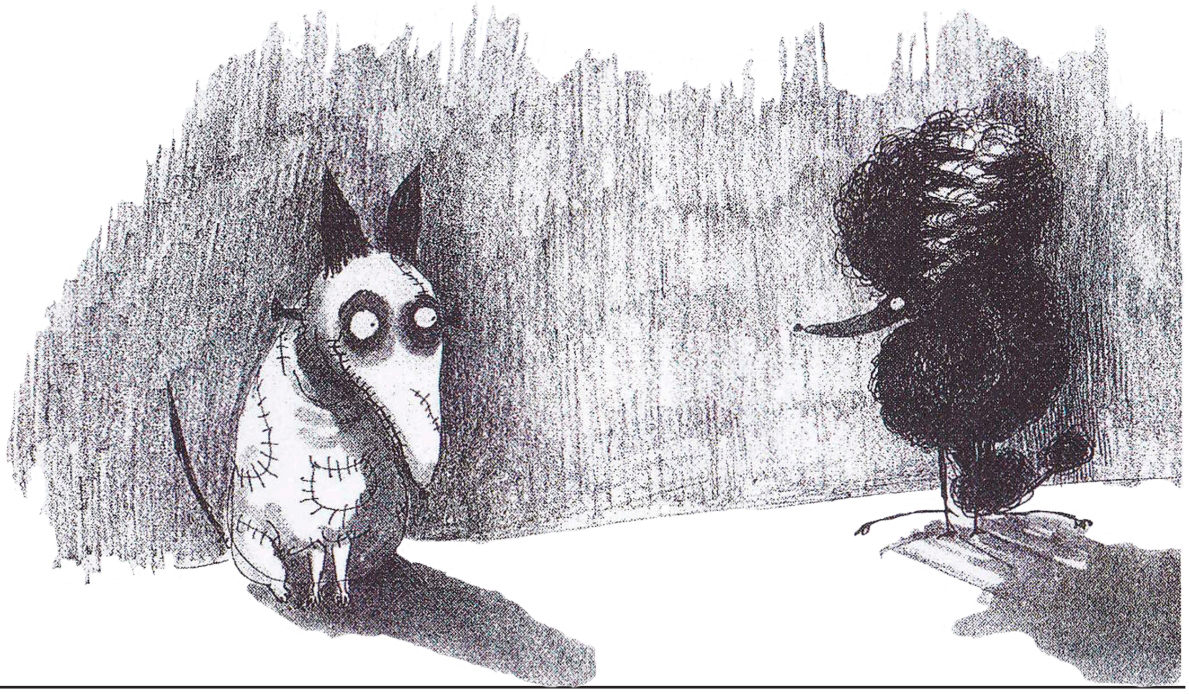
STEVENS, Art; BERMAN, Ted y RICH, Richard (directores) y MILLER, Ron; REITHERMAN, Wolfgang y STEVENS, Art (productores) (1981): *The Fox and the Haund* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions. [trad. cast.: *Tod y Toby*, 1981].

WEGENER, Paul y BOESE, Carl (directores) y DAVIDSON, Paul (productor) (1920): *Der Golem, wie er in die Welt kam* [Cinta cinematográfica]. Alemania: Projektions-AG Union (PAGU). [trad. cast.: *El Golem*].

WHALE, James (director) y LAEMMLE Jr., Carl (productor) (1931): *Frankenstein* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures. [trad. cast.: *El doctor Frankenstein*, 1932].

WIENE, Robert (director) y MEINERT, Rudolf y POMMER, Erich (productores) (1920): Das kabinett des Dr. Caligari [Cinta cinematográfica]. Alemania: Decla Film y Universum Film AG (UFA). [trad. cast.: El gabinete del Doctor Caligari].

ÍNDICE DE FIGURAS



Portada. Elaboración propia.
Portada capítulo: Introducción. Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 53.*
Fig. 1: Representación del espacio arquitectónico a escala reducida. Obtenida de: http://www.ficarq.es/category/arquitectura-y-cine/ (Junio, 2020).
Fig. 2: Stonehenge (Inglaterra). Obtenida de: https://loving-london.com/es/stonehenge-inglaterra/ (Abril, 2020).
Fig. 3: Pintura rupestre en la Cueva de los caballos (Castellón, España). Obtenida de: https://www.laaventuradelahistoria.es/de-altamira-a-cueva-pintada-parques-arqueologicos-espana (Abril, 2020).
Fig. 4: Video de los hermanos Lumière (1895). QR: https://youtu.be/2ZjqNKM6nqE (Mayo, 2020).
Fig. 5: El color de la señal de STOP nos provoca estado de alarma. Obtenida de: https://noticias.coches.com/noticias-motor/porque-senal-stop-octogonal-y-color-rojo/271155 (Abril, 2020).
Fig. 6: Fotografía de Le Corbusier, arquitecto del siglo XX. Obtenida de: https://www.elcolombiano.com/blogs/letrasanonimas/tag/le-corbusier (Abril, 2020).
Fig. 7: Nave espacial Enterprise (Star Trek). Obtenida de: http://wallpapers4screen.com/es/download/original/7247 (Abril, 2020).
Fig. 8: Sede de la compañía de videojuegos Net Dragon (China). Inspirada en la nave espacial Enterprise de Star Trek. Obtenida de: https://www.lacuisineinternational.com/es/noticias/diseno-y-tendencias/5-peliculas-que-inspiraron-obras-arquitectonicas/ (Abril, 2020).

Portada capítulo: Tim Burton. Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 8.*
Fig. 9: Imagen de Tim Burton rodeado por algunos de los personajes de sus películas. Obtenida de: https://eldemocrata.com/hoy-es-cumpleanos-de-tim-burton/ (Junio, 2020).
Fig. 10: Corto Stalk of the Celery Monster (1979). QR: https://www.dailymotion.com/video/x22n132 (Junio, 2020).
Fig. 11: Dibujos de Burton como artista conceptual para Disney. Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 49.*
Fig. 12: Imagen del corto Vincent (1982). Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 59.*
Fig. 13: Corto Vincent (1982). QR: https://youtu.be/FAgp047kl8w (Junio, 2020).
Fig. 14: Mediometraje Hansel and Gretel (1982). QR: https://youtu.be/mT0HWdgo0-A (Junio, 2020).
Fig. 15: Mediometraje Frankenweenie (1984). QR: https://youtu.be/V5Gzbo3TkS0 (Junio, 2020).
Fig. 16: Imagen principal de La gran aventura de Pee-Wee (1985). Obtenida de: https://www.lavanguardia.com/cultura/20180514/443474540998/paul-reubens-actor-extravagante-pee-wee-herman.html (Junio, 2020).
Fig. 17: Personajes de Family Dog (1987). Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 100.*
Fig. 18: Imagen de la película Batman (1989). Obtenida de: https://www.sopitas.com/mientras-tanto/dia-aniversario-batman-tim-burton-michael-keaton-rompe-record-taquillas-1989/ (Junio, 2020).
Fig. 19: Protagonista de Pesadilla antes de Navidad (1993). Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 187.*
Fig. 20: Dibujo de idea para Mars attacks! (1996). Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 229.*
Fig. 21: Imagen representativa de la película Big fish (2003). Obtenida de: https://www.espinof.com/criticas/tim-burton-big-fish-la-magia-de-un-cuento (Junio, 2020).
Fig. 22: Cartel de presentación de la película Alicia en el país de las maravillas (2010). Obtenida de: https://www.lailuminacion.com/alicia-pais-maravillas (Junio, 2020).
Fig. 23: Dibujo del personaje antagonista de Alicia en el país de las maravillas (2010). Obtenida de: *Burton, T. 2012. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 413.*
Fig. 24: Imagen representativa de la película Frankenweenie (2012). Obtenida de: http://www.lacabezadealfredogarcia.com/2020/05/31/frankenweenie/ (Junio, 2020).
Fig. 25: Imagen representativa de la película Big eyes (2014). Obtenida de: http://www.meliescinemes.com/index.php/big-eyes-vose/ (Junio, 2020).
Fig. 26: Imagen del circo protagonista de la película Dumbo (2019). Obtenida de: https://filasiete.com/noticias/actualidad-del-cine/los-nuevos-personajes-dumbo-tim-burton/ (Junio, 2020).
Fig. 27: Imagen de Tim Burton. Obtenida de: https://www.laencontre.com.pe/noticias/tim-burton-mansion/ (Junio, 2020).
Fig. 28: Dibujo de Tim Burton para el corto Vincent. Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 61.*
Fig. 29: Rasgos característicos de Burton en la película Eduardo Manostijeras. Fotograma de la película *Eduardo Manostijeras*.
Fig. 30: Personajes de Charlie y la fábrica de chocolate. Obtenida de: https://tengounsiniestro.com/blog-de-seguros/en-qu-se-parecen-mis-clientes-a-charlie-y-la-fbrica-de-chocolate (Junio, 2020).
Fig. 31: Árbol de los muertos (Sleepy hollow). Fotograma de la película *Sleepy hollow*.
Fig. 32: Dibujo de La familia Addams, creada por Charles Addams. Obtenida de: *Pastor, D. 2018. Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas. Pg. 22.*
Fig. 33: Persuasión en Sweeney Todd, el barbero diabólico de la calle Fleet. Obtenida de: http://industriasdelcine.com/2019/03/29/cine-tim-burton-la-taquilla-mundial/sweeney-todd/ (Junio, 2020).

Fig. 34: Creación de vida humana en El doctor Frankenstein. Obtenida de: https://esacademic.com/dic.nsf/eswiki/413884 (Junio, 2020).
Fig. 35: Creación de vida animal en Frankenweenie. Obtenida de: https://www.famousfix.com/topic/frankenweenie-1984-short-film (Junio, 2020).
Fig. 36: Gran vidriera presente en el espacio interior del castillo de Drácula. Obtenida de: http://www.cinefania.com/terroruniversal/index.php?id=210 (Febrero, 2020).
Fig. 37: Uso de sombras chinescas en la película Nosferatu. Obtenida de: http://fococinefilo.blogspot.com/2015/07/se-viene-el-remake-de-nosferatu.html (Febrero, 2020).
Fig. 38: Uso de sombras chinescas en la película La novia cadáver. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 39: Representación de la ciudad en El gabinete del Doctor Caligari. Obtenida de: http://artisticmetropol.es/web/el-gabinete-del-doctor-caligari-1920/ (Febrero, 2020).
Fig. 40: Espacios exteriores en el mundo de los muertos. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 41: Espacios laberínticos en Eduardo Manostijeras. Fotograma de la película *Eduardo Manostijeras*.
Fig. 42: Laboratorio en Eduardo Manostijeras. Fotograma de la película *Eduardo Manostijeras*.
Fig. 43: Consulta de la doctora Hoffman (Sombras tenebrosas). Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 44: Laboratorio de El doctor Frankenstein. Obtenida de: https://cinephiliabeyond.org/frankenstein/ (Febrero, 2020).
Fig. 45: Presencia del expresionismo en los dibujos de Tim Burton. Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 68.*
Fig. 46: Aspecto plástico de las edificaciones en la película El Golem. Obtenida de: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/golem-hombre-barro-para-salvar-a-judios_14269/5 (Marzo, 2020).
Fig. 47: Aspecto plástico en el mundo de los muertos del filme La novia cadáver. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 48: Puente de la película La novia cadáver. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 49: Puente de la película El gabinete del Doctor Caligari. Obtenida de: https://enfilme.com/ciniciados/de-culto/el-gabinete-del-dr-caligari (Febrero, 2020).
Fig. 50: Árbol junto al acantilado (Sombras tenebrosas). Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 51: Escenas reproducidas e imitadas. Elaboración propia a partir de fotogramas de las películas incluidas. QR1: https://youtu.be/jHPQnazyrmg (Junio, 2020). QR2: https://youtu.be/hl7C4tkRv-o (Junio, 2020).
Fig. 52: Postdamer Platz de Ernst Ludwig Kirchner (1914). Obtenida de: https://www.aparences.net/es/periodos/arte-moderno/es-expresionismo/ (Febrero, 2020).
Fig. 53: Noche estrellada de Van Gogh (1889). Obtenida de: https://citytravelnyc.com/la-noche-estrellada-vincent-van-gogh/ (Junio, 2020).
Fig. 54: Cementerio (Pesadilla antes de Navidad). Fotograma de la película *Pesadilla antes de Navidad*.
Fig. 55: Pabellón de cristal de Bruno Taut (1914). Obtenida de: http://www.epdlp.com/edificio.php?id=4975 (Febrero, 2020).
Fig. 56: Torre de Einstein de Erich Mendelsohn (1919-20). Obtenida de: http://tanquedetormentas.blogspot.com/2016/09/torre-einstein-potsdam-erich-mendelsohn.html (Febrero, 2020).
Fig. 57: Arquitectura moderna (Eduardo Manostijeras). Fotograma de la película *Eduardo Manostijeras*.
Fig. 58: Arquitectura antigua (Eduardo Manostijeras). Fotograma de la película *Eduardo Manostijeras*.

Portada capítulo: Criterios a seguir. Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 10.*
Fig. 59: Pirámides de Kéops, Kefrén y Micerinos en Egipto. Obtenida de: https://www.museuegipci.com/es/cursos-y-actividades/misteris-d-egipte-1/ (Marzo, 2020).
Fig. 60: Hotel De Vere Tortworth Court (Reino Unido), antigua mansión victoriana. Obtenida de: https://palife.co.uk/news/de-vere-tortworth-court-to-complete-5-million-renovation-in-july/ (Marzo, 2020).
Fig. 61: Esquemas de la concepción del espacio según Sigfried Giedion. Elaboración propia.
Fig. 62: Historia de la arquitectura. Elaboración propia.
Fig. 63: Contraste entre la casa de Charlie y el resto de la ciudad (Charlie y la fábrica de chocolate). Fotograma de la película *Charlie y la fábrica de chocolate*.
Fig. 64: Ciudad representada en Metrópolis. Obtenida de: https://cine9009.blogspot.com/2014/02/metropolis-1927.html (Marzo, 2020).
Fig. 65: Gotham city (Batman). Obtenida de: https://www.pinterest.es/pin/525021269043943763/ (Marzo, 2020).
Fig. 66: Círculo de Geneva (adaptación de steidl, 2009). Obtenida de: Planet García, S. 2013. *Reconocimiento afectivo automático mediante el análsis de parámetros acústicos y lingüísticos del habla espontánea* [Tesis doctoral]. Pg. 25.
Fig. 67: Círculo de colores fríos y cálidos. Obtenida de: https://www.xn--diseowebmurcia1-1qb.es/modelos-de-color/ (Abril, 2020).
Fig. 68: Altar interior de la capilla Notre dame du Haut (Ronchamp, Francia). Obtenida de: https://elhexagono.net/2015/09/02/la-capilla-de-notre-dame-du-haut-en-ronchamp/ (Abril, 2020).
Fig. 69: Esquemas de la concepción espacio-lumínica según Oscar Linares de la Torre y comparación con la teoría de Giedion. Elaboración propia a partir de: Linares de la Torre, O. 2015. *Las concepciones espaciales de Sigfried Giedion como teoría del proyecto*. Pg. 11-18.
Fig. 70: Recorrido de aproximación a la capilla proyectada por Le Corbusier en Ronchamp (Francia). Obtenida de: https://dangamboa.com/blog/2016/03/09/aproximaciones-notre-dame-du-haut-le-corbusier (Junio, 2020).

Fig. 71: Imagen exterior del museo Guggenheim de Nueva York (Estados Unidos). Obtenida de: https://es.wikiarquitectura.com/edificio/museo-guggenheim-de-nueva-york/# (Junio, 2020).
Fig. 72: Recorrido ficticio por una sala de exposición. Elaboración propia.
Fig. 73: Dibujo del museo Guggenheim de Nueva York seccionado. Obtenida de: https://es.wikiarquitectura.com/edificio/museo-guggenheim-de-nueva-york/# (Junio, 2020).
Fig. 74: Escenografía utilizada en Bitelchús. Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/870844/en-beetlejuice-tim-burton-logro-hacer-de-la-casa-un-protagonista-mas (Junio, 2020).
Fig. 75: Escenografía según Vitruvio. Obtenida de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/51463/1/2014_Calduch_Palapa.pdf (Junio, 2020).
Fig. 76: Espacio arquitectónico eclesiástico reutilizado como tienda de ropa (Salamanca). Obtenida de: http://camara-de-maravillas.blogspot.com/2009/09/zara-plaza-del-teatro-lieceo-salamanca.html (Junio, 2020).
Fig. 77: Escenografía teatral de Bitelchús que representa el carácter extraño del protagonista. Obtenida de: https://www.eluniverso.com/larevista/2019/07/28/nota/7440249/escenario-encantado-beetlejuice (Junio, 2020).
Fig. 78: Espacio auténtico (Bitelchús). Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/870844/en-beetlejuice-tim-burton-logro-hacer-de-la-casa-un-protagonista-mas (Junio, 2020).
Fig. 79: Espacio recreado que no imita la realidad construido en un set cinematográfico (Charlie y la fábrica de chocolate). Fotograma de la película *Charlie y la fábrica de chocolate*.
Fig. 80: Espacio reproducido: la torre de Blackpool aparece en El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 81: Espacio modificado (Bitelchús). Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/870844/en-beetlejuice-tim-burton-logro-hacer-de-la-casa-un-protagonista-mas (Junio, 2020).
Fig. 82: Espacio inventado: la otra dimensión (Bitelchús). Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/870844/en-beetlejuice-tim-burton-logro-hacer-de-la-casa-un-protagonista-mas (Junio, 2020).
Fig. 83: Maqueta utilizada en Los cazafantasmas. Obtenida de: https://www.mundopeliculas.tv/2017/10/27/escenas-de-peliculas-que-estan-hechas-con-maquetas/ (Junio, 2020).
Fig. 84: La serie televisiva La casa de papel utiliza una maqueta para preparar el atraco. Obtenida de: https://www.culturagenial.com/es/serie-la-casa-de-papel/ (Junio, 2020).
Fig. 85: Los espacios mostrados en Frankenweenie se hicieron mediante maquetas. Obtenida de: http://blog.animamundi.com.br/mais-uma-do-tim-burton-frankenweenie/ (Junio, 2020).
Fig. 86: Para esta imagen del castillo se utilizó una maqueta del mismo (Eduardo Manostijeras). Fotograma de la película *Eduardo Manostijeras*.
Fig. 87: Uso de la maqueta en Bitelchús. QR: https://youtu.be/KdiLveL_0OM (Junio, 2020).
Fig. 88: Maquetas de la distribución exterior (El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares). Fotograma del contenido especial de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 89: Carta de Le Corbusier a la señora Meyer para explicarle el proyecto. Obtenida de: http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=6402&sysLanguage=en-en&itemPos=206&itemCount=215&sysParentId=65&sysParentName=home (Mayo, 2020).
Fig. 90: Los espacios del castillo se crearon mediante la construcción de sets (Eduardo Manostijeras). Fotograma de la película *Eduardo Manostijeras*.
Fig. 91: Mundo de los muertos. Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/870844/en-beetlejuice-tim-burton-logro-hacer-de-la-casa-un-protagonista-mas (Junio, 2020).
Fig. 92: Acceso a Sleepy hollow. Fotograma de la película *Sleepy hollow*.
Fig. 93: Se introducen elementos que personalizan el espacio ya construido (Bitelchús). Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/870844/en-beetlejuice-tim-burton-logro-hacer-de-la-casa-un-protagonista-mas (Junio, 2020).
Fig. 94: El estilo de la casa (existente realmente) se adapta a los nuevos inquilinos (Bitelchús). Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/870844/en-beetlejuice-tim-burton-logro-hacer-de-la-casa-un-protagonista-mas (Junio, 2020).
Fig. 95: Imagen de Corinth, perteneciente al estado norteamericano de Vermont. Obtenida de: https://www.facebook.com/TownOfCorinthVT/ (Mayo, 2020).
Fig. 96: Recorrido por la urbanización Land O'Lakes (Eduardo Manostijeras). QR: https://youtu.be/nlgk7Sh2eVo (Junio, 2020).
Fig. 97: Urbanización Land O'Lakes adaptada a las necesidades de la película Eduardo Manostijeras. Fotograma de la película *Eduardo Manostijeras*.

Portada capítulo: Casos de estudio. Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 57.*
Fig. 98: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.lavozdegalicia.es/noticia/ourense/ourense/2017/08/07/cultura-novia-cadaver-abre-ciclo-cine-verano-ciudad/0003_201708O7C3993.htm (Febrero, 2020).
Fig. 99: Personajes vivos y muertos reunidos en la ceremonia final. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 100: Manipulación de los personajes durante el rodaje. Obtenida de: https://www.mundopeliculas.tv/2017/12/06/cosas-no-sabias-la-pelicula-corpse-bride/ (Marzo, 2020).
Fig. 101: Las dimensiones de las maquetas permitían la manipulación de los personajes. Obtenida de: https://www.imdb.com/title/tt0121164/mediaviewer/rm1770032128 (Febrero, 2020).
Fig. 102: Callejón del mundo de los muertos dominado por ataúdes. Fotograma de la película *La novia cadáver*.

Fig. 103: Dibujo sobre los interiores de estilo victoriano inspirado en la película La novia cadáver. Obtenida de: http://sarahlakercatf.blogspot.com/2011/03/corpse-bride-concept-drawings.html (Enero, 2020).
Fig. 104: Los Van Dort saliendo de su casa. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 105: Dependientes de la pescadería. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 106: Imagen del puente que comunica el pueblo con la iglesia. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 107: Vista del acceso a la ciudad desde el puente. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 108: Plano del mundo de los vivos. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *La novia cadáver*.
Fig. 109: Los árboles del bosque son tan altos que no permiten ver el cielo a pesar de no tener hojas. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 110: Presencia de lápidas en el bosque. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 111: Ensayo de la boda en casa de los Everglot. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 112: Documentación gráfica de la mansión de los Everglot. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *La novia cadáver*. QR: https://youtu.be/ea_GXu9aoyk (Junio, 2020).
Fig. 113: Documentación gráfica de la iglesia. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *La novia cadáver*. QR: https://youtu.be/90wEhpQoxc0 (Junio, 2020).
Fig. 114: Primera imagen que vemos del mundo de los muertos. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 115: Mirador del mundo de los muertos. Obtenida de: https://www.imdb.com/title/tt0121164/mediaviewer/rm1770032128 (Febrero, 2020).
Fig. 116: Estatua en el mundo de los muertos (el caballo se representa mediante huesos). Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 117: Estatua en el mundo de los vivos (caballo y jinete se representan en vida). Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 118: Cocina en el mundo de los muertos. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 119: Documentación gráfica de la taberna. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *La novia cadáver*. QR: https://youtu.be/bhHA8qP2WTk (Junio, 2020).
Fig. 120: Documentación gráfica de la torre de Elder Gutknecht. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *La novia cadáver*.
Fig. 121: Planos que muestran la plaza del mundo de los vivos. QR: https://youtu.be/W4VxN2veGkY (Junio, 2020).
Fig. 122: La mesa blanca resalta en la escena de tonos grises debidos a la presencia de la piedra. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 123: La aparición de luces verdes y moradas es muy frecuente. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 124: Zonas oscuras y varios focos de iluminación. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 125: Cambio de color cuando los muertos suben al mundo de los vivos. QR: https://youtu.be/as1NKZ-weRw (Junio, 2020).
Fig. 126: Historia de Emily. QR: https://youtu.be/6REmiOMUUiY (Junio, 2020).
Fig. 127: Recorrido que nos permite ver el bosque. QR: https://youtu.be/uOuYoV7XSPY (Junio, 2020).
Fig. 128: Recorrido por los espacios urbanos del mundo de los muertos. QR: https://youtu.be/11nmtN0Xz9Y (Junio, 2020).
Fig. 129: Fotograma del ensayo de la ceremonia. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 130: Colocación de los personajes para el fotograma. Obtenida de: https://www.mundopeliculas.tv/2017/12/06/cosas-no-sabias-la-pelicula-corpse-bride/ (Marzo, 2020).
Fig. 131: Transición del mundo de los muertos al de los vivos. QR: https://youtu.be/tfHM4jKDKIw (Junio, 2020).
Fig. 132: General Bonesapart, personaje del mundo de los muertos. Fotograma de la película *La novia cadáver*.
Fig. 133: Instrumentos musicales hechos con esqueletos. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *La novia cadáver*.
Fig. 134: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://rakuten.tv/es/movies/sombras-tenebrosas (Marzo, 2020).
Fig. 135: Cartel de dirección a Collinsport. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 136: Elementos del siglo XX enmarcados en la estética del XVIII. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 137: Los espacios exteriores del bosque y el acantilado se rodaron en ubicaciones reales. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 138: La zona portuaria se construyó en un set cinematográfico. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 139: Set de grabación exterior de Collinwood. Obtenida de: https://www.priceypads.com/johnny-depps-new-film-dark-shadows/ (Marzo, 2020).
Fig. 140: Fachada principal de la mansión Carey (Rhode Island). Obtenida de: https://www.priceypads.com/johnny-depps-new-film-dark-shadows/ (Marzo, 2020).
Fig. 141: Imagen de Collinwood tras posproducción. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 142: Alzado principal de la mansión Collinwood. Elaboración propia.
Fig. 143: Ventanales con forma de arco apuntado deformado. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 144: Fuerte presencia del arco apuntado. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 145: Se introducen juguetes del siglo XX para contextualizar. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 146: Documentación gráfica de la consulta de la doctora Hoffman. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 147: Zona de la chimenea con sofás dentro del gan salón. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 148: Escenas que requerían un espacio con altura. QR: https://youtu.be/35s9s0ZGQ3U (Junio, 2020).
Fig. 149: Documentación gráfica del comedor. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *Sombras tenebrosas*.

Fig. 150: Documentación gráfica del salón principal de Collinwood. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *Sombras tenebrosas*. QR: https://youtu.be/4tJHDQPuqzU (Junio, 2020).
Fig. 151: Zona del despacho dentro del estudio. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 152: Zona de la chimenea dentro del estudio. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 153: Documentación gráfica de la habitación de Carolyn. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *Sombras tenebrosas.*
Fig. 154: Documentación gráfica del estudio. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *Sombras tenebrosas.*
Fig. 155: Documentación gráfica de la habitación de Victoria Winters. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *Sombras tenebrosas.*
Fig. 156: Cortinas rojas en el salón. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 157: Contraluz que realza al personaje. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 158: Diferencia de iluminación en función de los personajes. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 159: Momento en el que Barnabas recibe luz solar. QR: https://youtu.be/cU8SHV3YM0s (Junio, 2020).
Fig. 160: Esquemas sobre las posiciones de la cámara. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *Sombras tenebrosas.*
Fig. 161: Uso de la cámara baja para mostrarnos que Carolyn es una mujer lobo. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 162: Recorrido por el estudio. QR: https://youtu.be/ldx3wmDS2KY (Junio, 2020).
Fig. 163: Recorrido por el túnel secreto. QR: https://youtu.be/-9KfXQb3RTc (Junio, 2020).
Fig. 164: Recorrido desde la habitación de Victoria hasta el salón. QR: https://youtu.be/EBpHHQF1Gas (Junio, 2020).
Fig. 165: La luz natural va contra la condición vampírica del protagonista. Fotograma de la película *Sombras tenebrosas*.
Fig. 166: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://nosubmarines.com/2016/09/28/critica-el-hogar-de-miss-peregrine-para-ninos-peculiares-tim-burton-estrenos/ (Marzo, 2020).
Fig. 167: Reloj que reinicia el bucle. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 168: Comparación del acceso al pueblo real (Portholland) con el que aparece en la película (Cairnholm). Obtenida de: https://www.atlasofwonders.com/2016/09/filming-locations-miss-peregrines-home.html (Marzo, 2020).
Fig. 169: Imágenes rodadas en set cinematográfico. Obtenida de: https://www.taringa.net/+recetas_y_cocina/backstage-de-miss-peregrine-s-home-for-peculiar-children_wl8r6 (Febrero, 2020).
Fig. 170: Mapa con cuatro de las localizaciones utilizadas para la grabación de la película. Elaboración propia.
Fig. 171: Reinicio del bucle temporal. QR: https://youtu.be/ifYUzKzpJJk (Junio, 2020).
Fig. 172: Imagen del reinicio del bucle grabada en un set. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 173: Imágenes de Portholland antes y durante el rodaje. Obtenida de: https://www.atlasofwonders.com/2016/09/filming-locations-miss-peregrines-home.html (Marzo, 2020).
Fig. 174: Documentación gráfica de la posada de Cairnholm. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 175: Castillo Nottebohm, Bélgica (1908). Obtenida de: https://www.facebook.com/maskerart/photos/pcb.2010826189184713/2010826032518062/?type=3&theater (Enero, 2020).
Fig. 176: Castillo Torenhof rehabilitado. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 177: Recorrido por el jardín del orfanato. QR: https://vimeo.com/433228468 (Junio, 2020).
Fig. 178: Habitación de Emma. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 179: Documentación gráfica del hogar de Miss Peregrine. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 180: Habitación de Víctor. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 181: Estantería de la habitación de Enoch. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 182: Habitación de Enoch. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 183: Desván. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 184: Bombardeo del edificio. QR: https://youtu.be/p8l0U3XSMao (Junio, 2020).
Fig. 185: Imagen del comedor y la sala de estar en ruinas. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 186: Iluminación utilizada para representar el año 1943. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 187: Iluminación utilizada para representar el año 2016. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 188: Animación de objetos. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 189: Momento de la cena. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 190: Recorrido por el orfanato en ruinas. QR: https://youtu.be/0cWW3qrQQ0Q (Junio, 2020).
Fig. 191: Recorridos que se muestran en la película. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 192: Jardín exterior visto desde la casa. Fotograma de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.
Fig. 193: Recorrido R3 cuando el edificio está en ruinas. Elaboración propia a partir de fotogramas de la película *El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares*.

Portada capítulo: Anexos. Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 375.*
Fig. 194: Escenografía de la película Dogville (2003). Obtenida de: https://arqlegal.wordpress.com/sortides-laborals/altres-sortides-professionals/el-arquitecto-como-director-artistico-en-el-cine/ (Junio, 2020).
Fig. 195: Cronofotografía realizada con el zoopraxiscopio. Obtenida de: https://archivoshistoria.com/la-historia-del-cine-los-origenes-i/ (Mayo, 2020).
Fig. 196: Dibujo del quinetoscopio. Obtenida de: https://es.wikipedia.org/wiki/Quinetoscopio (Junio, 2020).
Fig. 197: Video L'Arroseur arrosé (El regador regado) (1895). QR: https://youtu.be/0E0IenGJ09o (Junio, 2020).
Fig. 198: Corto La casa encantada (1907). QR: https://youtu.be/Sxl2q5Z8qpg (Junio, 2020).
Fig. 199: Imagen del corto Árboles y flores (1932). Obtenida de: http://ticaticamusica.blogspot.com/2011/10/arboles-y-flores-disney.html (Junio, 2020).
Fig. 200: Corto Árboles y flores de Walt Disney (1932). QR: https://youtu.be/rH-OTZm0Xtk (Junio, 2020).
Fig. 201: Largometraje La feria de la vanidad (1935). QR: https://youtu.be/oxNfCEtvK24 (Junio, 2020).
Fig. 202: Esquema de disposición de zonas cuando surgen los volúmenes arquitectónicos. Elaboración propia.
Fig. 203: Teatro Olímpico de Vicenza (Italia). Obtenida de: http://www.italia.it/es/ideas-de-viaje/arte-e-historia/el-teatro-olimpico-de-vicenza.html (Mayo, 2020).
Fig. 204: Elementos que forman un escenario teatral. Obtenida de: http://www.playopera.com/web/index.php/categoria/dentro-de-un-teatro (Junio, 2020).
Fig. 205: Set de grabación de película Synecdoche, New York (2008). Obtenida de: https://www.imdb.com/title/tt0383028/mediaviewer/rm986616832 (Junio, 2020).
Fig. 206: Uso de la pintura sobre cristal para completar el espacio a mostrar. Obtenida de: Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción: espacio arquitectónico - espacio cinematográfico* (Tesis doctoral). Pg. 107.
Fig. 207: Efecto Schüfftan. Obtenida de: Gorostiza, J. 2015. *La construcción de la ficción: espacio arquitectónico - espacio cinematográfico* (Tesis doctoral). Pg. 109.
Fig. 208: Corto La venganza del camarógrafo (1912). QR: https://youtu.be/M5QPCyA-Ooo (Junio, 2020).
Fig. 209: Video que demuestra la evolución de la técnica de stop-motion. QR: https://vimeo.com/180025799 (Junio, 2020).
Fig. 210: Dibujo sobre la alegoría de la caverna. Obtenida de: https://www.facebook.com/IncurableBohemia/posts/1133309166742975/ (Junio, 2020).
Fig. 211: Esquema de creación de sombras chinescas. Elaboración propia.
Fig. 212: Sombras chinescas en Pesadilla antes de Navidad. Fotograma de la película *Pesadilla antes de Navidad*.
Fig. 213: Uso del croma en la película El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares. QR: https://youtu.be/j8L-hG3Q6jg (Junio, 2020).
Fig. 214: Casa Gilardi de Luis Barragán (1976). Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/898316/la-importancia-de-la-luz-en-las-vibrantes-obras-de-luis-barragan (Junio, 2020).
Fig. 215: Entrada al templo de Ramsés II en Abu Simbel (Egipto). Obtenida de: https://www.nuevatribuna.es/articulo/cultura---ocio/abusimbel-maravillaegipcia-turismo-cultura-historia-egipto/20191203171520168774.html (Junio, 2020).
Fig. 216: Entrada de luz que ilumina las estatuas de los dioses. Elaboración propia a partir de la figura obtenida de: https://www.blogger.com/blogin.g?blogspotURL=https://elencantoocultodelavida.blogspot.com/2013/03/los-colosales-templos-de-abu-simbel.html (Junio, 2020).
Fig. 217: Simulación de la apariencia de un templo griego. Obtenida de: The national geographic partners. 2017. *Arqueología: Atenas*. Contraportada.
Fig. 218: Capilla Notre Dame du Haut (1954). Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-329065/vandalismo-causa-danos-irreparables-en-la-capilla-de-ronchamp-de-le-corbusier (Junio, 2020).
Fig. 219: Fachada sur vista desde el interior. Obtenida de: https://tomasbordalejo.com/es/portfolio/dombre-et-de-lumiere_esp (Junio, 2020).
Fig. 220: Esquema de evolución de la iluminación interior a lo largo del día. Obtenida de: https://es.wikiarquitectura.com/edificio/notre-dame-du-haut/# (Junio, 2020).
Fig. 221: Espacio rojo en el interior de Notre Dame du Haut. Obtenida de: http://art-now-and-then.blogspot.com/2015/05/notre-dame-du-haut-ronchamp-france.html (Junio, 2020).
Fig. 222: Convento Sainte Marie de la Tourette (1957-60). Obtenida de: https://es.wikiarquitectura.com/edificio/convento-sainte-marie-de-la-tourette/ (Junio, 2020).
Fig. 223: Pasillo que lleva del convento a la iglesia. Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/769035/clasicos-de-la-arquitectura-convento-de-la-tourette-le-corbuiser (Junio, 2020).
Fig. 224: Grieta en el muro sureste de la iglesia. Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/769035/clasicos-de-la-arquitectura-convento-de-la-tourette-le-corbuiser/5037f12328ba0d599b000595-ad-classics-convent-of-la-tourette-le-corbuiser-photo?next_project=no (Junio, 2020).
Fig. 225: Capillas en las que aparecen colores vivos. Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/769035/clasicos-de-la-arquitectura-convento-de-la-tourette-le-corbuiser (Junio, 2020).
Fig. 226: Pabellón Philips (1958). Obtenida de: http://www.medienkunstnetz.de/works/poeme-electronique/ (Junio, 2020).
Fig. 227: Espacio interior del Pabellón Philips. Obtenida de: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Frevistas.uax.es%2Findex.php%2Faxa%2Farticle%2Fdownload%2F1087%2F881&psig=AOvVaw12OMMk2gGZKa0AI5yNYTEl&ust=1593522981966000&source=images&cd=vfe&ved=0CAMQjB1qFwoTCJCrl-6Np-oCFQAAAAAdAAAAABAD (Junio, 2020).
Fig. 228: Extensión del interior al exterior en la casa Gálvez. Obtenida de: http://intranet.pogmacva.com/en/obras/67016 (Junio,

2020).
Fig. 229: Vídeo sobre el color y las sensaciones en Los clubes de Luis Barragán. QR: https://youtu.be/bFk_O3LMn3A (Junio, 2020).
Fig. 230: Los clubes (1964-69). Obtenida de: https://revistacosas.mx/actualidad/cultura/2020/02/08/richard-long-presentara-sus-nuevas-obras-en-el-iconico-sitio-historico-del-arquitecto-luis-barragan-cuadra-san-cristobal/ (Junio, 2020).
Fig. 231: Casa Gilardi (1976). Obtenida de: https://www.instagram.com/p/BwuzgBlga94/ (Junio, 2020).
Fig. 232: Capilla del Espíritu Santo (1942). Obtenida de: https://seearch.es/obra/iglesia-del-espiritu-santo (Junio, 2020).
Fig. 233: Colegio apostólico de los Padres Dominicos (1952). Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/790991/clasicos-de-arquitectura-colegio-apostolico-de-los-padres-dominicos-miguel-fisac (Junio, 2020).
Fig. 234: Esquema de situación e iluminación de la iglesia. Elaboración propia.
Fig. 235: Iglesia de Nuestra Señora de la Coronación (1957-60). Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-263607/clasicos-de-arquitectura-iglesia-de-nuestra-senora-de-la-coronacion-miguel-fisac (Junio, 2020).
Fig. 236: Esquema de iluminación de la iglesia. Elaboración propia.
Fig. 237: Dibujo de los propileos de la acrópolis ateniense. Obtenida de: https://www.carlosdeory.com/acropolis-de-atenas-preguntas-frecuentes/ (Junio, 2020).
Fig. 238: Vista aérea de la acrópolis de Atenas. Obtenida de: The national geographic partners. 2017. *Arqueología: Atenas*. Pg. 18.
Fig. 239: Recorrido por la acrópolis de Atenas. Elaboración propia.
Fig. 240: Villa La Roche (1923-25). Obtenida de: https://es.parisinfo.com/museo-monumento-paris/71409/Maison-La-Roche (Junio, 2020).
Fig. 241: Recorrido por la Villa La Roche. Elaboración propia.
Fig. 242: Villa Savoye (1929). Obtenida de: http://apuntesdearquitecturadigital.blogspot.com/2013/12/arquivideo-villa-savoye-arq-le-corbusier.html (Junio, 2020).
Fig. 243: Recorrido por la Villa Savoye. QR: https://vimeo.com/32830873 (Junio, 2020).
Fig. 244: Recorrido por la Villa Savoye. Elaboración propia.
Fig. 245: Abertura que enmarca el paisaje al final del recorrido. Obtenida de: https://www.cosasdearquitectos.com/2014/01/villa-savoye-1929-le-corbusier-una-vivienda-que-revoluciono-la-arquitectura/ (Junio, 2020).
Fig. 246: Axonometría de espacios de la propuesta de Koolhaas para la Biblioteca nacional de Francia. Obtenida de: https://www.researchgate.net/figure/Figura-06-Koolhaas-OMA-Axonometria-conceptual-de-los-espacios-interiores-concurso_fig1_282005454 (Junio, 2020).
Fig. 247: Claqueta de cine. Elaboración propia.
Fig. 248: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film446167.html (Junio, 2020).
Fig. 249: Tráiler no oficial de la película (textos en inglés). QR: https://www.youtube.com/watch?v=5g5IEi9w4mQ (Junio, 2020).
Fig. 250: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film651028.html (Junio, 2020).
Fig. 251: Tráiler no oficial de la película. QR:https://www.youtube.com/watch?v=FkNbj6jJkFw (Junio, 2020).
Fig. 252: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film238028.html (Junio, 2020).
Fig. 253: Tráiler no oficial de la película (textos en inglés). QR: https://www.youtube.com/watch?v=foMh0q3RaZw (Junio, 2020).
Fig. 254: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film282386.html (Junio, 2020).
Fig. 255: Tráiler no oficial de la película (textos en inglés). QR: https://www.youtube.com/watch?v=WWiU18eYsZc (Junio, 2020).
Fig. 256: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film358442.html (Junio, 2020).
Fig. 257: Tráiler oficial de la película. QR: https://youtu.be/gUoP9Bw_-AI (Junio, 2020).
Fig. 258: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film443503.html (Junio, 2020).
Fig. 259: Tráiler no oficial de la película. QR: https://youtu.be/qAWJ7mNKH5Y (Junio, 2020).
Fig. 260: Cartel de presentación de la serie. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film851524.html (Junio, 2020).
Fig. 261: Vídeo resumen de los primeros episodios de la serie (audio original en inglés). QR: https://youtu.be/Fhk61jmY3lI (Junio, 2020).
Fig. 262: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film706877.html (Junio, 2020).
Fig. 263: Tráiler oficial de la película. QR: https://youtu.be/Gpg6OzvwuiA (Junio, 2020).
Fig. 264: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film732599.html (Junio, 2020).
Fig. 265: Tráiler no oficial de la película. QR: https://youtu.be/hZernuRv_KA (Junio, 2020).
Fig. 266: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film827774.html (Junio, 2020).
Fig. 267: Fragmento introductorio de la película. QR: https://youtu.be/DjWRwAQn2nM (Junio, 2020).
Fig. 268: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film366417.html (Junio, 2020).
Fig. 269: Vídeo de presentación de la película. QR: https://youtu.be/LIA9FD36JTA (Junio, 2020).
Fig. 270: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film575519.html (Junio, 2020).
Fig. 271: Tráiler oficial de la película. QR: https://youtu.be/i1rujd_rZkM (Junio, 2020).
Fig. 272: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film679957.html (Junio, 2020).
Fig. 273: Tráiler oficial de la película. QR: https://youtu.be/V6GrbDR733g (Junio, 2020).
Fig. 274: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film523454.html (Junio, 2020).

Fig. 275: Tráiler oficial de la película. QR: https://youtu.be/amGPRS2uVJE (Junio, 2020).
Fig. 276: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film681078.html (Junio, 2020).
Fig. 277: Tráiler oficial de la película. QR: https://youtu.be/cTv6cX15JvM (Junio, 2020).
Fig. 278: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film264198.html (Junio, 2020).
Fig. 279: Tráiler oficial de la película. QR: https://youtu.be/y4hAlxIZ0Fc (Junio, 2020).
Fig. 280: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film348042.html (Junio, 2020).
Fig. 281: Tráiler oficial de la película. QR: https://dai.ly/x7tzfo7 (Junio, 2020).
Fig. 282: Cartel de presentación de la película. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/film529484.html (Junio, 2020).
Fig. 283: Tráiler oficial de la película. QR: https://dai.ly/x7tzhj8 (Junio, 2020).

Portada capítulo: Bibliografía. Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 60.*

Portada capítulo: Índice de figuras. Obtenida de: *Burton, T. 2006. Tim Burton por Tim Burton. Edición ampliada y editada. Pg. 78.*