



ARQUITECTURAS FANTÁSTICAS DEL CINE

LOS ARISTOGATOS

ALUMNO: Cristina Falcó Prieto

TUTOR: Sara Pérez Barreiro

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

TRABAJO FIN DE GRADO

SEPTIEMBRE 2018

ARQUITECTURAS FANTÁSTICAS DEL CINE

LOS ARISTOGATOS

AUTOR: CRISTINA FALCÓ PRIETO

RESUMEN

En el presente trabajo se estudia los expresivos cambios de plano en “Los Aristogatos”, y como afectan a las distintas percepciones que tiene el espectador, y a la disposición de la vivienda, también se estudia su manera de plasmar la ciudad.

En la primera parte del trabajo se expone la importancia del dibujo como medio de comunicación, las múltiples relaciones entre la arquitectura y el cine, la biografía de Walt Disney, junto con la evolución del proceso de producción de las películas de animación.

En segundo lugar, se contextualiza la época que nos atañe, una época marcada por los contrastes, el desarrollo tras la Primera Guerra mundial y el resurgimiento del arte.

Por último, el grueso del trabajo se centra en un análisis de la manera en que la película nos muestra la ciudad de París, y un análisis de los cambios de escala y de plano empleados en la vivienda, de manera que nos difumina los límites del espacio.

PALABRAS CLAVE: Aristogatos, París, Arquitectura, Cine, Plano, Límite.

ABSTRACT

In the present exposition we will study the changes of plane in "The Aristocats" and the different perceptions that the viewer can see, also we will study the disposition of the house and the way of capturing the city.

The first part of the exposition exposes the importance of drawing as a way of communication, the multiple relationships between architecture and film, we will also study the biography of Walt Disney and the evolution of the production process of animated films.

Secondly, the epoch that concerns us is contextualized, an era marked by contrasts, the development after the First World War and the resurgence of art.

Finally, the importance of the exposition focuses on an analysis of the way the film shows us the city of Paris, and an analysis of the changes in scale and level used in housing, so that we blur the limits of the space.

KEY WORDS: Aristocats, Paris, Architecture, Cinema, Shots, Limit.

ÍNDICE

| | |
|-------------------------------------|----|
| 1. PRESENTACIÓN | 15 |
| - Dibujar espacios | 19 |
| - Arquitectura y cine | 18 |
| - Walt Disney | 25 |
| Producción | 30 |
| 2. CONTEXTUALIZACIÓN | 35 |
| - Años 20 | 37 |
| - Paris 1920 | 38 |
| - Sociedad | 38 |
| Cultura | 39 |
| Arquitectura | 44 |
| 3. LA PELÍCULA | 51 |
| - Resumen | 53 |
| - La ciudad | 57 |
| - La vivienda | 67 |
| 4. CONCLUSIÓN | 79 |
| 5. BIBLIOGRAFÍA | 85 |
| 6. PROCEDENCIA DE LAS ILUSTRACIONES | 91 |



WALT DISNEY PRODUCTIONS'



THE
ARISTOCATS



1. PRESENTACIÓN

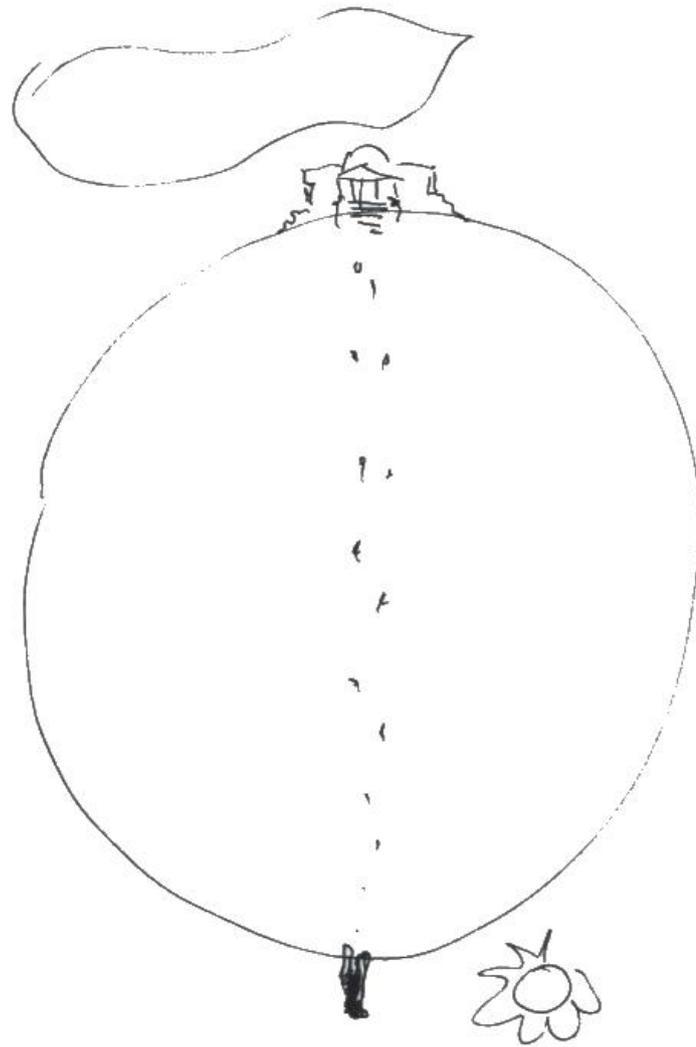


Fig.1: Sverre Fehn, Boceto interpretativo de la Villa Rotonda, 1986

DIBUJAR ESPACIOS

“Prefiero dibujar a hablar, dibujar es más rápido y deja menos espacio a la mentira”

Le Corbusier

El dibujo se considera un medio de comunicación, ya que dibujar ¹ no es más que plasmar unas ideas o un pensamiento, de manera que una persona ajena comprenda mediante este lo que quiere transmitir el autor.

Existen infinitas formas de dibujar, y cada una de ellas corresponde a distintas formas de pensar, por lo que el proceso de dibujar implica un acto reflexivo entre el autor, sus ideas y aquello que comprende la persona que contempla esa ilustración.

El dibujo es el origen de cualquier proceso tanto arquitectónico como cinematográfico, ya que es el medio mediante el cual el arquitecto o el director plasman aquello que quieren llevar a cabo, ya sea en el caso del arquitecto proyectando un edificio,

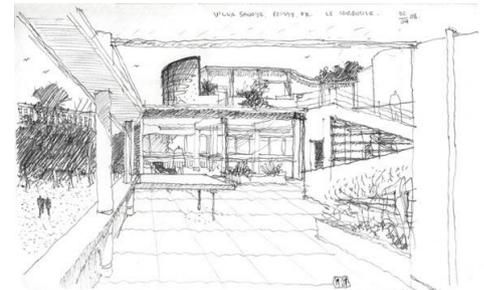


Fig. 2: Perspectiva de la Villa Savoye, Le Corbusier

1. Dibujar:
 tr. Trazar en una superficie la imagen de algo.
 tr. Describir algo con palabras.
 pml. Mostrarse o dejarse ver. En su cara se ha dibujado una sonrisa.



Fig. 3: J. Berger, Rinoceronte de la cueva de Chauvet.

en el caso del director recreando aquellas escenas o personajes que darán vida a su película.

Para expresar la gran capacidad comunicativa que tiene el dibujo podemos recurrir al primer encuentro entre el pintor británico John Berger y la escritora Latife Tekin.

“Los dos éramos narradores sin una palabra en común... Saqué un bloc de notas e hice un dibujo de mi leyendo uno de sus libros. Ella dibujo barca volcada para expresar que no sabía dibujar. Yo le di la vuelta al papel para que quedara boca arriba. Ella hizo un dibujo para mostrarme que las barcas que dibujaba siempre se hundían. Yo le dije que en el fondo del mar había pájaros. Ella me dijo que había un ancla en el cielo... Cuanto más dibujábamos, antes entendíamos.”²

Pero existe una estrecha relación en la manera de utilizar el dibujo en la arquitectura y en el cine, y es que en ambos casos se emplea para dibujar espacios, reales o irreales que pueden llegar a proyectarse o no, pero al fin y al cabo espacios. La arquitectura debe responder a una serie de necesidades y normativas, pero no por ello pierde su capacidad creativa, pero en el cine, la arquitectura puede liberarse de todas esas trabas y crear mundos más inverosímiles

2. BERGER John (2011): John Berger. Sobre el dibujo. Gustavo Gili, Barcelona.

Arquitecturas fantásticas de cine. LOS ARISTOGATOS

con arquitecturas sorprendentes que permiten la creación de lugares que en la vida real serían difícilmente materializables.



Fig. 4: Escenografía de la película Operación Ogro (Gillo Pontecorvo, 1979) por Emilio Ruiz del Rio.

ARQUITECTURA Y CINE

“la arquitectura está presente en todos los ámbitos que habita el ser humano”

Josep María Montaner

La relación entre cine y arquitectura es muy amplia y ofrece varios modelos de estudio, desde películas cuyo personaje principal es arquitecto³, a documentales sobre arquitectura⁴, escenas rodadas en edificios conocidos, la relación entre los cines⁵ y la ciudad, la escenografía.... Y un sinfín de relaciones más.

Pero su nexo principal es el espacio, como elemento inmóvil, o como secuencia de estos, el movimiento de un plano a otro que genera la capacidad de representar una situación y un lugar determinado.

Pero encontramos una diferencia entre ambas, mientras que el arquitecto puede trazar los planos de una calle, un edificio, una estancia... y verlos surgir con exactitud a su pensamiento, el cine en



Fig.5: Manhattan (1979), Woody Allen.

3. Jorge Gorostiza (1997): La imagen supuesta: arquitectos en el cine. A ASPPAN.

4. El Pabellón alemán (20019), Juan Miralles.
¿Cuánto pesa su edificio Sr. Foster? (2010), Carlos Carcas y Norberto López Amados.
Frank Lloyd Wright; The man who built America (2017), Ian Michael Jones.

5. Daniel Villalobos y Sara Pérez Barreiro (2016): Arquitectura de cine" Fotograma 010", Fundación Docomomo Ibérico.



Fig.6: Boceto para la escenografía de Don Juan Tenorio, Salvador Dalí, 1988.

en cambio, es capaz de jugar con el tiempo y la situación, puede situar elementos históricos parajes modernos o incluso crear nuevos emplazamientos, no se encuentra limitado ni por el tiempo, ni por el espacio al contrario de la arquitectura donde tienen una gran importancia.

Pero hay que destacar la estrecha relación que hay entre la escenografía, y la arquitectura. Una de las primeras ocasiones en las que se emplea la palabra escenografía es en los *Diez libros de la Arquitectura de Vitrubio*, en su Libro I, en el capítulo II, escribió: “*la Disposición es una pata colocación y efecto elegante en la composición del edificio en orden a la calidad. Las especies de Disposición, que en griego se llaman ideas son, Iconografía, Ortografía y Escenografía*”⁶, en la traducción del mismo Joseph Ortiz y Sanz, apunta a que Vitrubio entendía la escenografía como la perspectiva, no como la entendemos en la actualidad, sino como se comprendía antes del renacimiento, ambas representaban la realidad, la de la escenografía una realidad simbólica, la mayoría de las veces inexistente.

Jorge Gorostiza en su tesis *La construcción de la ficción*⁷, nos muestra las semejanzas entre escenografía y arquitectura ya partiendo de sus

6. VITRUVIO, Marco. *Los diez libros de Arquitectura*. Barcelona: Alta Fulla, 1993. p. 9.

7. Gorostiza, Jorge. *La construcción de la ficción*. Tesis doctoral, 2015.

definiciones según la Real Academia Española, la palabra tiene varias acepciones, la primera: “Arte de proyectar o realizar decoraciones escénicas”, mientras que la de arquitectura, “Arte de proyectar y construir edificios”, con algunas diferencias como que en la primera no se aventura a decir que los decorados se construyan, sino que se realizan. Por lo que llegamos a la conclusión de que el arquitecto es aquel que construye, mientras que el escenógrafo es aquella persona que realiza o proyecta un decorado. Tras esta conclusión nos es más fácil comprender que un arquitecto es un escenógrafo. que pone en relación el tiempo y el espacio a través del movimiento como dijo Rafael Moneo⁹ sobre la Casa Curuchet de Le Corbusier, para el cual “la arquitectura se convirtió en el guion para el movimiento del observador”⁸, el espacio se asimila al guion para advertir de cuál es el recorrido del espectador y del observador.



Fig.7: Promenade Casa Curuchet, Le Corbusier.

Le Corbusier desarrolló las denominadas “Promenades arquitectónicas”, las cuales eran auténticos trayectos cinematográficos, donde se apreciaba la arquitectura. Toma esta idea de la arquitectura árabe⁷.

8. CONNAH, Roger. *How architecture got its hump*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 2001 p. 3.

9. MONEO, Rafael. “Otra modernidad”. En: HERNÁNDEZ LEÓN, Juan Miguel (ed). *Arquitectura y ciudad: La tradición moderna entre la continuidad y la ruptura*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2007. p. 45.



Fig. 8: Maqueta escenografía de La novia Cadáver, Tim Burton y Mike Johnson, 2005.



Fig. 9: Imagen de George Lucas, y las distintas maquetas empleadas para filmar Star Wars.

La manera de desarrollar la escenografía de las películas ha ido evolucionando desde las primeras, que se trataba de telas pintadas a las que poco a poco se les fue añadiendo sombras, para lograr profundidad y posteriormente añadiendo elementos realizados en tres dimensiones, se recurrió a las maquetas para recrear escenografías inexistentes en la realidad, a la actualidad en la que se componen de grandes composiciones mediante medios digitales de calles, ciudades e incluso de universos inexistentes. Pero hay que destacar en lo que a escenografía se refiere las películas de animación, son capaces de recrear tanto el mundo real como uno totalmente inventado, un género cinematográfico que permite producir un falso mundo real lleno de incongruencias que suelen pasar inadvertidas antes los ojos del espectador. Y estos contrasentidos aparecen repetidamente en la película que analizamos: "Los Aristogatos".



Fig.10: Imagen de Walt Disney junto a sus personajes, Mickey Mouse, el Pato Donald y Goofy

WALT DISNEY

“Prefiero entretener y esperar que la gente aprenda algo más que educar y esperar que se entretengan”

Walt Disney

Walt Disney¹⁰ nació el 5 de diciembre de 1901 en Illinois, y falleció el 15 de diciembre de 1966 en California. Está considerado como un icono mundial del cine de animación.

Cuarto de los cinco hijos del matrimonio que tuvieron Flora y Elias Disney, en 1906 la familia se trasladó a Marceline, Missouri buscando una mejora en la situación económica de la familia, de esta época datan los primeros dibujos de Disney, que se encontraba fascinado por la naturaleza y los trenes. En 1909 el padre contrajo fiebres tifoideas y la familia se muda a Kansas City donde Walt y su hermano Roy ayudan a su padre repartiendo periódicos. Walt ganaba algún dinero ocasional realizando caricaturas, gracias a ello comenzó sus estudios en el Instituto de Arte de Kansas City, de nuevo la familia se traslada a Chicago, donde Walt

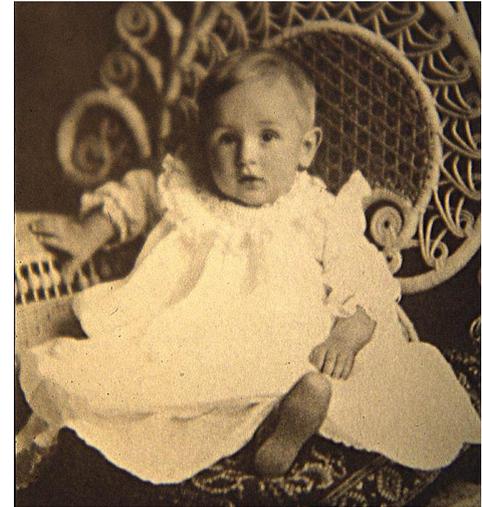


Fig. 11: Walt Disney a la edad de 2 años

10. Fonte, Jorge y Mataix, Olga. Walt Disney: el hombre, el mito, 2001.



Fig.12: Walt Disney en el cuerpo de ambulancias de la Cruz Roja, el dibujo de la ambulancia esta realizado por él.

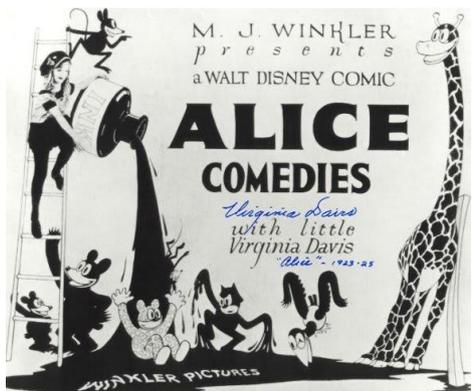


Fig.13: Cartel de la película Comedias de Alicia, 1923-27.

11. Título: Comedias de Alicia
 Año: 1923-27
 Director: Walt Disney
 Productora: The Walt Disney Company, Laugh-O-Gram Studio, Walt Disney Pictures.

continúa sus estudios en el Instituto de Arte de Chicago.

En 1918, siguiendo los pasos de su hermano mayor se alistó al ejército falsificando su certificado de nacimiento entró en el cuerpo de ambulancias de la Cruz Roja, llegó a Europa cuando ya había paz y estuvo destinado en Francia y Alemania.

Al regresar a Kansas encontró trabajo en la agencia de publicidad Pesmen-Rubin Commercial Art Studio, donde conoció al dibujante Ubbe Iwwerks, cuando ambos se quedaron sin trabajo montaron su propia compañía «Iwwerks-Disney Commercial Artists» en enero de 1920, la empresa cerró al poco tiempo debido a la escasez de clientes, y comenzaron a trabajar en Kansas City Film Ad como animadores. En 1922, cuando Disney consideró que había obtenido experiencia suficiente volvió a crear una nueva empresa Laugh-O-Gram Films, Inc. Se dedicaban a realizar cortometrajes de cuentos y fábulas infantiles, pero en 1923 la empresa se declaró en bancarrota y decidió ir a Hollywood la cuna del cine, donde junto a su hermano Roy fundó The Walt Disney Company, cuyos primeros largometrajes fueron “Comedias de Alicia”¹¹ una idea primitiva de la que sería Alicia en el país de las maravillas.

La compañía sufrió un revés cuando su principal cliente se quedó con los derechos del conejo Oswald, un personaje creado por Disney que había protagonizado una serie de cortometrajes.

En 1928 aparece por primera vez el personaje que hará triunfar a Disney, Mickey Mouse, aunque en un inicio su nombre fuera Mortimer. Mickey protagonizó el primer filme sonoro de la compañía "Mickey, Willie en el barco de vapor"¹² donde los efectos vocales de fueron interpretados por el propio Disney, quien continuaría interpretándolos hasta 1947.

Gracias al famoso roedor el 1932 Disney gana su primer Óscar con el cortometraje "The flowers and the tres"¹³, tras ello creo la primera serie de sus "Sinfonías tontas" y en noviembre del mismo año el estudio se convirtió en el primero en tener su propia escuela de dibujantes y animadores.

El éxito de Mickey fue tan extraordinario que en 1935 se le concedió la medalla de oro de la Sociedad de Naciones, durante esta década el humilde ratón fue plasmado en números productos e incluso se convirtió en imagen de grandes marcas como Cartier, era común que las personalidades de la época comentaran en público sus simpatías por Mickey.



Fig.14: Imagen de un cortometraje del conejo Oswald.

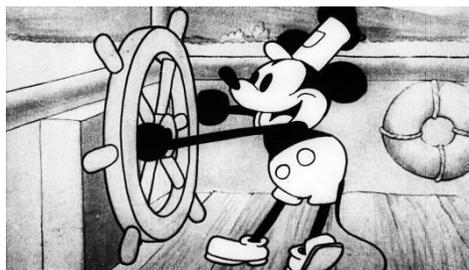


Fig.15: Imagen del cortometraje "Mickey, Willie en el barco de vapor".

12. Título: Mickey, Willie en el barco de vapor.

Año: 1928

Director: Walt Disney y Ub. Iwwerks.

Música: Wilfred Jackson

Productora: Walt Disney Studios

13. Ficha técnica:

Año: 1932

Director: Burt Gillett

Música: Franz Schubert

Reparto: Marion Darlington, Esther Campbell

Productora: Walt Disney Studio

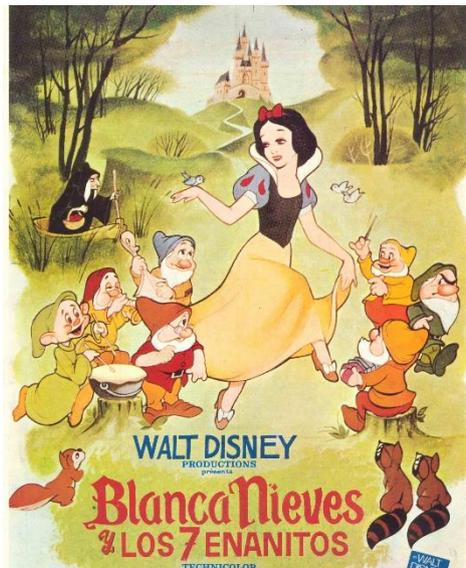


Fig. 16: Cartel de Blancanieves

14. Título: Blancanieves y los siete enanitos

Año: 1937

Director: David Hand.

Música: Leigh Harline, Paul J. Smith, Frank Churchill.

Productora: Walt Disney Productions.

15. Título: Mary Poppins

Año: 1964

Director: Robert Stevenson

Música: Richard M. y Robert B. Sherman.

Reparto: Julie Andrews, Dick van Dyke, David Tomlinson, Glynis Johns, Ed Wynn, Hermione Baddeley, Karen Dotrice, Elsa Lanchester, Arthur Treacher, Reginald Owen, Matthew Garber.

Productora: Walt Disney Productions

No fue hasta 1934 cuando se planteó la producción de un largometraje de animación, pero tuvimos que esperar hasta el año 1937 para que se estrenara "Blancanieves y los siete enanitos"¹⁴, fue la primera vez que se empleaba una cámara multiplano, capaz de plasmar la profundidad. En 1940 la siguieron "Pinocho" y "Fantasía", "Dumbo" (1941) y "Bambi" (1942). Durante esta época Disney colaboró con el gobierno mediante la producción de películas educativas y de formación militar.

En 1953 inicio conversaciones de la ABC para que sus largometrajes fueran emitidos en televisión, y se inició en la producción de largometrajes televisivos, por lo que llovieron grandes críticas al igual que con "Mary Poppins"¹⁵ (1964), donde encontramos tanto actores reales, como personajes de animación.



Fig.17: Imagen de la película Mary Poppins.

Tras el fallecimiento de Disney en 1971 se inauguró Disneyworld en Orlando, Florida, cuyos bocetos habían sido revisados por el propio Disney. En 1967 se estrena "El libro de la selva"¹⁶ la segunda película más comercial desde los comienzos de Disney, la primera película que se realizó sin la supervisión de Disney tras su fallecimiento fueron los "Aristogatos" en 1970, recuperando unos bocetos que había realizado años antes Disney.

El estudio continuo con la producción de largometrajes, y en 1992, se inauguró Disneyland en París. En 2006, adquirió Pixar quien actualmente produce la mayoría de las películas de Disney. Hoy en día lo estudios Disney son una de las mayores empresas en el ámbito del entretenimiento, poseyendo estudios cinematográficos, hoteles e incluso parques de atracciones.

15. Título: El libro de la selva
Año: 1967
Director: Wolfgang Reitherman.
Guion: Larry Clemmons (Novela: Rudyard Kipling)
Música: George Bruns, Richard M. Sherman.
Productora: Walt Disney Productions.

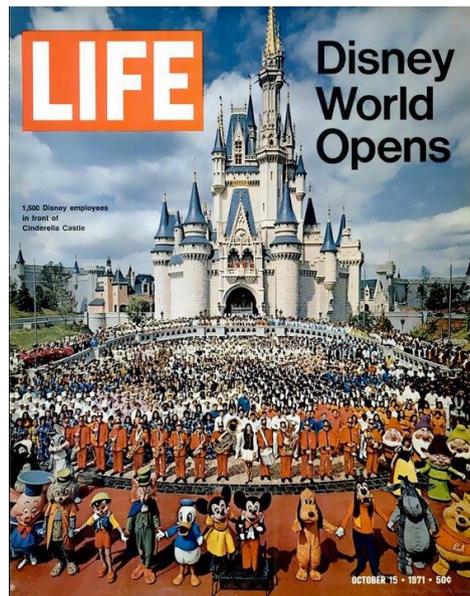


Fig.18: Portada de la Revista Life, mostrando la inauguración de Disneyworld.



Fig.19: Walt Disney con un boceto de "Bambi".



Fig.20: Boceto de "Robin Hood", 1973.

16. DURAN, J. y GONZÁLEZ, P. *El cine de animación norteamericano y El cine mudo*. Editorial UOC, Barcelona. 2008.

PRODUCCIÓN

El proceso de producción ha sufrido numerosos cambios impulsados por las nuevas tecnologías. La animación tradicional consiste en crear 24 fotogramas por segundo de animación, siendo dibujados uno por uno¹⁶.

El proceso comenzaba con un animador que dibujaba cada fotograma en papel, posteriormente se realizaba de nuevo con tinta y se pintaba en láminas de acetato transparente, la cual se llenaban con los colores en el lado opuesto al dibujo. Para concluir cada dibujo se fotografiaba sobre un fondo con una cámara estática. Las fotografías que son parecidas a la anterior y la posterior, se colocaban formando una secuencia, de esta manera se da la ilusión de movimiento. Posteriormente se introducían los sonidos.

Walt Disney era la cabeza del proceso, junto a un pequeño equipo con el que desarrollaba las películas hasta ser producibles, cuando se la encomendaba a un director, este recibía la película prácticamente desarrollada.

Para estudiar los personajes se realizaban una serie de bocetos en distintas posturas y con distintas expresiones para lo que se valían de un espejo,



Fig.21: Bocetos de Duquesa, Los Aristogatos.

para poder representarlas de la manera más verídica posible. También se realizaban estatuas o maquetas que ayudaban a visualizar los personajes.

En la actualidad la animación se desarrolla por ordenador, aun así, en el comienzo del proceso se continúa realizando un Storyboard, con bocetos realizados a mano o mediante tabletas gráficas, en ocasiones se incluyen imágenes por ordenador. Según Daniel López Muñoz diseñador de producción de Pixar, aun hoy en día continúan empleando las mesas de animación ya que les facilita comprender al personaje.

Posteriormente se comienza a desarrollar en el ordenador el diseño, modelado y por último renderizado de los modelos. Los sonidos también se incluyen mediante programas informáticos. Actualmente el director de desarrollo se rodea, ocasionalmente, de un equipo de directores de

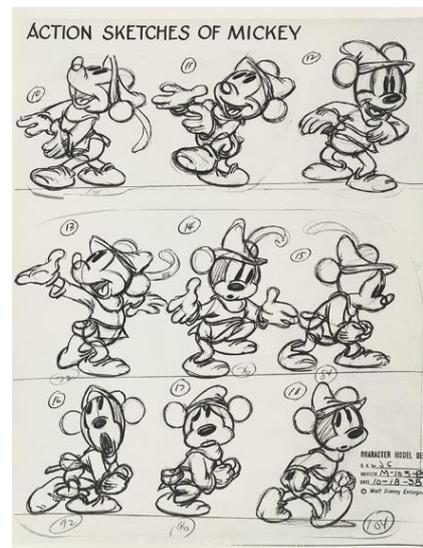


Fig.22: Bocetos del "Sastrecillo Valiente", 1938.



Fig.23. Imagen de digital "Frozen", 2013.

17. Conferencia de Daniel López Muñoz, diseñador de producción de Pixar, para Obra Social La Caixa.



Fig.24: Proceso creativo de Pixar, "Monstruos S.A", 2001.

distintos ámbitos y todos ellos forman el equipo líder. Se reúnen unas cuatro veces al año, y en estas ocasiones repasan el proyecto, ven las películas y discuten que es lo que funciona y lo que no, lo que debería potenciarse etc. Por lo que la película que vemos no es la idea de una única persona como era anteriormente, sino que se trata del conjunto de percepciones de un grupo de personas, es ello una de las causas de que las películas de Disney sean tan multiculturales.

De manera que a pesar de la incorporación de las nuevas tecnologías se sigue manteniendo parte de ese trabajo tradicional que se realizaba antes en cada película, pudiendo considerar cada filme incluso cada boceto una verdadera obra de arte.

2. CONTEXTUALIZACIÓN



Fig.25: Café Le Dome, Paris 1920

LOS AÑOS 20

La década de los 20, era una época complicada ya que acaba de finalizar la primera guerra mundial, pero a su vez se trataba de un periodo lleno de contrastes especialmente a nivel artístico.

En 1918 terminó la primera guerra mundial cuando Alemania acepto el armisticio, tras ello los cuatro grandes imperios hasta la época, el imperio ruso, astro-húngaro, otomano y el alemán dejaron de existir. Nació la Unión Soviética compuesta por los antiguos países que conformaban el imperio ruso. En Italia comienzan a consolidarse las primeras agrupaciones de fascistas, mientras que Alemania se ve sumida en una crisis tras su derrota en la guerra. Las dictaduras comienzan a extenderse por el sur de Europa, Primo de Rivera en España, Salazar en Portugal, Mussolini en Italia y Alejandro primero en Yugoslavia. Frente a esta situación, Francia tras la guerra se instauro como la mayor potencia política y militar de la Europa continental, se produce durante esta década una recuperación económica y se produce un resurgimiento cultural, recuperando parte de la Belle Époque de antes de la guerra¹⁸.



Fig.26: Mapa de Europa tras la Primera Guerra Mundial.

18. Palacios Bañuelos, Luis. Manual de historia contemporánea universal. DILEX S.L. 2008

PARIS 1920

- SOCIEDAD



Fig.27: Imagen de la ocupación del Ruhr, 1923.



Fig.28: Imagen de Paris durante una carrera, 1920.

Tras la “Gran guerra” Francia mantenía su oposición contra Alemania, le reclamaba el pago de cuantiosas indemnizaciones las cuales no se llevaron a cabo. Fue por ello por lo que en 1923 Francia decidió invadir la cuenca del Ruhr, donde se encontraban las mayores reservas de acero, carbón y hierro de Alemania, de esta manera se instauraba como máxima potencia de la Europa continental.

Tras la guerra comenzó un mayor desarrollo industrial, se inició la migración del campo a los núcleos urbanos, la reconstrucción de las ciudades afectadas por la guerra junto a la migración fue la consecuencia de que las ciudades crecieran.

París se instauró como la “capital” de la Europa occidental, como cuna del arte, la cultura, la moda, la literatura, la economía, ect.

- CULTURA

Se produjo un resurgimiento cultural denominado “los locos años 20”, París era un hervidero de nuevos artistas y de nuevas corrientes. Pintores como Picasso, Miró, Modigliani, Matisse, Kandinsky, Braque y Man Ray¹⁹ entre otros apostaban por las vanguardias liberados de la opresión tras la guerra, cobraba gran importancia el personaje del mecenas donde destaca Gertrude Stein, quien fue modelo de Picasso en innumerables ocasiones y cuya casa constituía un centro neurálgico de la bohemia artística de la época.

En la pintura, al igual que en la escultura destacaban las corrientes del surrealismo, cubismo, el suprematismo, el constructivismo²⁰ con exponentes como Dalí, Paul Klee, Modigliani además de los nombrados.

Muchos artistas llegaban de otros países atraídos por estas nuevas corrientes artísticas pintores como Picasso o Miró, escritores como Hemingway a quien influyó tanto esta época, que dedicó varios de sus libros a describir el París de la bohemia como “París era una fiesta “entre otros, e al igual que Hemingway muchos otros escritores que

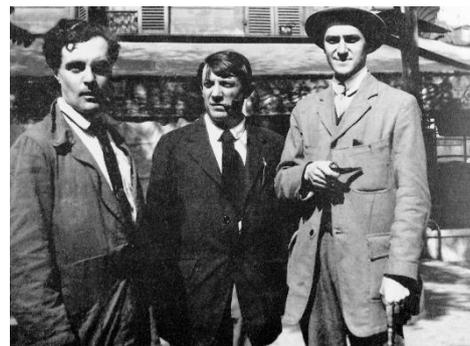


Fig.29: Imagen de Picasso, Modigliani y André Salmon.

19. Picasso (1881 – 1973) Pintor y escultor español creador del cubismo junto a Braque (1882- 1963) Pintor y escultor francés; Miró (1893 – 1983) Pintor, escultor, ceramista y grabador, máximo exponente del surrealismo; Matisse (1869 – 1954) Pintor francés, una de las figuras centrales del arte moderno; Kandinsky (1866 – 1944) Pintor ruso, considerado el precursor del expresionismo.

20. Surrealismo: se inspira en las teorías psicoanalíticas para intentar reflejar el funcionamiento del subconsciente, dejando de lado cualquier tipo de control racional.

Cubismo: pintura compuesta por «pequeños cubos» y figuras geométricas.
Suprematismo: enfocado en formas geométricas fundamentales.

Constructivismo: incorpora los conceptos de espacio y tiempo, a fin de conseguir formas dinámicas.



Fig.30: Imagen de Sylvia Beach y Hemingway en la puerta de Shakespeare & Co.



Fig.31: Duke Ellington, Louis Armstrong & Diahann Carroll, París,

habían participado en la Gran Guerra encontraron tras esta en París la liberación que necesitaban como Scott Fitzgerald, John Dos Passos, Faulkner, Steinback, Caldwell y Anderson denominaos la Generación Perdida.

Pero no todos los artistas venían del extranjero, sino que también surgieron grandes artistas franceses escritores como Simone de Beauvier, Jean Paul Sartre, Guillaume Apollinaire y André Bretón entre otros.

El papel de la mujer cobró importancia encontramos a pintoras, escritoras, mecenas, pero cabe destacar el papel de mujeres como Sylvia Beach fundadora de la librería Shakespeare & Co. Quien publicó en 1922 "Ulises" de James Joyce una de las obras más relevantes del siglo XX, o de Coco Chanel quien mediante la moda reclamó la igualdad entre el hombre y la mujer introduciendo los pantalones como prenda de vestir femenina.

En cuanto a la música se produce la irrupción del jazz, el tango, la salsa, atraídos por lo exótico, Louis Armstrong es el mayor exponente del jazz de estos años. Hay que destacar también la cinematografía de los años 20, son los primeros años del cine, se

trata de películas mudas con fuerte influencia del expresionismo, destacan Luis Buñuel y los alemanes Fritz Lange y Murnau por “Metropoli”²¹ y “Nosferatu”²² respectivamente.

- EXPOSICIÓN INTERNACIONAL DE 1925

El 28 de abril se inauguró “l'Exposition International des Arts Décoratifs et Industries Modernes”, duró hasta octubre de ese mismo año y fue visitada por unos 16 millones de personas. Abarcaba 23 hectáreas que se situaban desde el Grand Paláis a la explanada des Invalides empleando el puente Alexandre III como eje de unión.

La organización de la exposición hizo de obligado cumplimiento en su reglamento que las creaciones fueran innovadoras y modernas, no se permitían obras historicistas ni retrospectivas al pasado, lo que fue muy criticado, ya que la exposición estuvo plagada de esculturas y fuentes de corte clásico. La Exposición propició la propagación del Art Decó, haciendo frente a las nuevas vanguardias. Numerosas instalaciones se crearon en París para esta exposición que contaba con la presencia de 37 naciones. La mayoría de las construcciones, eran

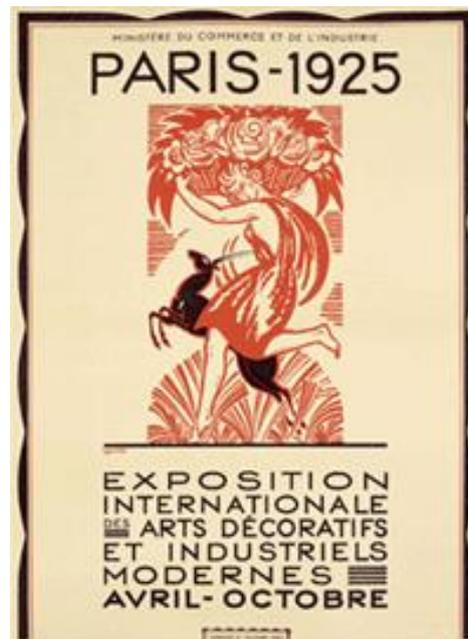


Fig.32: Cartel promocional de la Exposición internacional de París.

21. Título: Metropoli

Año: 1927

Director: Fritz Lang

Guion: Thea von Harbou

Música: Bernd Schultheis, Gottfried Huppertz

Productora: U.F.A

22. Título: Nosferatu

Año: 1922

Director: F.W. Murnau

Guion: Henrik Galeen (Libro: Bram Stoker)

Música: James Bernard, Hans

Erdmann, Carlos U. Garza, Timothy

Howard, Richard Marriott, Richard

O'Meara, Hans Posegga ect.



Fig.33: Imagen aérea de la Exposición internacional.

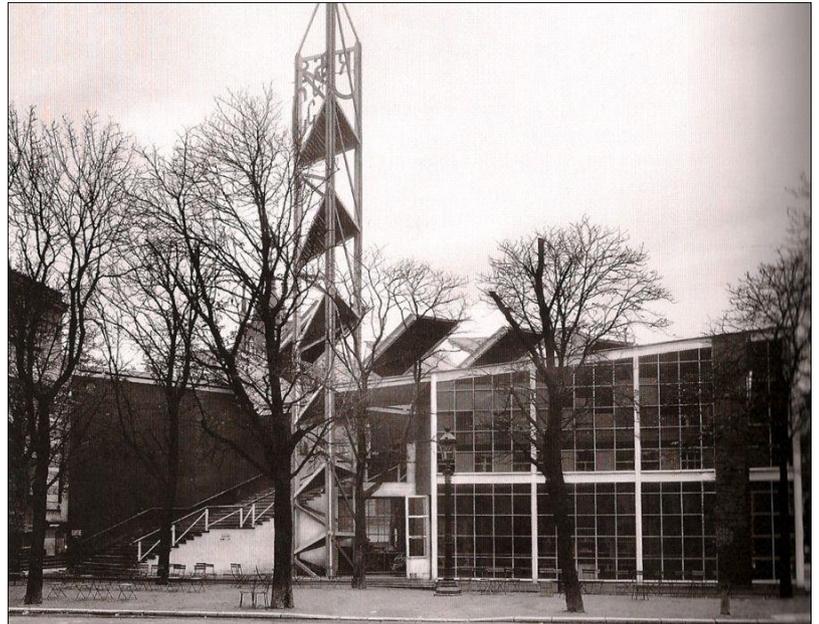


Fig.34: Pabellón de la URSS, Konstantin Melnikov.

efímeras, pero otras aún perduran en nuestros días. Frente a la difusión del Art Decó hay que destacar dos pabellones en el estilo de la vanguardia, el pabellón de la URSS realizado por Konstantin Melnikov, abanderaba la vanguardia constructivista, el edificio actuaba como estandarte de la ideología soviética, fue considerado por muchos como el mayor acierto de la exposición debido a su ligereza y su disposición atrevida, pero no todo fueron alabanzas el arquitecto español José Yarnoz dijo de él "Rusia

rompe con todo y no logra ofrecernos más que una escalera incómoda y una jaula de cristal, a través de la que se percibe un interior desordenado”²³.

El otro pabellón que destacó por su estilo vanguardista fue el de Le Corbusier el pabellón de L'Esprit Nouveau, reproducía la célula del Inmueble Villa, se componía por una simbiosis entre el modelo Dom-ino y el modelo Citrohan, el arquitecto español Mercadal afirmó “Para mí el impacto fue Le Corbusier, cuyos escritos polémicos ya conocía. El pabellón de L'Esprit Nouveau significaba ver materializadas todas sus ideas que tanta sugestión ofrecían a los que entonces éramos jóvenes y buscábamos nuevos caminos. Creo que fue un acontecimiento verdaderamente importante para nosotros, y con gran resonancia en su momento”²⁴.



Fig.35: Pabellón de L' Esprit Nouveau.

23. YARNOZ LARROSA, José: “La arquitectura en la Exposición Internacional de las Artes Decorativas e Industriales Modernas”. En *Arquitectura* n° 78, 1925.

24. GARCIA MERCADAL, Fernando: Mesa redonda con Rafael Bergamín, Fernando García Mercadal y Casto Fernández-Shaw, *Hogar y Arquitectura*, núm. 70, mayo-junio de 1967.



Fig.36: Howard Carter, en la tumba de Tutankamón.



Fig.37: Avión diseñado por Gabriel Voisin realizó su primer vuelo en 1910.

25. Enrique VALDEARCOS, "Arquitectura y urbanismo en los ss. XIX y XX", Clío 33 (2007)

- ARQUITECTURA

El Art Decó se extiende y se formaliza tras la exposición universal de París en 1925, aunque en los años previos a la guerra en Francia comenzaba a sustituir al Art Nouveau²⁵.

Se inspira en las primeras vanguardias (cubismo, el constructivismo y el futurismo), a su vez está fuertemente influenciado por el Antiguo Egipto, ya que en estos años se producen los grandes descubrimientos como la tumba de Hatshepsut y en 1922 la tumba de Tutankamón, también se inspira en las líneas aerodinámicas de la aviación, y en los distintos avances tecnológicos que intenta incorporar en sus diseños. La industria ocupa una gran influencia ya sea tanto en formas como en los materiales empleados, y el color cobra una gran importancia.

Se trataba de un arte completo ya que no solo se realizaba el diseño del edificio, sino que al igual que en el movimiento racionalista, se diseñaba todo aquello vinculante a la casa desde el mobiliario a cualquier detalle como los interruptores de la luz.

Los primeros edificios Art Decó que se realizaron en París entre 1903-1904 en la Rue Tretaigne un edificio

residencial de A. Perret y en misma calle otro edificio de viviendas de Henry Sauvage, fue la primera vez que se empleó hormigón armado en edificios residenciales.

Posteriormente entre 1910- 1913 A. Perret llevo a cabo una de sus grandes obras Théâtre des Champs- Élyseés. Otras obras relevantes de este movimiento en Francia son Iglesia de Saint Antoine de Padoue de Léon Azéma, el Palais Porte Dorée de Albert Laprade, Le Grand Rex de Auguste Blusen, entre otros.

Mientras el Art Decó se encontraba en su época de apogeo el Movimiento Moderno surge en Europa tras las consecuencias de la Primera Guerra Mundial. Se produce una ruptura con los movimientos compositivos tradicionales, se caracteriza por la ortogonalidad, la ausencia de decoración, y grandes huecos horizontales, entre otras características.

Tiene una gran influencia de la Bauhaus, y del arte abstracto de Malévich, Kandinsky, Klee y Mondrian. Aspira a liberar arte de cualquier ideología, y hacerlo accesible a todos, lo que se asimila a las ideas del socialismo.



Fig.38: Rue Tretaigne, 25 bis, Perret



Fig.39: Primer número de la revista L'Espirit Noveau.

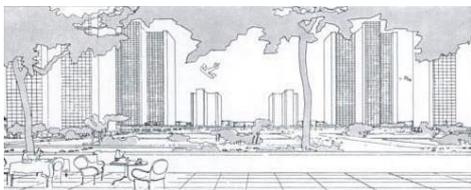


Fig.40: Boceto de la ciudad proyectada por Le Corbusier

26. BOESIGER, Willy; GIRSBERGER, Hans: *Le Corbusier 1910-65*. Barcelona, Gustavo Gili, 1971.

La arquitectura del movimiento racionalista se identifica por la desornamentación, la sinceridad de materiales, y las geometrías perfectas, rompe con el pasado haciendo de la forma la consecuencia de la función. Se apoya en las nuevas tecnologías y no se limita solo a construir edificios, sino que comprende una nueva concepción del urbanismo.

El máximo exponente de este movimiento es Le Corbusier²⁶, como el planteaba “la casa es una máquina para vivir”, es el gran teórico del movimiento, divulgaba sus principios por todo el mundo. Para ello publicó en 1920 la revista *L'Espirit Nouveau*, comenzó a trabajar junto a su primo, Ozenfant, en 1922 hasta 1940, durante esta época desarrolla uno de sus proyectos urbanísticos más destacados *La ciudad para 3 millones* de habitantes. Se presentó al público en 1922 en el Salón de Otoño de París, fue diseñado para la misma ciudad respondiendo a los problemas que había con la vivienda tras la guerra, proponía una clara separación entre las zonas residenciales y el centro administrativo, sus principales características eran incrementar la densidad de viviendas, descongestionar el centro de las ciudades, incrementar las zonas verdes y los medios de circulación. La zona residencial se componía de

bloques de baja altura que estaban compuestos por la célula del Inmueble Villa²⁷, se encontraban rodeando el centro de la ciudad donde se situaba el sector financiero compuesto por rascacielos de planta cruciforme, las circulaciones se realizaban de manera subterránea, o por corredores elevados sobre el suelo, los ejes Norte-Sur, Este-Oeste, correspondían a vías de circulación rápida.

Durante esta época desarrolló en Francia un gran número de proyectos, en los que predominan las

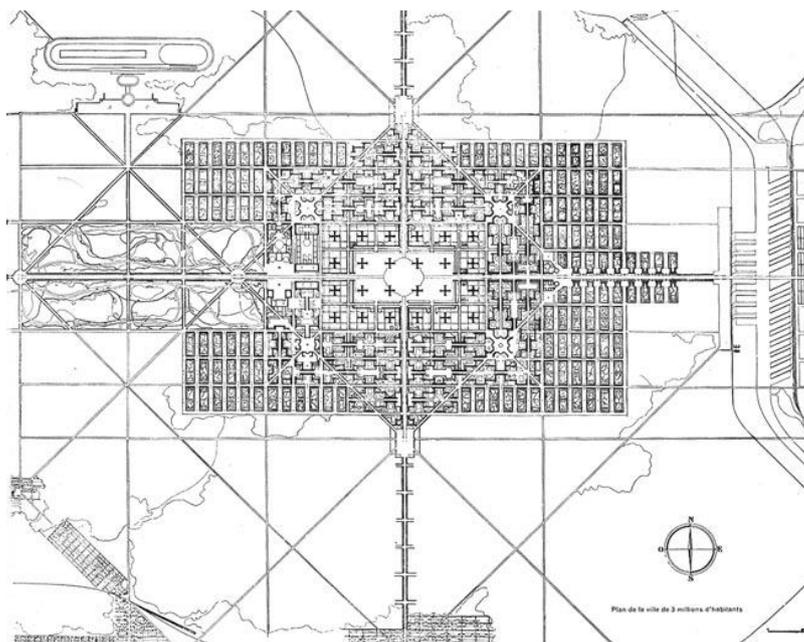


Fig.41: Planta de la ciudad para tres millones de habitantes.

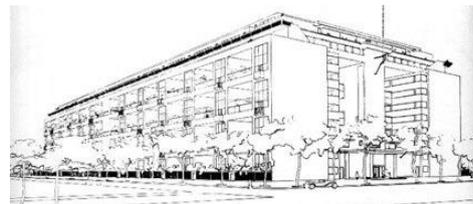


Fig.42: Bloque compuesto por inmuebles Villa.



Fig.43: Alzado de los bloques residenciales.

27. NIVET, Soline: *Le Corbusier et l'immeuble-villas*. Wavre: Mardaga, 2011.



Fig.44: Maison Ozenfant, Le Corbusier.



Fig.45: Imagen de los participantes en el IV CIAM .

28. Le Corbusier, La carta de Atenas, 1941.

viviendas unifamiliares como, la Maison Ozenfant, la Maison La Roche - Jeanneret (1923), Villa Cook (1926) y la Villa Saboya (1929) entre otros.

Las ideas del movimiento moderno dieron paso a la creación de los CIAM, presididos por el propio Le Corbusier contaba con la participación de una serie de arquitectos europeos, se fundó en 1928, en 1933 en el IV Congreso Internacional de Arquitectura Moderna (CIAM) se redactó el manifiesto, como compendio de los temas que se trataron, se publicaría en 1942 de la mano de Le Corbusier, "La Carta de Atenas"²⁸, se trata de un manifiesto urbanístico con el fin de mejorar las ciudades existentes, y otorgar unas pautas para la construcción de las nuevas. Tuvo gran influencia en el desarrollo de Brasilia y en la reconstrucción de las ciudades europeas tras la Segunda Guerra Mundial.

En Alemania destacaba la escuela de la Bauhaus fundada por Walter Gropius, quien en 1926 construyó su sede en Dessau, en 1930 tuvo que huir a Estados Unidos debido a la expansión de los nazis en Alemania, donde continuó desarrollando su trabajo. Fue entonces cuando Mies Van der Rohe se instaura como nuevo director. Estudia las

posibilidades de los nuevos materiales, proyecta la construcción de un rascacielos y de

un edificio de oficinas ambos desarrollados en hormigón y cubiertos de cristal entre 1919 y 1923, pero la industria aún no está preparada para llevar a cabo este tipo de proyectos. En 1929 construye el pabellón alemán en la Exposición internacional de Barcelona, al igual que su predecesor en 1938 emigra a EE:UU huyendo de los nazis, donde continúa desarrollando su arquitectura.

Hay que destacar a otros arquitectos de la época como al finlandés Alvar Aalto, Marcel Breuer y Philip Johnson entre otros.

En España el racionalismo aparece gracias al grupo GATEPAC, quienes introducen los principios del Ciam. Destacan José Luis Sert, Sánchez Arcas, José Torres Clavé etc.



Fig.46: Pabellón de Barcelona, Mies Van der Rohe, 1929.



Fig.47: De izq. a drcha.: Paul Lester Wiener, Le Corbusier y Josep Lluís Sert

WALT DISNEY

PRODUCTIONS presents



THE

ARISTOCATS



A PURR-FECTLY WONDERFUL NEW

CARTOON FEATURE



3. LA PELÍCULA

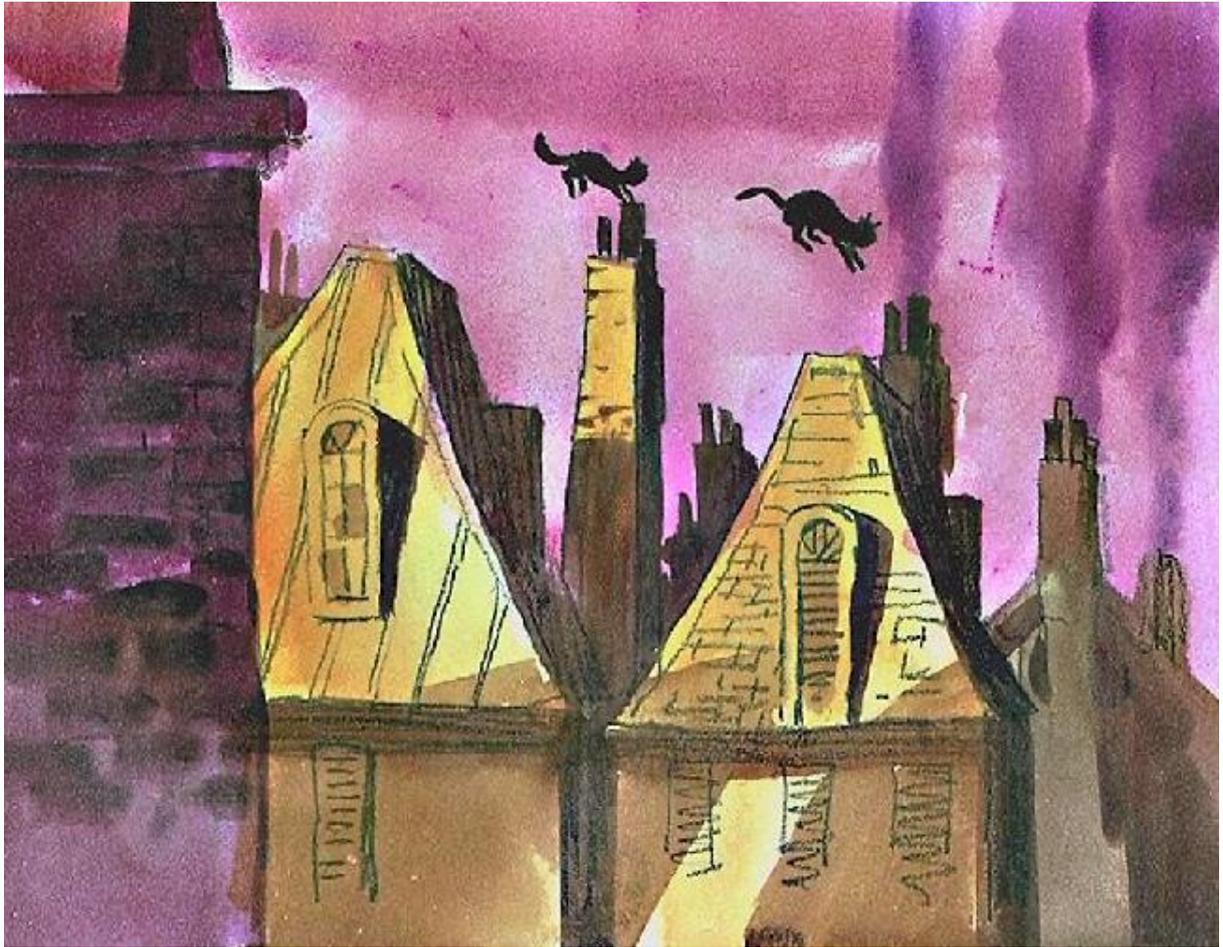


Fig.48: Fotograma de la película.

RESUMEN

A continuación, analizaremos la ciudad como fondo de la acción, en este caso de los desplazamientos de los personajes, y las distintas maneras de representar la urbe para producir diversas sensaciones en el espectador. Comentaremos la arquitectura que se observa en los diversos fotogramas, y como la metrópoli se identifica por sus monumentos que le aportan su identidad.

Por último, analizaremos la vivienda de Madame Bonfamille, sus cambios de planos y como produce esa sensación de “encogerse y estirarse” según en qué fotograma nos encontremos. Esta sensación se debe a los cambios de escala producidos para diferenciar la manera de percibir los espacios entre los personajes, para ser más concreto entre humanos y animales.

FICHA TÉCNICA:

TÍTULO ORIGINAL: The AristoCats

AÑO: 1970

DURACIÓN: 78 min.

PAÍS: Estados Unidos

DIRECCIÓN: Wolfgang Reitherman

MÚSICA: Evelyn Kennedy, Walter Sheets

HISTORIA ORIGINAL: Eric Cleworth, Frank Thomas, Julius Svendsen, Kenneth Anderson, Larry Clemmons, Ralph Wright, Tom McGowan, Tom Rowe, Vance Gerry

REPARTO: Phil Harris, Eva Gabor, Sterling Holloway, Scatman Crothers, Dean Clark, Paul Winchell, Liz English, Thurl Ravenscroft, Gary Dubin, Vito Scotti, Lord Tim Hudson, Nancy Kulp, Pat Buttram, George Lindsey, Monica Evans, Carole Shelley, Roddy Maude-Roxby, Hermione Baddeley, Charles Lane, Bill Thompson

PRODUCTORA: Walt Disney Productions

GÉNERO: Familiar, Animación



Fig.49: Fotograma de la película.

LA CIUDAD

La metrópoli aparece como telón de fondo ya al comienzo de la película, pero en todo momento mantiene su identidad, antes de que se nos diga donde discurre la trama, ya sabemos que se trata de París. La manera de otorgar a la ciudad de dicha identidad es haciendo visibles algunos de sus monumentos más característicos como son la Torre Eiffel, el Pont Neuf, el arco del Triunfo o la Catedral de Notre Dame²⁹.

Se han empleado dos técnicas distintas para percibir el núcleo urbano, la más empleada un plano en movimiento, los personajes se desplazan y la ciudad discurre tras ellos, mientras que de la otra manera se nos muestra una urbe estática mediante un plano general desde las alturas, en el que se puede contemplar toda la ciudad.

Además de las técnicas empleadas, utilizan distintos recursos para producir en el espectador diversas sensaciones. Al comienzo de la cinta se observa la ciudad de fondo, mientras el carruaje de Madame Bonfamille cruza el Pont Neuf tras el cual

29. La Torre Eiffel: construida en 1889 por Alexandre Gustave Eiffel en hierro pudelado para la Exposición Universal de París, se ha convertido en el símbolo arquitectónico del país.

El Pont Neuf: construido en el siglo XVI, es el puente más antiguo y más largo (232 m.) de la ciudad, su nombre se debe a que fue el primer puente de piedra que se construyó en París.

Arc de triomphe: construido por orden de Napoleón Bonaparte entre 1806 y 1836, para conmemorar la victoria en la batalla de Austerlitz.

Notre Dame: la obra comenzó en 1163 durante el reinado de Luis VII y concluyó en 1345, es de estilo gótico y está influenciada por la Abadía de Saint Denis.



Fig.50,51: Imágenes del Pont Neuf, Paris.

cual se puede observar la torre Eiffel, los edificios que se encuentran a ambos lados del canal tiene 4 o 5 plantas, con cubiertas realizadas en pizarra o chapa de zinc, coronada con las típicas mansardas francesas, que nos aportan información del lugar.



Fig.52: Fotograma de la película.

El carruaje continuó su trayecto donde podemos observar una difuminada vista de la Catedral de Notre Dame antes de adentrarse en un barrio residencial aristócrata, donde se encuentra la vivienda de la señora, con casas de dos alturas, algunas con jardín delantero y otras no, compuestas generalmente por una puerta central con un gran ventanal a cada lado, y realizadas en piedra vista o con la fachada pintada, corresponden al estilo Beaux Arts, muy desarrollado

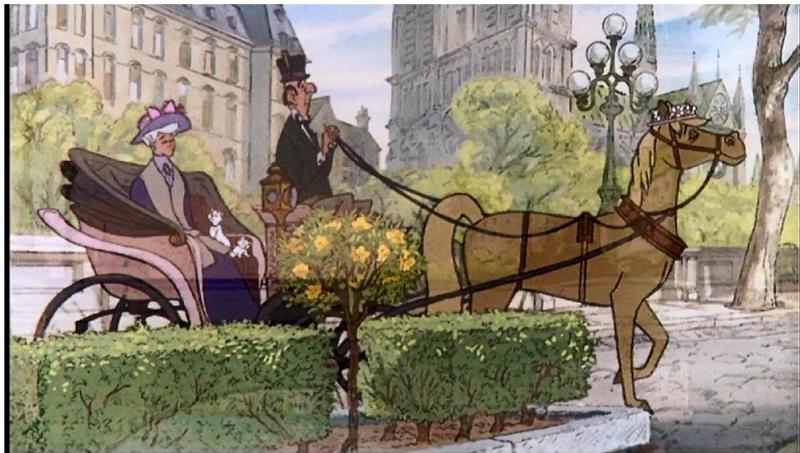


Fig.53: Fotograma de la película.

en Francia. Las sensaciones que se nos producen a lo largo de este trayecto son de calidez, de tranquilidad, una ciudad segura y apacible.



Fig.54: Secuencia de fotogramas.

El barrio residencial se nos muestra con mayor nitidez cuando se observa al Sr. Georges Hautecourt (el notario), llegar a la vivienda en su vehículo motorizado.



Fig.55: Secuencia de fotogramas



Fig.56: Fotograma de la película.



Fig.57: Secuencia de fotogramas.

Por el contrario, la segunda vez que aparece la ciudad nos ofrece una visión totalmente opuesta de la primera. En esta ocasión percibimos la urbe de noche, durante el trayecto que realiza Edgar (el mayordomo) para abandonar a los felinos en la periferia de la ciudad.

El trayecto comienza en la vivienda, continua con un fotograma en el que observamos el barrio residencial de fondo, pero en esta ocasión mucho más difuso, predominando la oscuridad, posteriormente circula por una calle más comercial donde resaltan las luces de neón de los carteles publicitarios frente a los colores pastel que se muestran en los planos de día, si fijamos nuestra atención en estos carteles publicitarios podemos ver anunciado “La Follie Berge”, “La Loterie Nationale” y un anuncio de Cognac, lo que nos ofrece una visión más degradante de la ciudad. Al contrario que en los planos de día donde la ciudad no interactúa con los personajes en este caso sí, ya que el personaje cambia su camino al ver la puerta de una comisaría de Policía, y después se interna en una boca de metro donde podemos ver anunciado “La Tour Eiffel, Place Monceau”, al salir de esta se nos ofrece una vista de la fachada de la Catedral de Notre Dame únicamente iluminada por una serie de farolas.

Para finalizar su recorrido por el núcleo urbano regresamos al mismo fotograma con el que empezamos la película, la motocicleta cruzando el Pont Neuf, podemos observar algunas diferencias entre ambas imágenes como podemos observar.

Mientras que en la primera observamos de fondo la torre Eiffel, en la segunda podemos observar La Catedral de Notre Dame, por lo demás se trata de



Fig.60: Fotogramas de la película.



Fig.58: Fotograma de la película.



Fig.59: Fotograma de la película.

exactamente el mismo fotograma, nos hace darnos cuenta de que todos los trayectos realizados son imposibles de realizar en la actualidad, ya que situándonos en el Pont Neuf, no obtenemos estas visuales.

De noche para un lugar más inseguro, más caótico que como se nos transmitía al principio. La manera de representar la ciudad se corresponde con la acción que están realizando los personajes.



Fig.61: Fotograma de la película.

Por último, podemos observar un plano general del núcleo urbano desde las alturas, iluminada por la luna, se pueden distinguir la Torre Eiffel, Notre Dame o el Arco del Triunfo. Se observan las cubiertas de los edificios con sus respectivas mansardas y

chimeneas, este plano nos transmite cierto aire de nostalgia a la bohemia.

Una característica común de los distintos momentos en los que se nos muestra la ciudad es que en ninguno de ellos aparecen personajes o vehículos acompañando al decorado, pero, aunque no se representen sabemos que están ya que en los planos de día en las viviendas podemos observar Cortinas, o flores en las ventanas, mientras que en algunos fotogramas de la ciudad de noche se puede observar luz en algunas viviendas.



Fig.64: Parte de fotogramas de la película.

Para concluir nos ofrece una mínima imagen de la arquitectura más tradicional y austera de la periferia de París con una vivienda sencilla realizada en piedra con cubierta de paja, y un tradicional molino efectuado en piedra y madera.



Fig.62: Fotograma de la película.



Fig.63: Fotograma de la película.

SECUENCIAS DE FOTOGRAMAS , CON LA CIUDAD COMO FONDO.

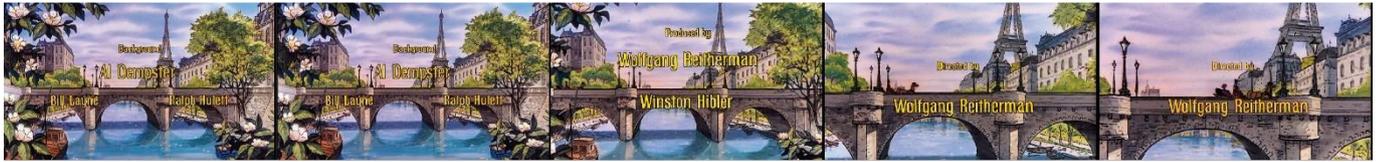






Fig.65: Fotograma del contenido de la película.

LA VIVIENDA

La casa de Madame Bonfamille es de estética Beaux Arts, corresponde al estilo arquitectónico clásico que se enseñaba en la École des Beaux Arts de París, antes de la Primera Guerra Mundial. Sus principales características son la simetría, las referencias a estilos historicistas, se trata de obras que gozan de cierto eclecticismo, gran exceso de los elementos decorativos, como, balaustradas, esculturas, guirnaldas, cornisas, pilastras, etc., la jerarquía entre los espacios desde los espacios más públicos, y nobles a las áreas más privadas, y el uso de la policromía.

Al impartirse en París fue un estilo que cobro una gran importancia en Francia, tanto en construcciones residenciales como en edificios públicos como El Grand Palais de París, posteriormente se extendió hacia América, causando un gran impacto en California y Argentina, dejando en ambos grandes piezas representativas de este estilo como por ejemplo el Palacio Estrogamou en Buenos Aires realizado en 1929 por Eduardo Sauze y Auguste Huguier o el Chateau Carolands, en California cuya fachada esta inspirada en los diseños de Mansart.



Fig.66: École des Beaux Arts, París.



Fig.67: Grand Palais, 1897-1900, París.



Fig.68: Palacio Estrogamou, 1929, Buenos Aires.



Fig.69: Chateau Carolands, California



Fig.70: Fotograma de la película.



Fig.71: Fotograma de la película.



Fig.72: Fotograma de la película.

Como podemos contemplar en la Fig.73, en la fachada principal de la residencia un eje de simetría, en el cual se sitúa la puerta principal y un gran ventanal, pero en esta imagen no es simétrico del todo ya que ambas alas tienen diferentes alturas. Como podemos observar en las otras imágenes adjuntas si mantienen la misma altura, o como en el caso de la Fig.70, las alas de la vivienda se omiten. El eje se extiende en el jardín delantero e intuimos que ocurrirá lo mismo en el posterior. También observamos una gran cantidad de elementos decorativos, que como hemos comentado, es uno de los elementos identificativos de este estilo.

Como ya se ha introducido en las imágenes 70, 71, 72 y 73, podemos ver como la fachada va variando de unos planos a otros, dando la sensación de que aumenta y encoje, esto se debe a las distintas maneras de representar la perspectiva que se han empleado, en el caso de la primera imagen la visión es mucho más compacta, pretende dar la sensación de que no obtenemos toda la información necesaria porque nos lo impiden los edificios colindantes.

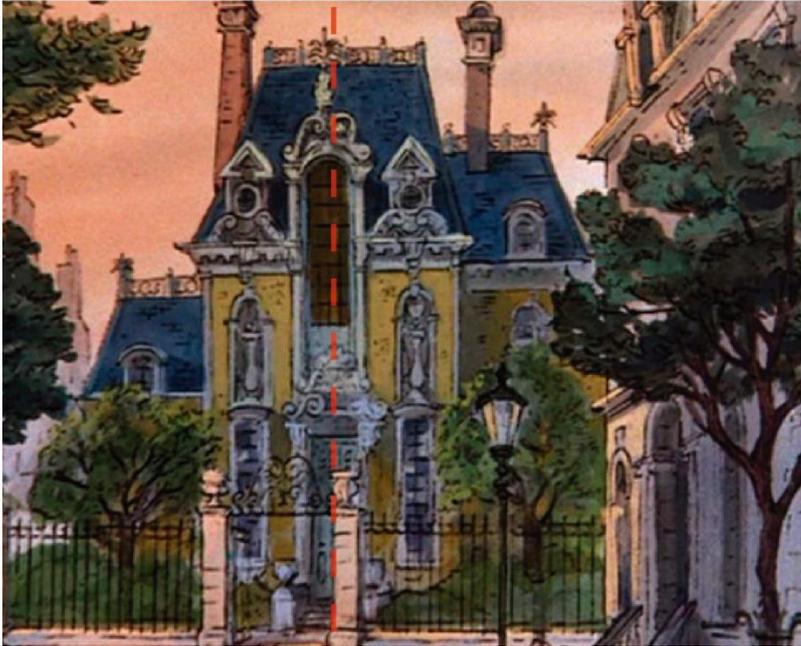


Fig.73: Fotograma de la película, simetría de la vivienda.

mientras que en las posteriores el plano es más abierto, y nos ofrece una visión completa de la casa.

Hay que fijarse en como la puerta principal cambia dependiendo de los distintos fotogramas. En primer lugar, varía de color de blanco a azul, y en segundo lugar se modifican los escalones, en la primera imagen no aparecen mientras que en las siguientes



Fig.74: Fotograma de la película.



Fig.75: Fotograma de la película.



Fig.76: Fotograma de la película.



Fig.77: Fotograma de la película.



Fig.78: Fotograma de la película.



Fig.79: Fotograma de la película.

cambia el número de escalones ya que modifica la escala de la imagen de Madame Bonfamille, a la de los gatos subiendo la escalera. Este recurso del cambio de escala en los planos donde cobran protagonismo los gatos nos ayuda a comprender la visión de los felinos que perciben todo de un tamaño mayor, y de una altura mucho más cercana al suelo.

En la parte trasera de la casa se encuentra la puerta de servicio que comunica con la cocina de la vivienda, al otro lado del jardín aparece un pequeño establo conectado con la calle que discurre por detrás del edificio. El establo está constituido por muros portantes de piedra, y en el interior la distribución se ha realizado con estructura de madera, siendo la fachada independiente a la distribución interior, la cubierta también está realizada con estructura de madera, y sobre esta se sitúan las tejas.

Pese a no ser posible materializar la vivienda tal y como se muestra en la película, se ha diseñado acorde con los hogares de la época, donde el servicio posee sus propias estancias y accesos, para solo cruzarse con los señores, cuando estos lo requieran. El propio diseño de la vivienda nos ayuda a comprender la sociedad de ese periodo.

En cuanto a la distribución interior, no se muestran todos los espacios de la casa, pero con los pocos que se nos muestran somos capaces de conocer como se desarrolla la distribución. Los planos que se ofrecen de los espacios nunca son planos generales, en ningún momento podemos contemplar la totalidad de la estancia, pero mediante las imágenes que nos ofrece podemos llegar a comprender esos espacios.

Para analizar el interior de la vivienda, iremos analizando una a una las habitaciones. Comenzamos por el vestíbulo, ya que es el punto de acceso a la vivienda, nada más entrar percibimos de frente una gran escalinata, que al igual que en los palacios renacentistas, se trata de un símbolo de poder que marca el nivel social de la dueña de la vivienda.

A la izquierda de la escalera nos sorprende encontrar un ascensor ya que no eran nada comunes para la época, y mucho menos en viviendas unifamiliares, lo que implica de nuevo el elevado poder adquisitivo de la dueña.

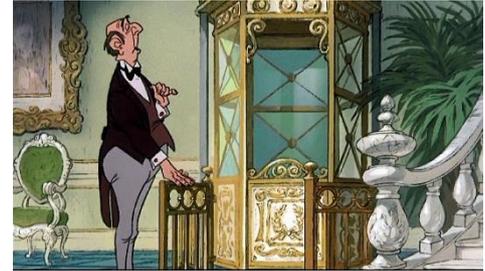


Fig.80: Fotograma de la película.

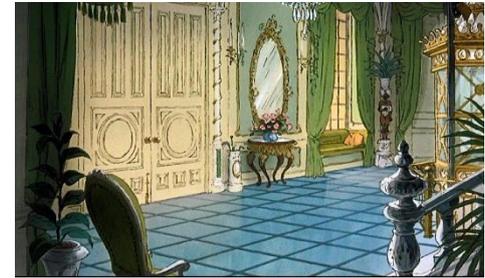


Fig.81: Fotograma de la película.



Fig.82: Fotograma de la película.



Fig.83: Fotograma de la película.

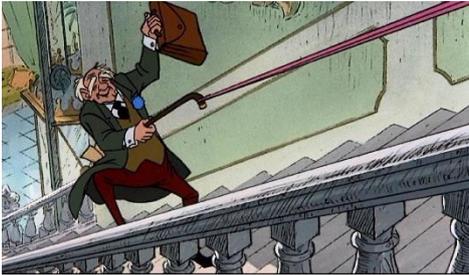


Fig.84: Fotograma de la película.

A la izquierda del ascensor se sitúa la entrada a la cocina, mientras que en la pared opuesta se encuentra el acceso a la habitación de los gatos. Dos grandes ventanas simétricas respecto al eje aportan la luz necesaria a la estancia. La escalera ocupa el centro de la vivienda, no se nos muestra en ningún momento su dimensión real, sino que en todos los fotogramas esta se ve distorsionada, al igual que la pendiente lo que provoca distintas sensaciones al espectador, como precaución ante una caída, o como lo percibe el personaje, como la dificultad que tiene el anciano para subirlas.

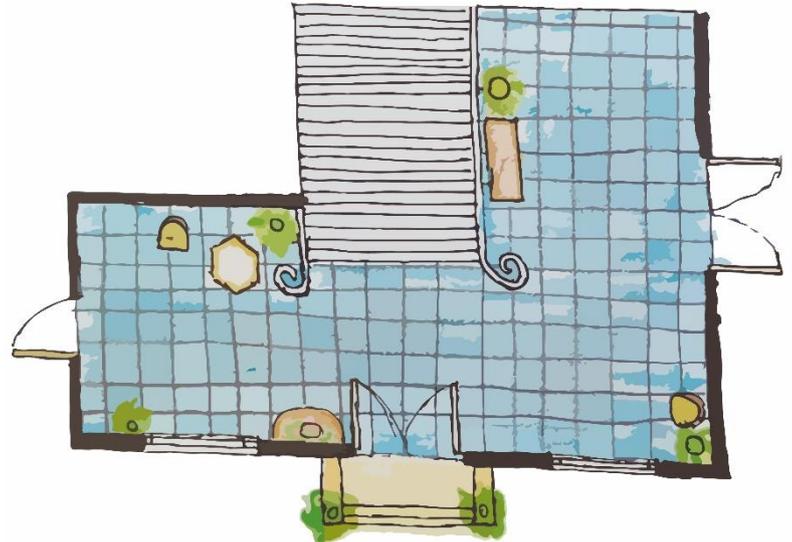


Fig.85: Plano vestíbulo. Dibujo del autor.

Continuando por las estancias de la planta baja analizamos la cocina. Se trata de un espacio alargado, que comunica con el vestíbulo, sabemos exactamente en que punto, ya que aparece el acceso a la misma. En ninguno de los fotogramas aparece una ventana, pero siendo una cocina entendemos que, aunque no las veamos, las habrá.

No se aprecia la totalidad del espacio ya que las acciones que ocurren se centran en la cocina de carbón, en la cual observamos el único cambio de escala que se produce en esta estancia que corresponde a la aparición de un ratón.

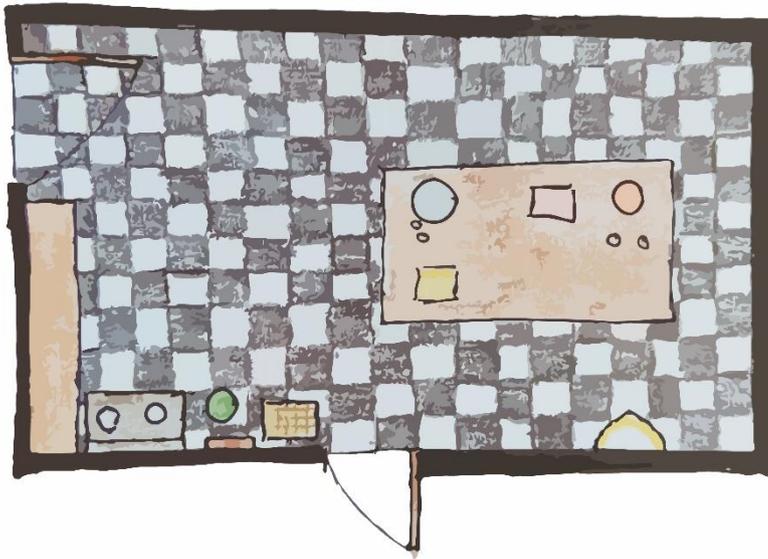


Fig.89: Plano cocina. Dibujo del autor.



Fig.86: Fotograma de la película.



Fig.87: Fotograma de la película.



Fig.88: Fotograma de la película.



Fig. 90: Fotograma de la película.



Fig.91: Fotograma de la película.



Fig.92: Fotograma de la película.

La última estancia de la planta baja es la habitación donde los felinos realizan sus tareas, (pintar, tocar el piano etc.), no se nos ofrece demasiada información sobre esta habitación, pero junto con la de Madame Bonfamille son las dos estancias más complejas de la vivienda. Se trata de una habitación rectangular, posee una chimenea en el centro de una de sus paredes y dos grandes ventanales, uno de ellos corresponde a uno de los ventanales de la fachada principal, mientras que el otro comunica con el lateral del jardín.



Fig.93: Plano Habitación de los gatos. Dibujo del autor.

Arquitecturas fantásticas de cine. LOS ARISTOGATOS

Es donde más cambios de plano encontramos, ya el plano cambia constantemente entre la visual de una persona que contemplara la acción, y la de uno de los felinos que observa a su familia, e incluso la visual que tendría un ratón de la habitación. Los numerosos cambios de plano otorgan a la estancia de una gran complejidad a la hora de comprender el espacio en su totalidad



Fig.94: Fotogramas, escala felinos.



Fig.95: Fotogramas, escala ratón.

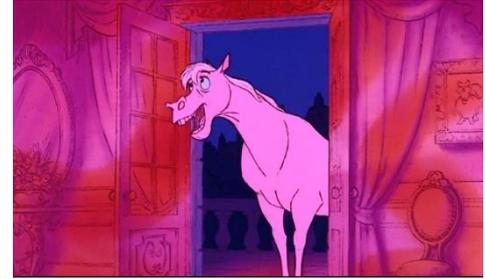


Fig.96: Fotograma de la película.



Fig.97: Fotograma de la película.



Fig.98: Fotograma de la película.



Fig.99: Fotograma de la película.



Fig.100: Fotograma de la película.



Fig.101: Fotograma de la película.

En la primera planta únicamente aparece la habitación de Madame Bonfamille, se trata de una extensa habitación ya que incluye un ámbito de descanso. A la estancia se accede a través de lo que parece un extenso pasillo, posee una chimenea al igual que el salón del piso inferior, se encuentra entre dos ventanas, que nos hace imposible conocer donde su ubica la estancia, ya que en la fachada principal solo aparece un gran ventanal, que es el que corresponde a la habitación, pero en el interior encontramos dos ventanas en lugar de una.

Consideramos un retranqueo en la zona de despacho, según lo percibido en las imágenes del interior, podría corresponderse con la envolvente de la vivienda, al situarse en el ala central y el área destinada a despacho en la lateral. Es el espacio mas grande de la vivienda.

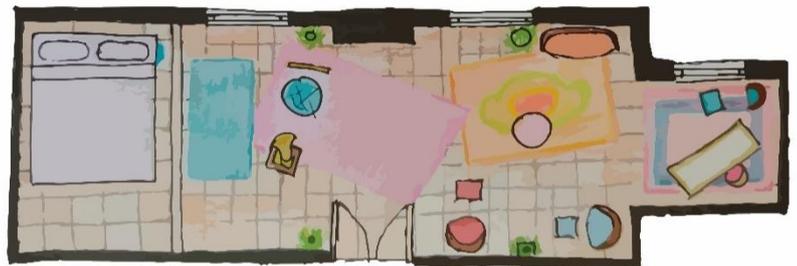


Fig.102: Plano habitación Madame Bonfamille. Dibujo del autor.

Únicamente se produce un cambio de plano, pese a estar presentes los felinos en prácticamente la totalidad de la escena. Es la escena en la que mejor se percibe que el espacio va creciendo o menguando de un fotograma a otro, ya que durante el baile va recorriendo la habitación y va cambiando el espacio continuamente de un fotograma a otro.



Fig.103: Cambio de plano de la escena.



Fig.104: Fotograma de la película.

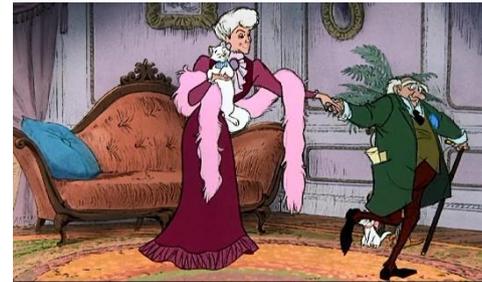


Fig.105: Fotograma de la película



Fig.106: Fotograma de la película.



.Fig.107: Fotograma de la película.



Fig.108: Fotograma de la película.

Por último, en el bajo cubierta aparece la estancia de Edgar (el mayordomo), se trata de una estancia sencilla, no se encuentra en muy buen estado, lo que junto al desorden nos da la sensación de ser un lugar sucio. No se hace visible como se accede a ella, pero si aparece la puerta de acceso, según la distribución de viviendas similares, el servicio poseía su propia escalera.



Fig.109: Plano habitación de Edgar. Dibujo del autor.

Encontramos un detalle arquitectónico que sorprende actualmente, pero que era bastante habitual en las casas de alto nivel y es el comunicador entre la habitación de la señora y la del mayordomo, un sencillo sistema para comunicarse, que considerando la época recorrería todas las estancias de la casa. El único punto de iluminación exterior y de ventilación es la pequeña mansarda que vemos en los fotogramas.

En esta habitación no se produce cambio de escala alguno, ya que el único personaje que interactúa con la misma es el propio mayordomo. Pese a ser uno de los espacios más sencillos de toda la vivienda, es del que se nos ofrece más información, pudiendo representarlo sin dificultad.



Fig.110: Fotogramas de la película, el intercomunicador, en la estancia de Edgar y en la de Madame Bonfamille.

DIG THESE CATS...and all that JAZZ!

WALT DISNEY
PRODUCTIONS'
THE
ARISTOCATS

A PURR-FECTLY WONDERFUL NEW CARTOON FEATURE



BERLIOZ - TOULOUSE - MARIE-
he plays - he paints - she sings



DUCHESS-
*the creme de la creme
of Paris catdom*
voice - Eva Gabor



O'MALLEY-
*the swinging king
of the alley*
voice - Phil Harris



ROUEFORT-
the big cheese detective
voice - Sterling Holloway

Technicolor

Released by BUENA VISTA DISTRIBUTION CO., INC.
© 1975 Walt Disney Productions



For entertainment, recreation, relaxation MAKE YOUR DESTINATION THE VACATION KINGDOM OF THE WORLD **Walt Disney World** . . . OPENS OCTOBER, 1971

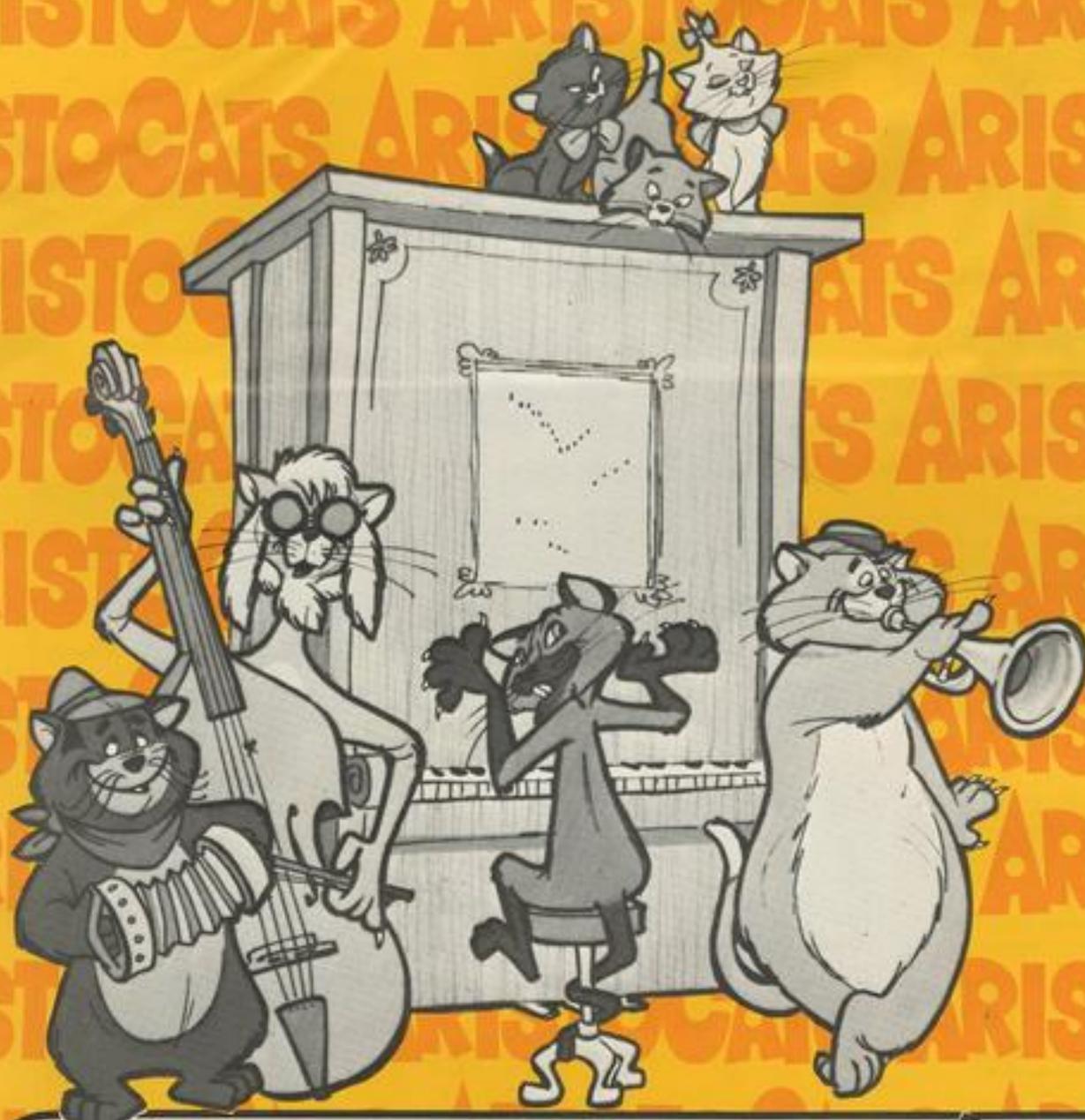
4. CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Actualmente el filme continúa siendo un clásico del cine infantil, aunque hay muchos debates en si es o no una de las mejores películas de la factoría Disney, lo que sí está claro es que marcó un antes y un después, ya que es la primera película de Disney en la que se observa esa estrecha relación entre la arquitectura y el cine. Consigue plasmar la ciudad de una manera concisa y sencilla a pesar de que ha sido modificada respecto a la real, pero no nos percatamos de ello hasta que no entramos a estudiarla.

La capacidad del cine para cambiar el espacio ha sido de vital importancia para la industria, pero ello no sería capaz si previamente no se tienen los estudios necesarios de cómo se desarrollan los espacios reales. Podemos considerar que el cine y la arquitectura se encuentran en una especie de simbiosis de manera que combinando una y otra se logran resultados magnificas en ambas artes.

WALT DISNEY PRODUCTIONS'



- BERGER, John, *John Berger. Sobre el dibujo*. Gustavo Gili, Barcelona, 2011.
- BOESIGER, Willy; GIRSBERGER, Hans: *Le Corbusier 1910-65*. Barcelona, Gustavo Gili, 1971.
- CONNAH, Roger. *How architecture got its hump*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 2001.
- DURAN, J. y GONZÁLEZ, P. *El cine de animación norteamericano y El cine mudo*. Editorial UOC, Barcelona. 2008.
- FONTE, Jorge y MATAIX, Olga. *Walt Disney: el hombre, el mito*. T & B EDITORES, 2001.
- GARCIA MERCADAL, Fernando: *Mesa redonda con Rafael Bergamín, Fernando García Mercadal y Casto Fernández-Shaw*, Hogar y Arquitectura, núm. 70, mayo-junio de 1967.
- GOROSTIZA LÓPEZ, Jorge. *Cine y arquitectura*. Comisión de Cultura de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura/Filmoteca Canaria. Las Palmas de Gran Canaria, 1990.
- GOROSTIZA, Jorge. *La construcción de la ficción*. Tesis doctoral, 2015

- GOROSTIZA, Jorge. *La profundidad de la pantalla Arquitectura+ Cine*, Editorial Ocho y medio, Santa cruz de Tenerife, 2007.
- GOROSTIZA, Jorge. *La imagen supuesta: arquitectos en el cine*. A ASPPAN, 1997.
- LE CORBUSIER: *Como concebir el urbanismo*. Buenos Aires: Infinito, 2001.
- MONEO, Rafael. "Otra modernidad". En: HERNÁNDEZ LEÓN, Juan Miguel (Ed). *Arquitectura y ciudad: La tradición moderna entre la continuidad y la ruptura*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2007.
- NIVET, Soline: *Le Corbusier et l'immeuble-villas*. Wavre: Mardaga, 2011.
- PALACIO BAÑUELOS, Luis. *Manual de historia contemporánea universal*. DILEX S.L. 2008.
- VALDEARCOS, Enrique. *Arquitectura y urbanismo en los ss. XIX y XX*, Clio 33, 2007.
- VILLALOBOS, Daniel y PÉREZ BARREIRO, Sara. *Arquitectura de cine Fotograma 010*, Fundación Docomomo Ibérico, 2016.

- VITRUVIO, Marco. *Los diez libros de Arquitectura*. Barcelona: Alta Fulla, 1993. p. 9.
- YARNOZ LARROSA, José. *La arquitectura en la Exposición Internacional de las Artes Decorativas e Industriales Modernas*. En *Arquitectura* nº 78, 1925.

CONFERENCIAS

- Conferencia de Daniel López Muñoz, diseñador de producción de Pixar, para Obra Social La Caixa.

PÁGINAS WEB (consultas el 14/08/2018)

- <https://www.24horas.cl/tendencias/espectaculo/sycultura/conoce-el-proceso-de-disney-pixar-para-crear-sus-peliculas-878612>
- https://elpais.com/elpais/2017/02/19/eps/1487459133_148745.html
- <https://proyectos4etsa.wordpress.com/2012/12/30/plan-para-una-ciudad-de-tres-millones-de-habitantes-1922-le-corbuiser/>
- <http://hasxx.blogspot.com/2011/09/congreso-de-arquitectura-moderna-ciam.html>



Portada presentación: Pinterest

Fig.1: Borja López Coteló, Sverre Fehn desde el dibujo. A Coruña, 2012

Fig.2:

<http://elarquitectohamuerto.blogspot.com/2012/11/croquis-dibujos-arquitectos.html>

Fig.3: Borja López Coteló, Sverre Fehn desde el dibujo. A Coruña, 2012

Fig.4:

<http://savagecities.blogspot.com/2012/02/cinema-fakes-scenography-emilio-ruiz.html>

Fig.5: Google Imágenes

Fig.6: <http://www.museoreinasofia.es>

Fig.7: Apuntes de la asignatura de Composición.

Fig.8: Pinterest

Fig.9: Pinterest

Fig.10: Pinterest

Fig.11: <https://www.biografiasyvidas.com>

Fig.12: <https://www.biografiasyvidas.com>

Fig.13: Google Imágenes

Fig.14: <https://www.biografiasyvidas.com>

Fig.15: <https://www.biografiasyvidas.com>

Fig.16: Google Imágenes

Fig.17: Fotograma de la película Mary Poppins

Fig.18: Revista Life

Fig.19: <https://www.biografiasyvidas.com>

Fig.20: Caixa Forum, Exposición de Disney

Fig.21: Pinterest

Fig.22: Caixa Forum, Exposición de Disney

Fig.23: Caixa Forum, Exposición de Disney

Fig.23: Artículo del País

Fig.24: Artículo del País

Portada Contextualización: Pinterest

Fig.25: <http://www.tugarida.com>

Fig.26: Google Imágenes

Fig.27: Google Imágenes

Fig.28: <https://www.buzzfeed.com>

Fig.29: Pinterest

Fig.30: Pinterest

Fig.31: Pinterest

Fig.32: Apuntes Composición de la ETSAM.

Fig.33: Apuntes Composición de la ETSAM.

Fig.34: Apuntes Composición de la ETSAM.

Fig.35: Apuntes Composición de la ETSAM.

Fig.36: Artículo del ABC

Fig.37: La Gaceta Aeronáutica

Fig.38: <http://www.worldarchitecturemap.org>

Fig.39: <https://artcontemporanigeneral.blogspot.com>

Fig.40: <https://proyectos4etsa.wordpress.com>

Fig.41: <https://proyectos4etsa.wordpress.com>

Fig.42: <https://proyectos4etsa.wordpress.com>

Fig.43: <https://proyectos4etsa.wordpress.com>

Fig.44: <https://es.wikiarquitectura.com>

Fig.45: <http://hasxx.blogspot.com>

Fig.46: Pinterest

Fig.47: <https://www.kelosa.com>

Portada La Película: Pinterest

Fig.50: Google Imágenes

Fig.51: Google Imágenes

Fig.66: <https://theculturetrip.com>

Fig.67: <https://theculturetrip.com>

Fig.68: El nacionalista

Fig.69: Wikipedia

Portada conclusiones: Material del DVD de la película

Fig.111: <https://characterdesignreferences.com>

Portada Bibliografía: Pinterest

Portada procedencia de ilustraciones:
<https://characterdesignreferences.com>

Fotogramas de la película: Figs. 48, 49, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 87, 88, 90, 91, 92, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 110.

Planimetría realizada por el autor: Figs. 85, 89, 93, 102, 109.

Arquitecturas fantásticas de cine. LOS ARISTOGATOS

