

## FORMAS DE HABITAR LA ARQUITECTURA EN EL CINE DE TIM BURTON

Alumno: Natalia Núñez Hernández

Tutor: Darío Álvarez Álvarez



Universidad de Valladolid



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Grado en Fundamentos de la Arquitectura

Curso: 2018/2019



**A través de la arquitectura el director Tim Burton consigue transmitir al espectador la dualidad y contraposición en los diferentes modos de habitar los característicos mundos fantásticos que propone. La situación urbanística de las edificaciones, la correlación entre los espacios imaginarios y la forma en la que los personajes habitan las sobrenaturales arquitecturas consiguen expresar una constante contradicción y crítica al mundo real en**

Eduardo Manostijeras, Charlie y la fábrica de Chocolate, Sweeney Todd el barbero diabólico de la calle Fleet y La novia cadáver.

**Through architecture, the director Tim Burton conveys to the spectator the duality and contrast between the different ways to inhabit the fantastic signature worlds that he proposes. The urban situation of the buildings, the relationship between imaginative spaces and the way in which characters inhabit these supernatural architectures succeed in expressing a constant contradiction and criticism of the real world in**

Edward Scissorhands, Charlie and the chocolate factory, Sweeney Todd the demon barber of Fleet St and Corpse Bride

## ÍNDICE.

1. Introducción
2. Simbiosis entre la arquitectura y el cine.
3. El cine gótico-exprexionista de Tim Burton.
4. Casos de estudio de la filmografía de Tim Burton.
  - 4.1. El castillo tenebroso al final de una avenida de casas color pastel.  
*Edward Scissorhands, 1990.*
  - 4.2. Casa singular en una ciudad inglesa industrial.  
*Charlie and the chocolate factory, 2005.*
  - 4.3. Dualidad en el habitar la sección arquitectónica  
*Sweeney Todd: The demon barber of Fleet Street, 2007.*
  - 4.4. Como habitar la vida y la muerte.  
*Corpse Bride, 2005.*
5. Conclusiones.
6. Bibliografía.
7. Filmografía.

## 1. INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de investigación propone exponer y poner en valor la arquitectura en el cine, ya que la presencia de ésta es indispensable para el desarrollo de la cinematografía.

El cine, como arte en sí, desde siempre ha bebido de otras influencias artísticas o ha nacido a partir de ellas. Los grandes directores se han basado en las distintas corrientes pictóricas para expresar emociones y sensaciones en la pantalla, o simplemente para crear una ambientación acorde con el argumento del film.

Para mostrar la relación de dichas artes, se estudia el universo cinematográfico de Timothy Walter Burton, elegido por ser un director, productor y guionista único en la industria del cine actual y por el papel que juega la arquitectura en la creación de sus escenarios.

La metodología seguida para la presente investigación consiste en estudiar la obra cinematográfica de Tim Burton, desde la generalidad hasta focalizarnos en películas concretas, a saber; Eduardo Manostijeras, Charlie y la fábrica de Chocolate, La novia cadáver, y Sweeney Todd, El barbero diabólico de la calle Fleet.

El trabajo se divide en tres grandes partes:

En la primera se analizará como la arquitectura forma parte de los escenarios cinematográficos de manera natural, constituyendo una perfecta simbiosis entre ambos. A través de textos y citas de diferentes autores.

La segunda parte destaca por introducirse en el universo de Tim Burton con carácter general ya que es uno de los cineastas que más incide en destacar los elementos arquitectónicos como vehículo para expresar y transmitir sensaciones gracias a los escenarios y espacios creados por dichos elementos.

Por último, en la tercera parte, la investigación se centra en analizar, a través de una selección de algunas de sus películas más representativas, cuales son los elementos arquitectónicos concretos de cada film que contribuyen a crear un universo paralelo, casi caótico que envuelve al espectador sumergiéndole de pleno en la historia que pretende recrear.



## 2. SIMBIOSIS ENTRE LA ARQUITECTURA Y EL CINE

El cine es una disciplina creativa que desde sus orígenes ha estado subordinada a la arquitectura por diversos conceptos en común: la noción del espacio, recorridos, la filmación de los planos, creación de distintas profundidades, iluminación (...). Como ejemplo de dicha afirmación, se tiene constancia de la formación profesional en la arquitectura de algunos cineastas, ya que deben crear imágenes en movimiento a partir de volúmenes estáticos que conforman los escenarios.

La acción de una película sucede siempre en algún lugar, y lugar remite a alguna noción, por somera que sea, de construcción, de edificio, de espacio(...). En algunas ocasiones los planos visuales pasan desapercibidos por ser estrictamente funcionales, pero en otras el lugar, y por ello, la arquitectura, adquiere tanto protagonismo como la trama y la narración o los personajes y su interacción en las escenas.

La diferencia esencial entre la arquitectura y la arquitectura del cine es que ésta última no ha sido proyectada para ser vivida o habitada. En la práctica cinematográfica se construye aquello que va a ser filmado, por ello los escenarios son espacios diáfanos que se ocupan con fragmentos de edificios, estancias, entornos urbanos... lo ineludible para crear la atmósfera conceptual necesaria por la que el espectador se adentra en el mundo deseado.

La arquitectura cinematográfica se proyecta atendiendo a dos procesos, que a priori parecen contradictorios pero que, en realidad, son complementarios;

El primer proceso es el de abstracción, reducir las formas y los estilos arquitectónicos a lo esencial para conseguir una correcta ambientación del film. En cambio, hay que destacar en el segundo proceso, el ejercicio de exagerar y desproporcionar determinados detalles, como las aberturas o molduras, para permitir al espectador reconocer y singularizar algunos aspectos. De este modo y por consiguiente, se crean en el espectador sentimientos o emociones de índole dramática o cómica con el fin de adentrar a la audiencia en la historia que se percibe.



*"Metrópolis behind the scenes".  
Fuente: Plataforma Arquitectura.*

La construcción en el cine es la arquitectura en su esencia más funcional, pues la forma sigue exclusivamente a la función. Su cometido no es ser habitada, si no visitada a través de la cámara, ofreciendo al diseñador un margen de libertad muy amplio. Se pueden adulterar las formas, mezclar los estilos, fusionar texturas, falsear las escalas y combinar los colores, logrando su funcionalidad más pragmática.

La sociedad siempre ha valorado positivamente la profesión del director y del actor, dejando a un lado la importancia del diseñador de escenarios y decorados. La arquitectura cinematográfica es un decorado construido para crear una determinada puesta en escena. No se construye para ser observada, sino para crear situaciones de habitabilidad.

Aunque muchas veces el lugar donde transcurre la acción pasa desapercibido, muchas otras la arquitectura es tan trascendental como la interpretación de los actores o el desarrollo de la acción y así se convierte en verdadera protagonista, creadora del sentido de la película y encargada de estructurar la narración y la puesta en escena. **(1)**

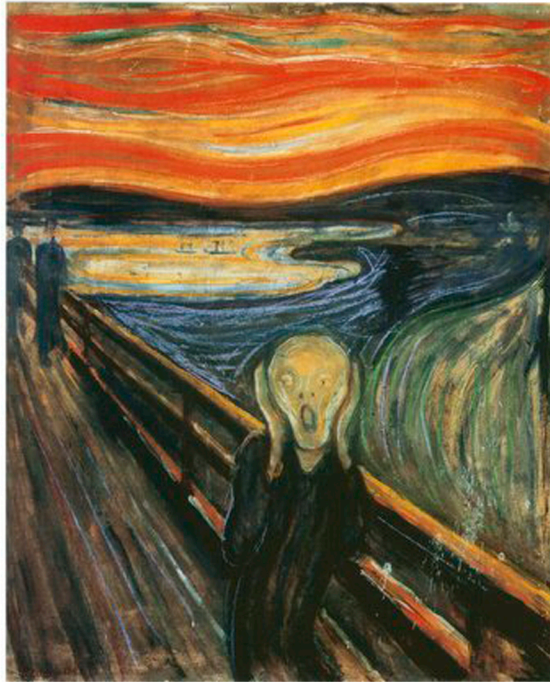
La escenografía es esencial en la imagen cinematográfica, es el arte de diseñar o realizar decorados para posteriormente ser filmados. Por ello, se afirma que desde el nacimiento del arte de la filmografía existe una relación inevitable con la arquitectura.

El nexo de unión entre la arquitectura y el cine debe ser el espacio arquitectónico. La puesta en escena es una representación de un mundo ficticio, imaginario y verosímil, lo que no quiere decir real.

Parte de este espacio ilusorio es construido por la mente e ingenio del espectador, que capta fragmentos inconexos que unidos por el montaje y la producción crea una continuidad espacial de un mundo paralelo, ilusorio y construido.

---

(1) JÓDAR, C. (2013). "El decorado. Cine, magia y arquitectura"



Óleo, temple y pastel sobre cartón  
de estilo expresionista  
Fuente: Galería Nacional de Noruega.

*"De repente, el cielo se tiñó de rojo sangre, me detuve y me apoyé en una valla muerta de cansancio: sangre y lenguas de fuego acechaban sobre el azul oscuro del fiordo y de la ciudad. Mis amigos continuaron y yo me quedé quieto, temblando de ansiedad.*

*Sentí un grito infinito que atravesaba la naturaleza."*  
Edvard Munch, 1892

### 3. EL CINE GÓTICO-EXPRESIONISTA DE TIM BURTON

La realización cinematográfica, como expresión artística, nace de la mano del movimiento expresionista en Alemania a principios del siglo XX durante la **República de Weimar**<sup>2</sup>, donde además se manifiesta en más artes afines.

La industria cinematográfica fue fundamental para crear y formar la estética de este movimiento artístico. Surgieron grandes maestros del cine como Robert Wiene, Fritz Lang o Friedrich Murnau, autores de diversas obras cumbre de dicho movimiento, entre ellas se puede citar: El gabinete del Doctor Caligari, Nosferatu y Metrópolis.

Describir el expresionismo es una tarea de difícil ejecución. Una de las definiciones que mejor refleja el espíritu expresionista viene de la mano del escritor alemán **Kasimir Edschmid**<sup>3</sup>; "El expresionismo no mira: ve, el expresionismo no cuenta: vive, no reproduce: recrea, no encuentra: busca".

Dicho movimiento artístico inicia su andadura gracias a un grupo de estudiantes de arquitectura aficionados a la pintura, conocidos como Die Brücke, traducido al español como El puente, cuando presentan una exposición de sus cuadros. A continuación, el grupo de artistas redacta un manifiesto de fundación del movimiento donde reivindican sus pensamientos basados en la pintura impresionista, reflejada en El Greco, Goya y Munch, por el uso de los colores y las formas distorsionadas.

En aquella época, los tiempos estaban sufriendo procesos de cambio, gracias a la innovación y la infinidad de inventos de principios del siglo XX se auguraba una transformación en la vida cotidiana, una nueva forma de habitar. Dicha evolución fue recibida con euforia por los jóvenes artistas hambrientos de cambios, lo que dio pie a nuevos pensamientos y formas de concebir el arte. Un arte que deja atrás de lo figurativo para centrarse en las emociones.

---

(2). La **República de Weimar** (en alemán, Weimarer Republik) fue el régimen político y, por extensión, el período de la historia de Alemania comprendido entre 1918 y 1933, tras la derrota del país en la Primera Guerra Mundial.

(3). **Kasimir Edschmid** (Darmstadt, 5 de octubre de 1890 - Tarasp, 31 de agosto de 1966) fue un escritor pionero expresionista alemán. Sus obras fueron primordiales para el desarrollo de este estilo, tanto sus novelas como sus escritos teóricos.





Tim Burton y el actor Johnny Depp en un escenario gótico-expresionista rodando el film *Dark Shadows* (*Sombras tenebrosas*), 2011.  
Fuente: Plataforma arquitectura.

Actualmente se pueden encontrar influencias de dicha corriente en algunos directores contemporáneos, como es el caso de **Tim Burton**<sup>4</sup>. En la filmografía de dicho director encontramos influencias expresionistas y góticas, entremezcladas con pequeñas dosis de fantasía. Dicho artista traslada hábilmente la estética expresionista a nuestro tiempo.

En sus primeros cortometrajes se observan claras similitudes con el movimiento cinematográfico expresionista; la temática, el tratamiento de los escenarios, la estética, los personajes, la elección de los planos, la posición de la cámara, la visión de los espacios, la yuxtaposición entre diferentes elementos arquitectónicos, la jerarquización, etc.

Para entender los orígenes artísticos de Tim Burton es necesario comprender el movimiento expresionista anteriormente citado.

Los principales temas que Burton aborda en sus obras siguen la misma línea figurativa, se observa la idea del hombre contra el mundo, notable en *Ed Wood*, *Edward Scissorhands*, los mundos fantásticos presentes en la *Novia cadáver*, *Alicia en el país de las maravillas*, las dobles personalidades tratadas en la filmografía de *Batman*, las diferentes realidades y la imaginación (*Big Fish*, *Charlie and the Chocolate Factory*), la lucha entre el bien y el mal (*Sweeney Todd*) y la muerte (*Beetlejuice*, *Corpse Bride*). Dichas temáticas recuerdan a las presentes en el cine expresionista alemán, tales como la muerte (*Nosferatu*, Murnau 1922), el desdoblamiento demoníaco (*El Gabinete del Dr. Caligari*, Wiene 1919) y las diferentes realidades (*Metropolis*, Fritz Lang 1927).

En definitiva, pese a que los temas tratados sean diferentes entre sí, tienen un denominador común y este es el escapar del mundo real y crear nuevos mundos mediante personajes originales, extraños y complejos que deben luchar contra la norma impuesta por la realidad cotidiana. Estas ideas nos referencian al cine expresionista que reacciona a la sensación de incertidumbre presente en la sociedad de la época con temas fantásticos, pero a la vez oscuros e inquietantes.

---

(4). **Timothy Walter Burton** (Burbank, California, 25 de agosto de 1958). Director, guionista y productor estadounidense, Timothy William Burton es uno de los autores más originales del Hollywood actual, creando un universo propio marcado por la mitomanía, el reciclaje cultural y una imaginación desbordante de notable impronta visual con personales historias, muchas de ellas con rasgos de humor negro y significadas por el protagonismo principal de caracteres inadaptados, antihéroes de fácil identificación con su autor.

El movimiento expresionista está presente en el cine contemporáneo de la mano de varios cineastas, entre ellos se pueden destacar artistas como los hermanos Wachowski, Matrix, Alex Proyas con Ciudad Oscura y Kurt Wimmer y Equilibrio, además del cine de nuestro protagonista Tim Burton. Este último ha inspirado sus obras más relevantes en la filmografía cumbre expresionista; Das Cabinet des Dr. Caligari (El Gabinete del Dr. Caligari, Robert Wiene, 1919), Nosferatu (F.W. Murnau, 1922).

Una de las ideas principales que Tim Burton incorpora a su filmografía relacionada con el movimiento expresionista es el puente. Dicho movimiento artístico toma los pensamientos del filósofo **F. Nietzsche**<sup>5</sup> al considerar que el puente era un símbolo de su anhelo. El nuevo hombre debía construir un puente entre el viejo mundo y el nuevo.

Ésta máxima es representada en la filmografía de Tim Burton, pues en la mayoría de sus obras existen dos modos distintos de habitar, dos mundos, y siempre conectados por un elemento arquitectónico con tipología de puente o escalera, como nexo de unión entre las distintas formas de habitar.

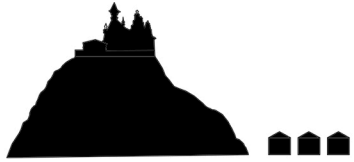
A continuación, mediante la inversión en los casos de estudio de los films escogidos, se observa como Tim Burton utiliza la arquitectura y la contraposición de las estéticas en los diferentes espacios para elaborar una crítica al mundo actual.

En la primera y segunda película, Eduardo Manostijeras y Charlie y la fábrica de Chocolate, utiliza la contraposición a nivel urbanístico y a escala doméstica, mientras que en Sweeney Todd únicamente se visualiza la dualidad en la sección de la vivienda. Por último, en el film de la novia cadáver se caracteriza por poseer el dualismo más abstracto y filosófico de las anteriores, la contraposición en las formas de habitar en la vida y la muerte.

---

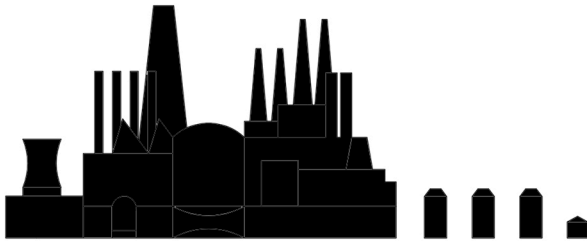
**(5). Friedrich Wilhelm Nietzsche** (15 de octubre de 1844-Weimar, 25 de agosto de 1900) fue un filósofo, poeta, músico y filólogo alemán del siglo XIX, considerado uno de los filósofos más importantes de la filosofía occidental, cuya obra ha ejercido una profunda influencia tanto en la historia como en la cultura occidental. Escribió sobre temas tan diversos como el arte, la filología, la historia, la religión, la ciencia o la tragedia. Hizo una crítica de la cultura, la religión y la filosofía occidental mediante la genealogía de los conceptos que las integran, basada en el análisis de las actitudes morales (positivas y negativas) hacia la vida.



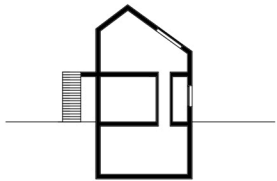


#### 4. CASOS DE ESTUDIO DE LA FILMOGRAFÍA DE TIM BURTON.

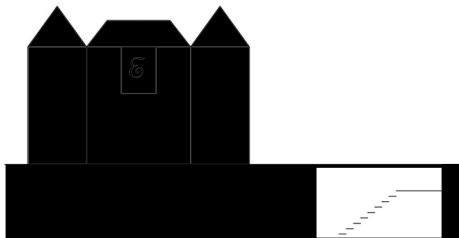
- 4.1. El castillo tenebroso al final de una avenida de casas color pastel.  
*Edward Scissorhands, 1990.*



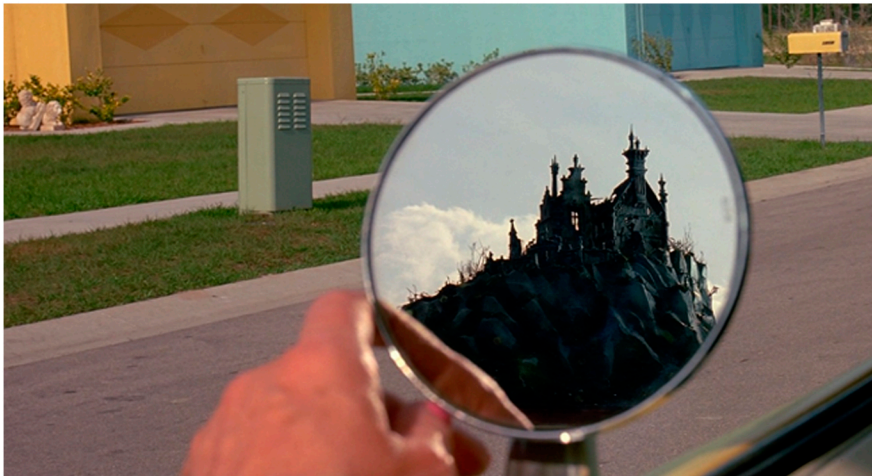
- 4.2. Casa singular en una ciudad inglesa industrial.  
*Charlie and the chocolate factory, 2005.*



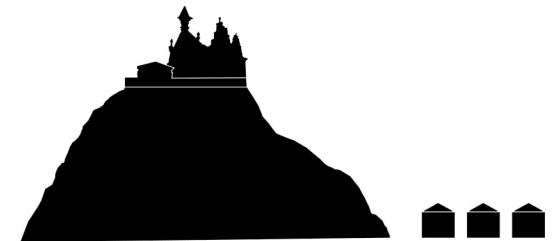
- 4.3. Dualidad en el habitar la sección arquitectónica  
*Sweeney Todd: The demon barber of Fleet Street, 2007.*



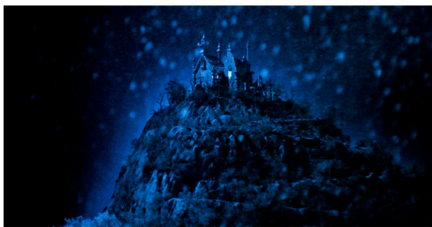
- 4.4. Como habitar la vida y la muerte.  
*Corpse Bride, 2005.*



Contraposición en las formas de habitar, el castillo tenebroso y la urbanización.  
Fuente: Fotogramas film Edward Scissorhands.



-Atravesando una pequeña urbanización de viviendas de baja altura color pastel, se divisa al final de la calle una gran colina oscura sobre la que se emplaza un castillo de aire tenebroso.-



El castillo tenebroso en la noche.  
Fuente: Fotograma del film.



Peggy B. conduciendo su coche clásico.  
Fuente: Fotograma del film.



Situación urbanística de las casas de color pastel .  
Fuente: Fotogramas film Edward Scissorhands.

#### **4.1. El castillo tenebroso al final de la avenida de casas color pastel.**

Como se ha estudiado en la introducción, en su infancia, el director Tim Burton se identificaba más con los personajes malignos que con los héroes de las películas e historias que leía. Este hecho ha sido reinterpretado en prácticamente toda su filmografía, donde el personaje principal es representado como un monstruo inadaptado dentro de la sociedad. A medida que avanza la trama de la historia descubrimos que el espectador empatiza con el que, en un principio, parecía el personaje siniestro ya que se descubren en él sentimientos y cualidades que los demás personajes carecen de ellos, convirtiendo así lo excepcional, en lo cercano y lo socialmente reprobable en aceptable.

Una de las diversas películas donde abarca esta singular reflexión, y quizá con más fuerza, es la que se va a analizar a continuación; *Edward Scissorhands*, 1990 (Eduardo manostijeras). Existe una dicotomía entre el personaje principal, de apariencia siniestra y los demás personajes que están caracterizados por vivir en un entorno típico americano de los años 60 y su forma de habitar los distintos espacios.

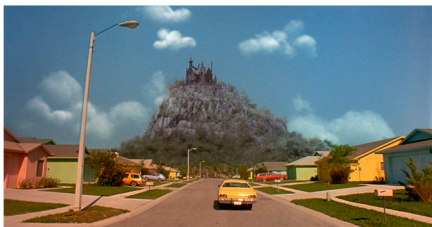
Diversos investigadores y eruditos del cine han encontrado evidencias de que el pueblo donde se desarrolla la mayor parte de la trama es un reflejo de la ciudad de Burbank, California, ciudad donde creció el autor de la obra anteriormente citado. Esta ciudad manifiesta un gran paralelismo con los espacios representados en la película por diversas razones; La tipología de las viviendas donde habitan los personajes, su ubicación en el entorno y la existencia de un hito de carácter histórico en la ciudad llamado Valhalla Memorial. Éste último se trata de un monumento construido para conmemorar a varios pioneros de la aviación y está ubicado en un gran parque de tipología inglesa que a su vez cumple la función de cementerio de la ciudad.

Urbanísticamente, las viviendas de la ciudad se organizan regularmente en el medio. Se disponen piezas de baja altura en el centro de parcelas rectangulares verdes, sin ningún tipo de limitación física más que el cambio de material entre el cemento de la acera y el intenso verde del césped perfectamente cortado y cuidado. Entre las dispares hileras de viviendas regularmente articuladas se observa una calzada ancha por donde discurren automóviles característicos de la época de colores llamativos.





Fachada exterior gótica del castillo tenebroso desde el interior del colorido jardín.  
Fuente: Fotograma del film Edward Scissorhands.



Contraposición en las formas de habitar.  
Fuente: Fotograma del film.



Dibujo expresionista de Bruno Taut.  
Fuente: Arquitectura Alpina, TAUT, B.



Arte de la topiaria en los jardines del castillo tenebroso.  
Fuente: Fotogramas film Edward Scissorhands.

El protagonista de este relato es una criatura que ha sido creada en un laboratorio por un científico que muere antes de ver terminada su gran obra. Por esta razón, el que será nuestro más querido personaje, tiene un cuerpo inacabado ya que en vez de manos tiene tijeras como extremidades. Esta extraña cualidad física dificulta la vida de Edward, tanto en sus actividades cotidianas como la imagen exterior que proyecta en los demás, pues esta inusual característica hace que las demás personas le prejuzguen por su imagen exterior.

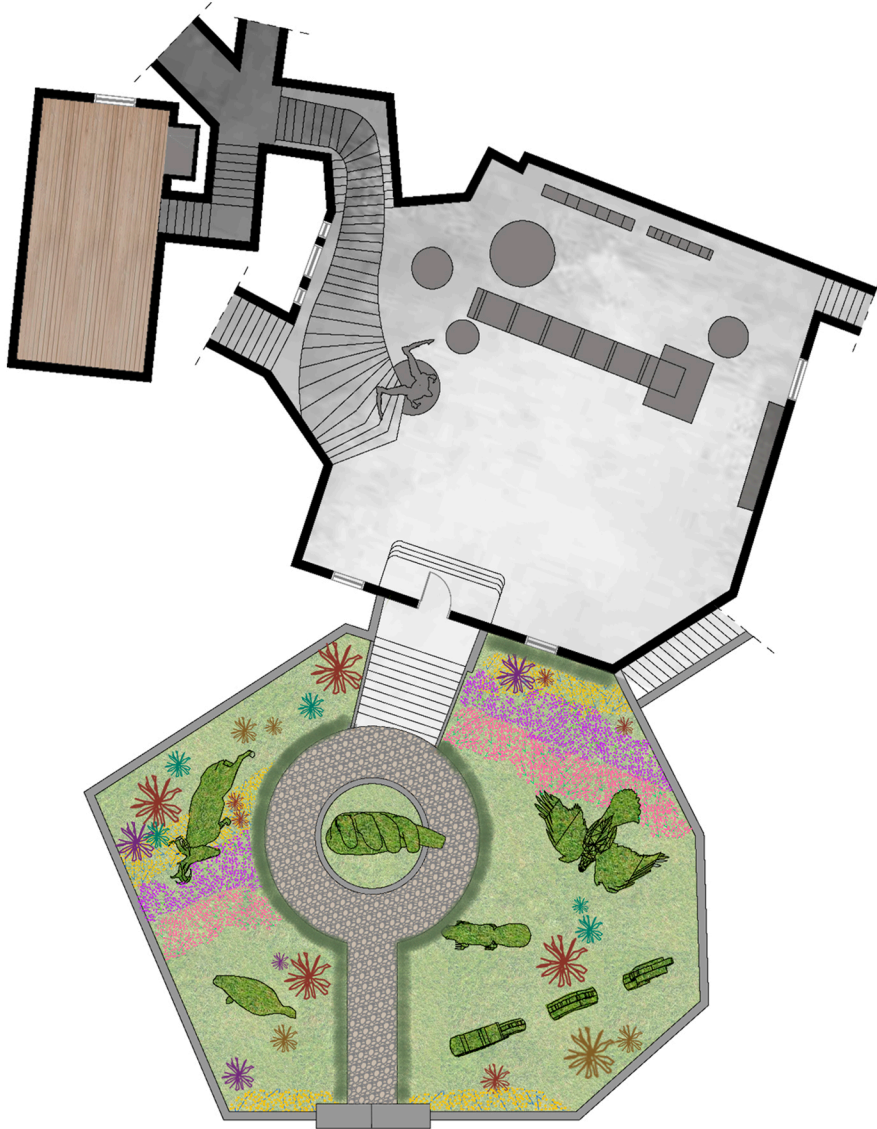
A través de la curiosa mirada de Peg Boggs, distribuidora de Avon como profesión en la trama, el director nos muestra en los primeros fotogramas los espacios tenebrosos en los que habita Edward. Nuestra coprotagonista se adentra en su vehículo amarillo, con la intención de vender sus productos, y comienza una vertiginosa subida por la colina donde en lo alto se emplaza un oscuro castillo. La imagen mostrada en la película nos transporta directamente a la arquitectura alpina diseñada por **Bruno Taut**<sup>6</sup> en sus escritos y obras. Se podría establecer entonces una influencia de la estética del director en artistas y arquitectos íntimamente ligados a las vanguardias de principios del siglo XX.

Traspassando una puerta a modo de panteón esculpido en piedra con esculturas inquietantes, se abre una chirriante verja de hierro de apariencia pesada descubriendo así un extravagante jardín donde predomina el gusto por el arte de la **topiaria**<sup>7</sup>, por la ubicación de grandes arbustos verdes de formas insólitas. En el medio del vergel se abre un camino de grava que conduce a una fuente de piedra, donde en vez de brotar agua, posee la función de una gran jardinera de flores de diversos colores y tras la que se esconde la escalera de entrada al interior de la inusual vivienda.

(6). **Bruno Julius Florian Taut** (Königsberg, mayo de 1880 - Estambul, diciembre de 1938) fue un prolífico arquitecto y publicista alemán, líder del movimiento expresionista. Se ha distinguido por su trabajo teórico, escritos especulativos, y numerosos edificios de exposiciones. Su obra más representativa es la cúpula prismática del Pabellón de Cristal en Colonia para la Exposición del año 1914 y proyectos para una «Arquitectura Alpina» en 1917 donde muestra una visión utópica

(7). El arte de la **topiaria** es una práctica de jardinería que consiste en dar formas artísticas a las plantas mediante el recorte con tijeras de podar. Su origen se encuentra en la jardinería de los romanos y continuó durante el Renacimiento italiano, llegando a alcanzar su punto culminante con André Le Nôtre, diseñador de los jardines de Versalles en 1662.





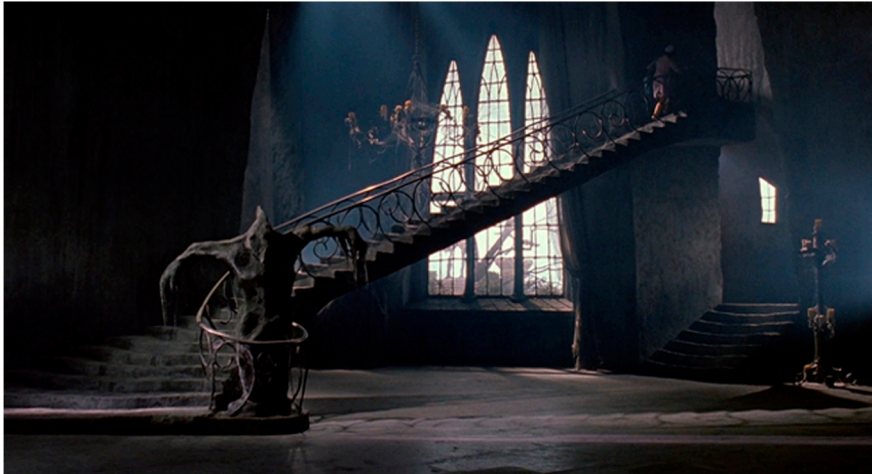
Planta baja interior y exterior del castillo tenebroso.  
Fuente: Dibujo de la autora.

Alzando la vista hacia la fachada, se contempla un castillo de **estilo gótico**<sup>8</sup>, de piedra grisácea con vegetación ascendiendo por sus paredes inclinadas e irregulares además de que algunos de sus extremos se encuentran en ruina. Esto proyecta una imagen descuidada que entra en contraste con el resto del jardín por su perfecto estado.

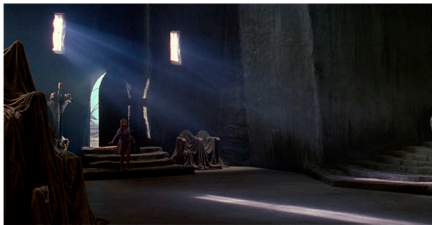
La puerta de entrada es de grandes dimensiones, de madera con remates y picaporte metálicos, aunque estos no son necesarios para su apertura pues con el paso del tiempo han perdido su función. Al traspasar dicha puerta, de forma de arco, con un ligero empujón, el espectador se adentra en un espacio de gran altura, por el cual la luz se asoma tímidamente a través de pequeñas ventanas rectangulares en lo alto de la fachada. El colorido del jardín entra en contraposición con el oscuro interior del castillo. Los pocos muebles de los que dispone la vivienda, como unas sillas y unas lámparas de pie, se encuentran tapados por sábanas y llenos de polvo. La inquieta distribuidora de Avon baja las escaleras de entrada sin esperar a que el dueño responda para darle paso, y avanza hasta disponerse en el medio de la sala, donde como protagonista de esta, se encuentra una gran escalinata ascendente.

Como se ha estudiado anteriormente, el cine como expresión artística nace a partir de una corriente artística expresionista en la que el concepto de puente, según el filósofo Friedrich Wilhelm Nietzsche, está muy presente en su manifiesto. El puente se considera un símbolo de anhelo, de construir un puente entre el viejo mundo y el nuevo. "La grandeza del hombre está en ser un puente y no una meta: lo que en el hombre se puede amar es que es un tránsito y un ocaso". El director y diseñador artístico, hacen hincapié en esta idea a la hora de proyectar el vestíbulo principal del castillo, pues en la parte de arriba, a la que se accede a través de esta estructura, se encuentra un espacio de mucha importancia para el protagonista, pues es donde pasa la mayor parte del tiempo y desde el que divisa el mundo exterior.

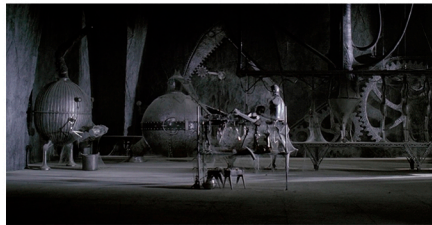
(8). El **estilo gótico** o arte gótico es la denominación historiográfica del estilo artístico que se desarrolló en Europa Occidental durante la Edad Media tardía, desde mediados del siglo XII hasta la implantación del Renacimiento (siglo XV para Italia), y bien entrado el siglo XVI en los lugares donde el gótico pervivió más tiempo. Se trata de un amplio período artístico, que surge en el norte de Francia y se expande por todo Occidente.



Vestíbulo del castillo tenebroso de influencia gótica. Importancia de la simbología de la escalera que atraviesa diagonalmente el espacio.  
Fuente: Fotograma del film Edward Scissorhands..



Puerta de entrada al castillo tenebroso.  
Fuente: Fotograma del film.



Ingenios mecánicos del inventor.  
Fuente: Fotograma del film.



Espacio superior abuhardillado, habitación de Edward.  
Fuente: Fotogramas del film Edward Scissorhands.

Otra alusión al puente, para la mejor comprensión de su simbología, se encuentra en la obra del anteriormente citado filósofo, Nietzsche, Así habló Zaratustra. " : "El puente, pues, como metáfora de provisionalidad de la condición humana (...), encarna el sentido del "pasar", del transcurrir de un estado a otro; y como una concreción visible de un recorrido que trans-forma, que conduce hacia otras tierras, materializa un proceso metamórfico." En la cita se observa el significado del puente como elemento transformador y de unión entre diferentes mundos, sentidos que se ven reflejados constantemente en el film.

El vestíbulo consta, además de la escalera-puente, de esculturas de gran tamaño y de carácter tenebroso, algún mueble y lámparas que cuelgan del techo cubiertas por polvo y telas de araña, además de un gran ventanal tripartito de clara influencia gótico-expresionista. Esta estética tan significativa de Burton, aúna una atmósfera gótica mediante el uso de grandes espacios que juegan con la luz, y en cambio, el expresionismo viene dado por una arquitectura asimétrica que interactúa con los personajes y los complementa. Se observa una clara influencia por el cine expresionista en el que se establecen similitudes con la película de El gabinete del Doctor Caligari. Esto se observa gracias a la tipología de los paramentos; paredes oscuras, irregulares e inclinadas, huecos anómalos que parecen jugar con las leyes de la gravedad y suelos, que pierden la horizontalidad, de materiales gastados y estridentes.

El habitáculo de la parte superior, de techo inclinado por ser un bajocubierta de madera, destaca por su estado ruinoso, ya que en el medio encontramos un gran hueco en el tejado aprovechado por Edward como el único contacto visual con el exterior a modo de mirador.

Uno de los rincones que más llama la atención de este gran espacio vacío, es el aprovechamiento del hueco de la chimenea como pequeño espacio vividero donde se encuentra encajonada una cama y una tapia decorada con recortables de diversas temáticas. En los recortables incrustados en la pared, se distinguen noticias acerca de las extremidades humanas y ropajes y vestimenta. Dicha temática inquieta a la distribuidora de Avon, que al girarse y descubrir a un Eduardo atemorizado con unas extremidades superiores un tanto peculiares.





Los personajes disfrutan de un día de verano descansando y compartiendo tiempo en familia, en el exterior de la vivienda.  
Fuente: Fotograma del film Edward Scissorhands..



Familia cenando en el comedor.  
Fuente: Fotograma del film.



Salón de la vivienda con salida al jardín.  
Fuente: Fotograma del film.



Sótano de la vivienda, área de lavandería.  
Fuente: Fotograma del film.



Cása del árbol, jardín típico americano.  
Fuente: Fotograma del film.

Una vez que el director nos muestra el primer mundo representado por lo oscuro, tenebroso e inquietante, los protagonistas se adentran en la urbanización de distinta temática representativa, a través del ya citado coche clásico amarillo.

La vivienda en la que habitan los personajes protagonistas muestra una fachada color azul pastel con una cubierta a dos aguas de teja cerámica rojiza. A través de una puerta de la misma materialidad que las paredes exteriores, se adentra la cámara en el espacio interior social por excelencia; el salón.

Se intuye una sala fría y minimalista, paredes blancas, techos altos y luz abundante, donde solo existen los muebles mínimos necesarios para la convivencia. De frente encontramos un pequeño mueble de madera en el que está enclaustrada al mínimo detalle una televisión de la época. A su derecha, se abre una puerta de cristal desde la que se observa el resto del jardín de la parte posterior.

La estantería posicionada de frente al ventanal, es la verdadera protagonista del lugar, pues es donde la familia guarda y expone sus más bellos recuerdos y la que puede ser admirada desde el juego de sofás de estrafalarios tapizados que se encuentran frente a ésta.

Mientras que la dueña de la típica vivienda californiana de los años 60 entrega a Edward ropa limpia para cambiarse, se puede observar cómo es el resto de la vivienda según los personajes interactúan dentro de ella.

Entre las habitaciones más representativas se encuentra el cuarto de Kim Boggs, hija de la protagonista, el comedor, el cuarto de lavar (...). Pero sin duda, donde se reúne la familia en sus ratos libres es el ya mencionado jardín posterior.

Sobre un manto verde de césped recién cortado delimitado por una valla de madera oscura de metro y media de altura, se erige un árbol sobre el que se ha construido una entrañable <<casa del árbol>> a juego con el color azul pastel de la fachada de la casa. Arbustos verdes crecen por el resto de la parcela, los cuales, a lo largo de la trama, son modificados por Edward y sus dotes con la topiaria creando formas como un dinosaurio o un retrato de la familia. Entre el mobiliario del jardín, se encuentran hamacas y sillas de camping de telas varias y una barbacoa tipo weber color rojo llamativo.

A lo largo del film, los personajes interactúan en distintos espacios sociales de la ciudad, como son el colegio al que acude el pequeño de la familia y un centro comercial denominado Southgate Center en el que pasan la mayor parte del tiempo e incluso nuestro protagonista es partícipe de un negocio. Otros lugares también perceptibles, son unos estudios de televisión de la época, muy acorde al estado donde está basada la obra, una cafetería de carretera típica americana con sofás tapizados en piel de listas de colores en la que se come comida rápida, un banco o una comisaría.

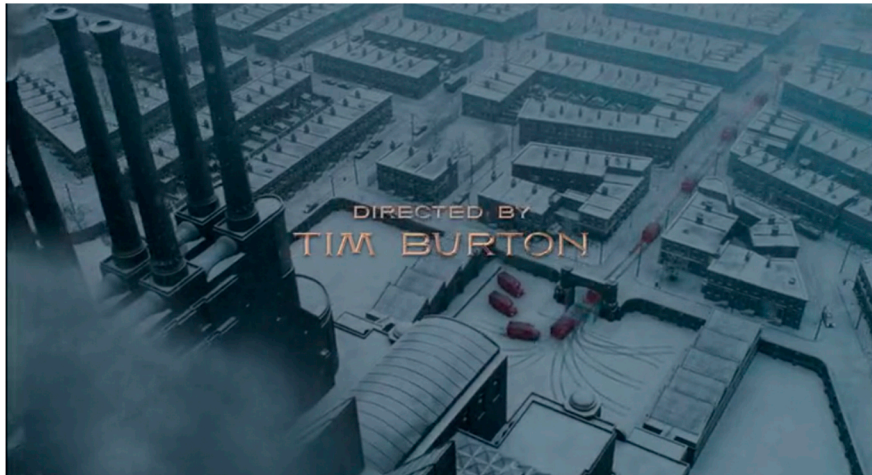
Todos los espacios anteriormente citados son cuidadosamente escogidos por los autores de la película para mostrar al espectador como era la sociedad en la que está ambientada la película y como era la estética realista de estos lugares.

Quizá, lo más interesante de esta obra, es la dualidad en las formas de habitar de los dos mundos paralelos que son fácilmente diferenciables según la recreación de los espacios y la caracterización de los personajes. Burton nos sumerge en el mundo expresionista de la mano de Edward, mostrándonos su vivienda; el castillo o su extravagante forma de vestir con ropajes negros y estridentes además del rostro pálido del personaje. Otro hecho a destacar es la temática gótica, donde tienen cabida temas como la muerte, los mundos fantásticos, lo desconocido y lo siniestro, pero a su vez encontrando en ello una extraña belleza inspirada en la tradición literaria romántica y gótica. Además, como innovó el expresionismo en su tiempo, esta película también sirve en cierto modo para hacer una reflexión a modo de denuncia social expresando el descontento del autor con la sociedad del momento.

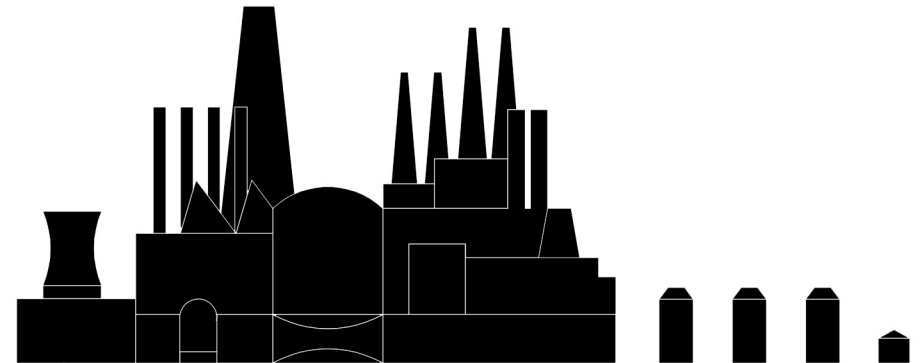
En cambio, la otra realidad se diferencia claramente por una estética pop donde los personajes actúan y conviven en espacios muy similares a los tiempos en los que el director y autor creció; California (Estados Unidos) en los años 60. Muestra la cara escondida de la sociedad, una sociedad frívola y acomodada en sus insustanciales vidas que se rigen por las normas sociales preestablecidas sin reflexionar qué es lo moralmente aceptable.

**Edward Scissorhands**, EE.UU., 1990. Género: Comedia fantástica. Duración: 97 minutos. Director: Tim Burton. Guión: Caroline Thompson y Tim Burton. Fotografía: Stefan Czapsky. Montaje: Richard Halsey. Música: Danny Elfman. Efectos Especiales: Peter Kuran, Stan Winston y Michael Wood. Dirección artística: Tom Duffield. Decorados: Cheryl Carasik. Diseños: Rick Heinrichs, Paul Sonksi y Ann Harris. Topiaria: William Robertson. Vestuario: Collen Atwood. Maquillaje: Stan Wintson y Ve Nelly. Diseño de producción: Bo Welch. Producción: Denise Di Novi y Tim Burton para 20th Century Fox. Reparto: Johnny Depp (Edward), Winona Ryder (Kim Boggs), Dianne West (Peg Boggs), Anthony Michael Hall (Jim), Alan Arkin (Bill Boggs), Kathy Baker (Joyce), Robert Oliver (Kevin Boggs), Caroline Aaron (Marge), Vincent Price (el inventor).





Situación urbanística del barrio industrial inglés, ambientación siglo XIX.  
Fuente: Fotogramas del film.



-En los dos extremos de la calle principal que atraviesa y divide en dos la pequeña ciudad industrial de estilo inglés, se encuentran dos hitos cuyo estilo arquitectónico se diferencia a la perfección con la secuencia de viviendas de análoga tipología; la pequeña casa singular a dos aguas que emerge del pasado dentro de una urbe moderna, y una imponente fábrica de chocolate de la que nacen grandes chimeneas humeantes al más puro estilo futurista.-



Av. ppal, contradicción arquitectónica  
Fuente: Fotogramas del film.



Expresión de soledad del barrio industrial.  
Fuente: Fotogramas del film.



Paisaje desolador de la avenida principal.  
Fuente: Fotogramas del film.



Vivienda del pasado frente al barrio industrial.  
Fuente: Fotogramas del film.

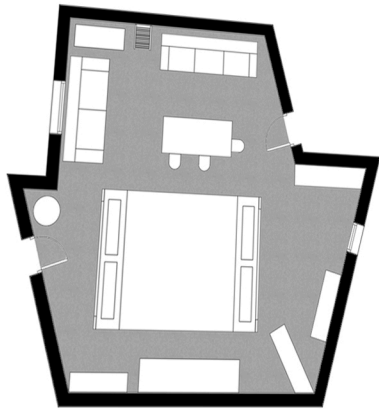
## 4.2. Casa singular en una ciudad inglesa industrial.

Entre varios ingenios mecánicos, al más puro estilo futurista de atmósfera sombría, que apresuradamente fabrican un cremoso chocolate, el director de éste film, Tim Burton, abre la trama de la película.

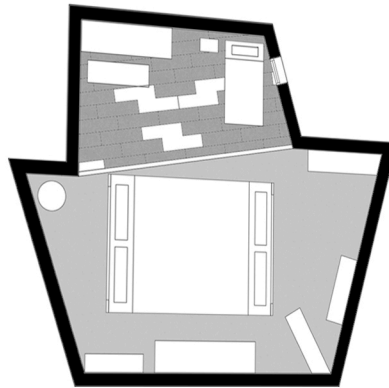
El equipo artístico descubre al espectador, a través del reparto de tabletas de chocolate en furgonetas de un vivaz color rojo firmadas por la marca Wonka, la ciudad de tipología industrial donde se va a desarrollar la historia del film. Se observa una agrupación urbana muy ordenada en manzanas rectangulares, donde los edificios son de análoga tipología. Se capta una imagen fría, donde las viviendas oscuras están cubiertas por un manto blanco de nieve. Llama la atención la acentuada soledad del paisaje, pues no se aprecia movimiento alguno; ningún personaje camina por las calles, no se divisa algún haz de luz a través de una ventana, e incluso no emana humo por ninguna chimenea a pesar del helador ambiente. Las edificaciones se erigen en tres alturas más un sótano con escueta ventilación, característica que provoca que el acceso a éstas sea por medio de una escalinata de material pétreo. En dichas viviendas habita la población de la ciudad, ubicándose los servicios y comercios en las plantas bajas de éstos.

En dicha perspectiva urbanística de la ciudad, encontramos dos hitos que marcan la diferencia entre las demás edificaciones;

La primera es una pequeña vivienda de forma irregular, que contrasta con el vecindario contiguo pues parece que emerge del pasado por su estilo arquitectónico y por su situación urbana. Esta se encuentra al final de la calle principal de la ciudad y es donde habita la familia del protagonista, Charlie Bucket. Como acostumbra en las historias narradas por Tim Burton, Charlie es un personaje socialmente vapuleado, pues proviene de una familia muy humilde y cuyo sueño es conocer la famosa fábrica de chocolate, la cual admira todas las noches desde su ventana. Dicha fábrica se podría considerar el segundo hito a destacar dentro de la morfología típica y regular de la ciudad que presenta el director en el film. Se puede afirmar que la ciudad está influenciada por la tipología de urbe industrial inglesa típica del siglo XIX proyectadas a lo largo de la revolución industrial de dicho siglo.



Planta Baja.



Planta Primera.

Planimetría de la vivienda de la familia Bucket de **arquitectura expresionista**?

Fuente: Dibujo de la autora.



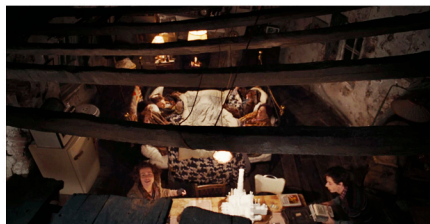
Espacio interior de la vivienda.  
Fuente: Fotograma del film.



La cama como elemento central del habitar.  
Fuente: Fotograma del film.



Bajocubierta de la vivienda; habitación de Charlie.  
Fuente: Fotograma del film.



Vista de pájaro de la vivienda desde la habitación de Charlie.  
Fuente: Fotograma del film.

En medio de un cúmulo de escombros, sobre una imperceptible elevación, se erige una acogedora vivienda delimitada por delgados barrotes torcidos. La entrada del recinto conduce hacia la puerta por un camino sinuoso de plantaciones de coles, hortaliza ansiada por la familia Bucket, habitantes del hogar, ya que es su sustento y alimento diario. En el interior de la inusual vivienda, encontramos una única habitación sombría, de gran altura, sin ningún tipo de delimitación interior, donde a simple golpe de vista se percibe un elemento que se puede considerar el centro neurálgico de la vivienda y por ello del habitar de los personajes que interactúan en ella; la cama.

La cama de grandes dimensiones se encuentra en el centro de la habitación ocupando prácticamente todo el espacio y es utilizada por la familia como zona de estar, de descanso nocturno e incluso de mesa a la hora de almorzar las escuetas raciones de sopa de col. En ella principalmente viven los cuatro abuelos del pequeño protagonista; Charlie.

Las ropas que la cubren son de extravagante apariencia, colores apagados y con certeza de haber sido utilizadas durante muchos años, al igual que el resto de mobiliario de la vivienda.

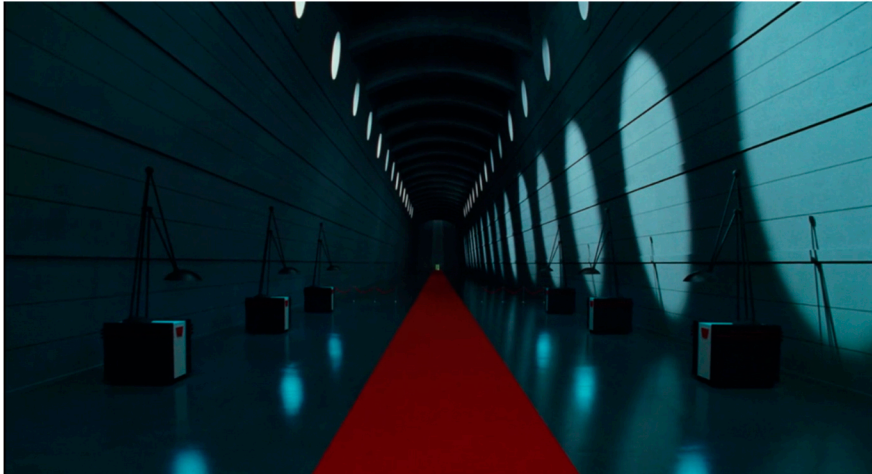
A la izquierda de la sobredimensionada cama, de frente a la imponente y negruzca chimenea, tras una pila de encimeras de madera, se conforma una humilde cocina, próximo se encuentran dos sofás y una mesa alargada que constituyen el mobiliario restante de la casa.

En uno de los extremos, sobre un sofá de tres plazas de color ocre, se dispone una escalera móvil que da acceso al bajocubierta de la vivienda, habitación de escasa altura en la que descansa Charlie y desde la que vislumbra el resto del barrio con la fábrica de chocolate enmarcando el horizonte.

Gracias a un concurso donde se proclama vencedor Charlie Bucket, el protagonista del film, gana un acceso exclusivo a la fábrica de chocolate que tanto admira y desea conocer. De ésta manera, el espectador se adentra en una realidad totalmente surrealista y con pequeños toques de fantasía que entran en continua contraposición con los espacios anteriormente descritos.

(9). La **arquitectura expresionista** representa la espacialidad en planta tomando referencias de la arquitectura moderna de finales del siglo XX. A su vez, ésta ha evolucionado a partir de movimientos culturales de principios del siglo XX como por ejemplo la corriente cubista.

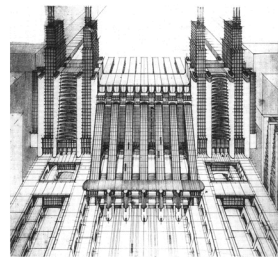




Corredor del vestíbulo principal de la fábrica. Espacio de influencia fabril y futurista.  
Fuente: Fotograma del film.



Imagen exterior de la fábrica de W.Wonka.  
Fuente: Fotograma del film.



Dibujo futurista de Antonio Sant'Elia.  
Fuente: Proyecto Città Nuova.

(10). **Antonio Sant'Elia** (Como, 30 de abril de 1888 - Monfalcone, 10 de octubre de 1916) fue un arquitecto y urbanista italiano. Se adhirió al futurismo publicando en 1914 el *Manifiesto de la arquitectura futurista*, en el cual expuso los principios de esta corriente. El futurismo de Sant'Elia se encontraba influenciado por las ciudades industriales estadounidenses y por los arquitectos vieneses Otto Wagner y Joseph Maria Olbrich. Sant'Elia concebía el futurismo como arquitectura en "movimiento", un espacio arquitectónico ligado al tiempo, en un proyecto sistémico de la ciencia tecnológica de las máquinas.

La "Città Nuova" (Ciudad Nueva), de 1913-1914, es el proyecto más importante de este arquitecto. En dicho proyecto se imagina, en una colección de bocetos y proyectos, la Milán del futuro.

Atravesando altos muros de bloques de hormigón, dejando atrás una pesada puerta de acero, se accede a un patio rectangular cuya función es recibir a los invitados, se podría considerar una estancia vestibular al aire libre de un palacio reinterpretado en la arquitectura industrial del siglo XIX. En dicho lugar se observa la fachada de la imponente fábrica, un cuerpo rectangular desde el que emergen infinitas torres cónicas con diferentes acabados. Muestran una imagen potente por la envergadura de la arquitectura, a la vez que sombría, oscura y gris, perfil que ofrece por la materialidad del edificio. La fábrica hacia el exterior, proyecta una imagen que se asemeja a la realidad de las industrias de nuestro tiempo, aunque con pequeñas alteraciones neogóticas por sus altas y sombrías torres. El director expone al espectador una fábrica laberíntica con infinitos pasillos que conducen a diferentes habitáculos, donde los Oompa loompa, trabajadores de la factoría, investigan y se ocupan de disparatados y extravagantes inventos para la fabricación de dulces y confituras.

Se puede afirmar que no solo existe una dualidad en las formas de habitar los lugares entre la vivienda de la familia Bucket y la fábrica y que se puede encontrar otras contraposiciones aún más complejas y menos intuitivos de observar. Los espacios del interior de la factoría que se muestran en el film se pueden clasificar a su vez en dos dualidades o estilos arquitectónicos distintos y por ello diferentes comportamientos de los personajes al habitarlos u ocuparlos.

La primera duplicidad de los espacios que encontramos dentro de la fábrica pueden ser la que se va a denominar como influencia fabril. En ocasiones, se puede llegar a afirmar que existe un estrecho vínculo ligado al cine de ciencia ficción y en otras al cine futurista primigenio liderado por el film *Metrópolis* de Fritz Lang. Las áreas o salas pertenecientes a esta primera tipología serán posteriormente descritas, pero las más representativas son la nave de entrada a la fábrica, espacio que recuerda a los dibujos proyectados por el arquitecto futurista **Antonio Sant'Elia**<sup>10</sup> y diversas salas de inventos recorridos por los personajes a lo largo de la visita a la fábrica. La segunda tipología espacial recibe el nombre de paisajística y son aquellas estancias donde el espectador se olvida por unos segundos de que se encuentra en el interior de una factoría pues las salas se convierten en auténticas escenas naturales, como por ejemplo la montaña del dulce o la sala del chocolate posteriormente estudiadas.





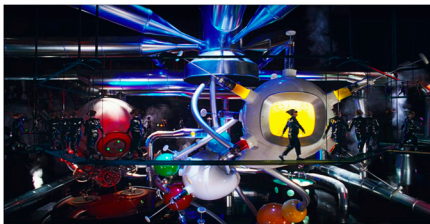
Planta de la Sala del Chocolate. Interior de la fábrica.  
Fuente: Dibujo de la autora.



Sala del chocolate, corazón de la fábrica. Espacio paisajístico.  
Fuente: Fotograma del film.



Intervención paisajística de Burle Marx en residencia Petrópolis, Brasil.  
Fuente: Imagen Plataforma Arquitectura.



Sala de los inventos.  
Influencia del cine ciencia ficción.  
Fuente: Fotograma del film.

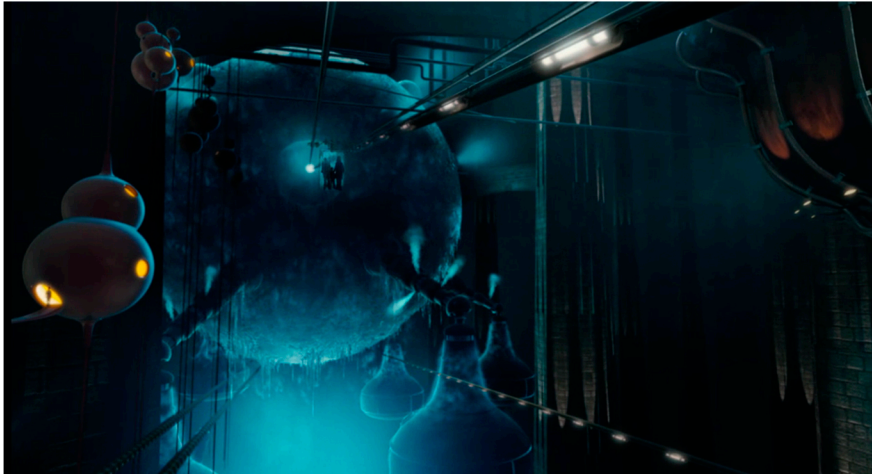


Sala de las nueces.  
Influencia del cine ciencia ficción.  
Fuente: Fotograma del film.

La primera sala puede definirse como el corazón de la industria, pues es donde se produce el chocolate, gran protagonista en la historia de la película. Se accede a través de una minúscula puerta desde un espacio de colores neutros y apagados hacia una colorida y estrepitosa estancia, donde predominan el color chocolate, por supuesto, y un verde casi fosforito. La habitación de dimensiones rectangulares, en planta se asemeja a un cuadro abstracto modernista y recuerda a un jardín proyectado por el paisajista naturalista **Roberto Burle Marx**<sup>11</sup>. Posee una topografía sinuosa y a distintas alturas, en las cuales se puede observar si acercas la mirada, que están formadas por delgadas capas de chocolate y cubiertas por un manto de delicados filamentos verdes. Sobre esta excéntrica orografía se erigen grandes bastones de caramelo de color rojo y blanco, morados y rosas, que con singulares formas eluden a los árboles que nacen en una pradera donde todo es comestible. El manto verde se inclina hacia el centro a modo de valle donde atraviesa la original sala un río de chocolate que acaba en una cascada prominente, de la que el dueño de la fábrica, Willy Wonka, presume de ser la causante del buen sabor de su chocolate.

Los personajes interactúan corriendo, jugando y comiendo, atravesando los puentes comestibles sobre el chocolate espeso, e incluso gracias a un barco rosa de caramelo con forma de caballito de mar, navegan por los adentros de la fábrica. En la fragata se contemplan diversas imágenes futuristas en las que se van descubriendo las distintas estancias. Las puertas de éstas son de diseño esférico, de apertura hacia afuera a través de palancas y manivelas. En el interior, se descubren habitaciones neutras, vacías, de gusto minimalista, iluminadas por focos esféricos y extravagantes de luz artificial. De este modo, se revelan varios laboratorios con cometidos muy estrafalarios, como por ejemplo la sala de las nueces. Sorprende el predominio de una espiral azul dibujada en el centro de la habitación, a su alrededor y perfectamente colocadas, trabajan cientos de ardillas pelando nueces para la manufactura de los dulces.

(11). **Roberto Burle Marx** (São Paulo, 1909 - Río de Janeiro, 1994) fue un artista plástico, y naturalista brasileño que alcanzó un gran renombre internacional como arquitecto paisajista. Abrazado al Modernismo, partió de formas abstractas y utilizó en sus proyectos plantas autóctonas y que favorecían la sostenibilidad del medio ambiente. Entre sus proyectos de paisajismo más conocidos se encuentran el paseo de la playa de Copacabana y los jardines que diseñó junto su amigo y arquitecto Oscar Niemeyer.



Diferentes espacios, de influencia de cine ciencia ficción o futurista, que recorre el ascensor de cristal a través de unos raíles de acero.  
Fuente: Fotograma del film.



Dibujo expresionista del monte de Matterhorn de Bruno Taut.  
Fuente: *Arquitectura Alpina*, TAUT, B.



Montaña del dulce, interior fábrica.  
Fuente: Fotograma del film.

Otras formas pintorescas de recorrer los espacios interiores, aparte de caminando a través de infinitos pasillos o sobre un río de chocolate, es gracias a un ascensor de cristal. Se trata de un pequeño cubículo de material transparente que se mueve a grandes velocidades por el espacio. No es un ascensor al uso, como todo lo que se encuentra en la extravagante fábrica, pues éste se traslada en línea recta, en dirección diagonal, transversal (...).

Las paredes limítrofes de la pieza de cristal se encuentran a rebozar de pequeños botones, acompañados de un letrero informativo que indica hacia donde se dirigirá el ascensor si ese mecanismo es accionado.

En el instante de la película, donde los personajes acceden al ascensor anteriormente descrito, uno de los niños propone aventurarse a la sala de la televisión. Al pulsar el botón, la caja transparente empieza a desplazarse sobre unos raíles colgados en el espacio con movimientos vertiginosos y violentos.

Transita lugares insólitos, espacios abiertos, oscuros y sombríos, donde convergen estructuras similares a la plentería que configura el esqueleto de una arquitectura gótica del siglo XII, con configuraciones espaciales futuristas de formas extravagantes.

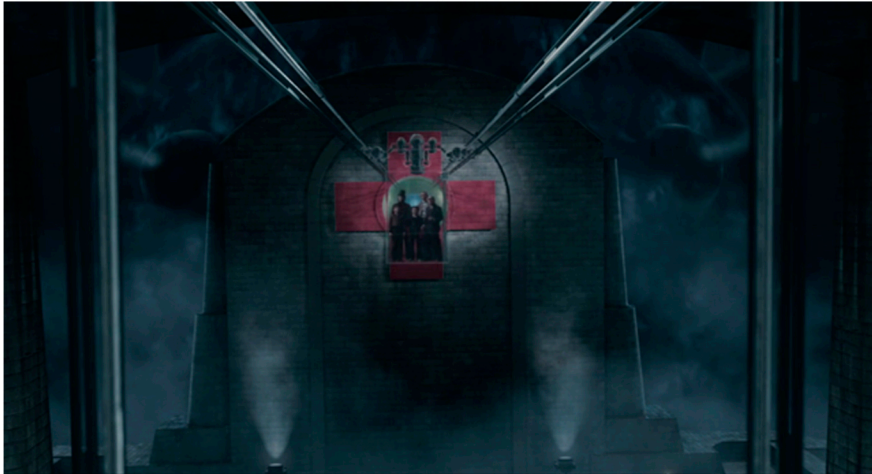
De esta manera se recorren diferentes áreas;

El ascensor de cristal se adentra en la apodada montaña del dulce, donde el espectador, afinando la vista entre pequeños y abundantes copos de nieve, descubre una gran elevación rocosa que está siendo escalada por los Oompa Loompa. La imagen recuerda a un dibujo del Monte Matterhorn, dibujado y estudiado por Bruno Taut en su libro de la **Arquitectura Alpina**.<sup>12</sup>

El director, después de algunos segundos de confusión, recuerda al espectador que siguen permaneciendo dentro de las instalaciones de la fábrica, cuando, tras un viaje en funicular que aparentemente está en el exterior, éste se introduce dentro de una boca de túnel al más puro estilo futurista, de formas ovaladas, colores neutros y luces xenón, para seguir mostrándonos dispares lugares.

(12). **Arquitectura Alpina** (1917 y 1919), Bruno Taut expone su propuesta utópica para construir una ciudad en los Alpes, concretamente a los pies del Monte Matterhorn. El conjunto, formado por 36 láminas que conformaron el libro, certifica la permanencia de una visión utópica inamovible. Una producción teórica que puede ser descrita como un ejercicio de fantasía, una experiencia o un viaje iniciático.

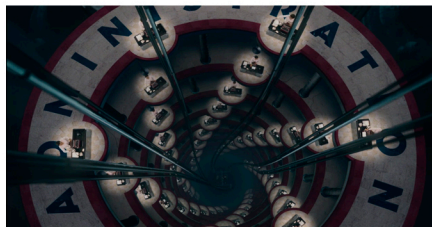




Recorridos espaciales en el ascensor de cristal por el interior de la factoría.  
Fuente: Fotograma del film.



Granja de ovejas de algodón dulce.  
Fuente: Fotograma del film.



Oficinas helicoidales de la fábrica.  
Fuente: Fotograma del film.



Espacio fabril interior, recuerdo de una nave eclesiástica de estilo gótico.  
Fuente: Fotograma del film.



A continuación, la cámara se adentra en un corredor elevado desde el cual, los personajes a través de las divisiones de cristal, observan una compleja granja de techos infinitos donde los trabajadores esquilan ovejas de algodón dulce de color rosa fucsia.

Los animales, de tonalidad sorprendente, se aproximan a la plataforma de trabajo gracias a unas pasarelas de acero gris automatizadas, la lana comestible retirada es conducida a estrepitosos recipientes de formas curvas e irregulares suspendidos en el aire.

Reanudando la marcha del insólito vehículo, el espectador descubre, a vista de pájaro, un hospital de paredes color crema de varios metros de longitud. La sala es rectangular, de gran altura y con techos abovedados, recuerda al interior de una nave de una catedral neogótica donde los nervios de las bóvedas son reforzados por pilastras rectangulares de decoración minimalista. Al final de la nave, encontramos una apertura circular, similar de un rosetón, por el cual circulan los raíles del ascensor de cristal.

Tras abandonar dicho lugar, el director nos traslada tras movimientos vertiginosos por una espiral descendente, como si de una atracción se tratara, mostrándonos las oficinas desde las que se dirige las instalaciones de la fábrica. En estos fotogramas que expone el director, se observa la clara influencia gótica que acompaña por norma general a Tim Burton en todas sus obras.

De ésta forma concluye el recorrido donde el dueño, Willy Wonka, muestra a los cinco niños seleccionados las instalaciones de su estrepitosa fábrica, elige al menor en el que va a delegar su patrimonio. Como se ha podido observar a lo largo de la historia, algunos personajes, gracias a sus comportamientos y personalidades frías, egoístas y moralmente inaceptables, se van perdiendo por la inmensidad de la fábrica y no llegan al distinto final. Por ello nuestro más querido protagonista, Charlie, es el ganador de dicho privilegio por su austera y sencilla forma de ser.

Willy Wonka, Charlie, y su entrañable acompañante Joe, abuelo del protagonista, terminan el increíble viaje por los rincones recónditos de la fábrica saliendo despedidos por una de las chimeneas y se aventuran hacia la pequeña vivienda de éstos para ofrecer a su familia el cambio de residencia.



*Dualidad en las formas de habitar entre la sala del chocolate y la casa familiar.  
Fuente: Fotograma del film.*

La escena final muestra como la familia Bucket, fiel a sus inicios, traslada su frágil vivienda al interior de la fábrica, concretamente a la estrechísima y colorida sala del chocolate, mostrando así una imagen entrañable a la vez que confusa por las diferentes estéticas que entran en continua contraposición.

El director del film, muestra de nuevo una obra donde el ser más vapuleado e inadaptado de la sociedad, sale de su zona de confort para deambular por escenarios atípicos y anómalos para él. Para ello, previamente, muestra como es el espacio donde habita el personaje y la forma de éste de habitarlo. En este caso el protagonista es Charlie que habita de manera austera en un espacio donde no existe ninguna privacidad y en el que convive con una numerosa familia. Habita en una vivienda muy austera, donde el mobiliario y las paredes tienen una apariencia desgastada, garantía de haber servido a la familia por muchos años.

Gracias al inesperado billete que le concede la opción de visitar su lugar soñado, se adentra en unos espacios totalmente distintos para él, donde los personajes que lo habitan viven de una manera muy distinta a la que nuestro protagonista no está acostumbrado. En el interior de la fábrica el trabajo deja de ser una obligación para convertirse en una forma de vida divertida, donde los dulces y sobre todo la imaginación son los protagonistas.

Al contrario de otras películas pertenecientes a la filmografía de Tim Burton, esta trama no ha sido una creación producida íntegramente por él ya que el film está basado en un libro del célebre escritor **Roald Dahl**<sup>13</sup>. Por ello, existen una serie de diferencias entre éste film y los demás casos de estudio. Por ejemplo, no existe ningún guiño a los manifiestos puramente expresionistas pues no se alude en ningún momento a la estructura del puente.

Charlie and the chocolate factory, EE.UU., 2005. Género: Fantasía, Aventura. Duración: 115 minutos. Director: Tim burton. Guión: John August. Historia: Roald Dahl. Fotografía: Stefan Czapsky. Montaje: Chris Lebenzon. Música: Danny Elfman. Productoras: Village Roadshow Pictures y The Zanuck Company. Producción: Brad Grey, Richard D.Zanuck y Michael Siegel. Vestuario: Gabriela Pescucci. Reparto: Johnny Depp (Willy Wonka), Freddie Highmore (Charlie Bucket), David Kelly (Joe Bucket), Helena Bonham Carter (Sr. Bucket), Noah Taylor (Sr. Bucket), Deep Roy (Oompa Loompa).

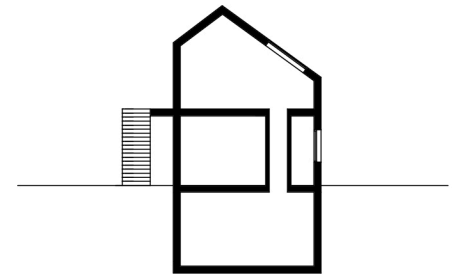
---

(13). **Roald Dahl** (Llandaff, 13 de septiembre de 1916-Oxford, 23 de noviembre de 1990) fue un novelista, cuentista, poeta y guionista galés de origen noruego. Entre sus obras más populares están Charlie y la fábrica de chocolate, James y el melocotón gigante, Matilda, El gran gigante bonachón, Agu Trot, Las brujas y Relatos de lo inesperado.





Vista exterior de la vivienda anacrónica donde se desarrolla la trama de la película.  
Fuente: Fotograma del film.



En una de las plazas más concurridas de la ciudad industrial de Londres del siglo XIX se encuentra una vivienda cuyo exterior destaca por su anacrónica imagen, pero lo realmente interesante sucede en su interior. La sección arquitectónica encierra diferentes modos de habitar según la morfología y situación de los espacios.



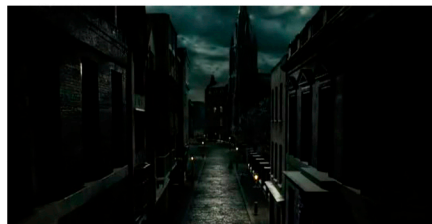
Vista urbana desde el río Támesis del Tower Bridge, Londres.  
Fuente: Fotograma del film.



Espacios urbanos; El mercado de arquitectura industrial siglo XIX.  
Fuente: Fotograma del film.



Espacio de reunión; Plaza del mercado.  
Fuente: Fotograma del film.



Barrio industrial inglés, siglo XIX.  
Fuente: Fotograma del film.

### 4.3. Dualidad en el habitar la sección arquitectónica.

A través de una espesa niebla sobre el río Támesis se percibe la silueta de una ciudad del siglo XIX que todavía descansa en la noche. Un barco de grandes dimensiones, avanza hacia el puerto traspasando un imponente puente colgante de estilo victoriano-neogótico, recién bautizado como Tower Bridge, posterior hito de la ciudad de Londres. El protagonista; Sweeney Todd, un hombre de tez pálida, mirada cansada y cabellera morena en la cual resalta una gruesa franja de cabello blanquecino, característica principal en su físico, contempla admirado la imponente estructura, apartando a continuación la vista hacia su ciudad natal que se levanta con la luz del amanecer.

Mediante la penetrante mirada del protagonista, el director muestra al espectador el barrio donde se va a desarrollar la trama de la película. Los espacios percibidos son oscuros y tenebrosos. Los edificios de ladrillo oscuro se erigen creando pequeñas y estrechas callejuelas donde cada varios metros se encuentra un solitario farol que alumbra con escasez los espacios urbanos.

Traspasando las calles de Londres, Sweeney Todd recuerda con especial cariño su vida allí años atrás. Se observa una clara contraposición en los estilos y la caracterización de los espacios en las remembranzas del protagonista, técnica utilizada por el director para transmitir sensaciones y sentimientos al espectador. Las imágenes mostradas están cargadas de luz y color, las calles se encuentran repletas de habitantes haciendo las actividades cotidianas del día a día, como comprar coloridas flores en los puestos del mercado o simplemente pasear por los espacios urbanos de su ciudad.

Se observa una suave brisa de color sobre los fotogramas basados en el recuerdo, totalmente opuesto a la bruma gris que persiste en los demás espacios a lo largo del film. Además, incluso el vestuario de los protagonistas y el maquillaje de éstos sufren una transformación completamente antagónica.

Otro ejemplo a resaltar, es el cambio de actividad de los personajes. A lo largo del film los actores interpretan continuamente escenas de duros trabajos y en el recuerdo, por el contrario, interactúan mostrando actividades más apacibles.



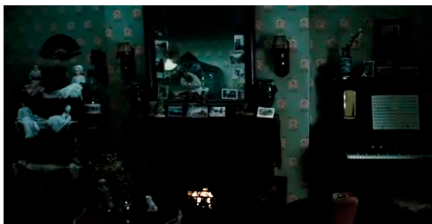
*El barbero diabólico y la dulce pastelera cocinando dulces en la pastelería.  
Fuente: Fotograma del film.*



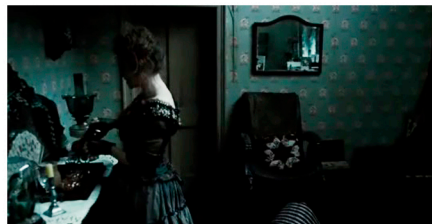
*Espacio central de la pastelería,  
puerta de entrada.  
Fuente: Fotograma del film.*



*La pastelera horneando dulces.  
Fuente: Fotograma del film.*



*Salón recargado en decoración,  
chimenea y piano.  
Fuente: Fotograma del film.*



*Espacio social de la vivienda.  
Fuente: Fotograma del film.*

En el interior, a pesar de ser un local sombrío, se descubre una cafetería que refleja un sentimiento un tanto enternecedor. Las ventanas protegen la intimidad con visillos bordados en blanco de las mesas colindantes y detrás del mostrador se encuentra una mujer de mediana edad que cocina dulces para su sencilla y acogedora pastelería. Detrás de la cocina, se dispone un gran horno fabricado en ladrillo oscuro para la manufactura de pasteles.

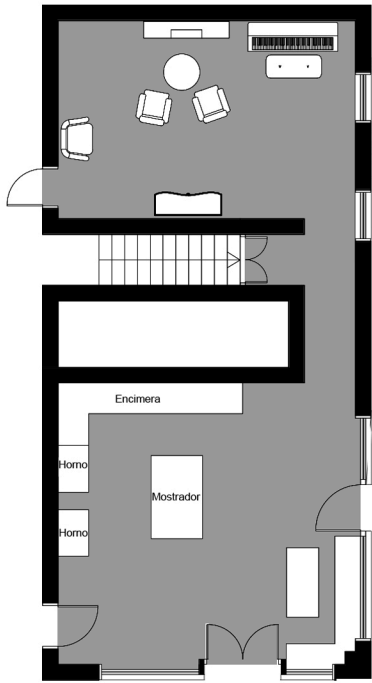
Las cucarachas y ratas campan a sus anchas por todo el local, los personajes interactúan en el espacio, donde el mobiliario de madera es muy simple y apenas hay luz, solo unas velas de cera dispuestas en sitios estratégicos para alumbrar hasta el último rincón.

La pareja se traslada al espacio contiguo, de carácter más privado y doméstico, que físicamente no está delimitado por ninguna puerta o mobiliario. El espectador visualiza un espacio de reunión igual de sombrío que el anterior, pero esta vez las paredes de papel pintado de verde con pequeños dibujos en blanco aportan un poco de color a la habitación.

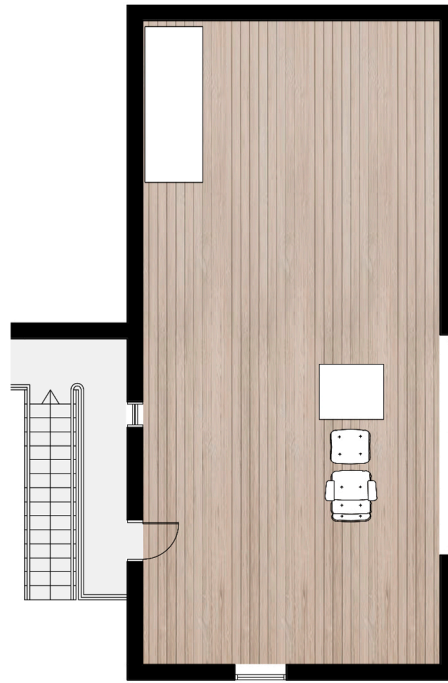
La sencillez del mobiliario de madera contrasta con el exceso de esculturas y fotografías que decoran la sala. A la izquierda de una recargada chimenea humeante se encuentra un pequeño piano de color negro repleto de partituras, seña de que la dueña disfruta su tiempo libre con este. Unas grandes cortinas de terciopelo moradas guardan la privacidad del interior y frente a éstas se encuentra una alargada cómoda repleta de botellas de ron, célebre bebida consumida por los ingleses en tiempos atrás. Los personajes, con copa de ron en mano, charlan frente al calor de la chimenea sobre unas butacas del mismo material que las cortinas.

A continuación, la protagonista conduce al señor Todd a la parte de arriba del edificio. Para acceder a éste es necesario salir al exterior de la vivienda por una puerta trasera que comunica el salón con el patio de la edificación. En este el espectador descubre una empinada escalera de madera de un solo tramo que terminan en una especie de balcón corredor con vistas elevadas hacia la calle. En el recorrido se puede observar con más precisión la estética exterior y los materiales utilizados para la construcción de la vivienda, ladrillos oscuros por los que bajan tuberías de acero y aperturas con acabados en madera lacada de color oscuro.



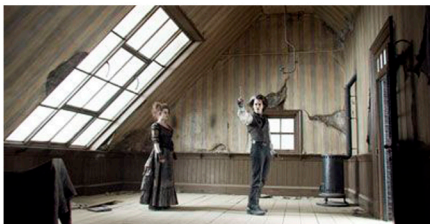


Planta Baja: Pastelería y salón de la vivienda.



Planta Superior: Barbería y escalera de acceso.

Planimetría de la vivienda de Sweeney Todd, verdadera protagonista del film.  
Fuente: Dibujo de la autora.



Espacio abuhardillado superior, ventanal. Fuente: Fotograma del film.



Butaca de la barbería, elemento central. Fuente: Fotograma del film.

Finalmente, los personajes se adentran en el interior del espacio superior abuhardillado. En contraposición con el establecimiento que se encuentra bajo éste, las paredes son de papel pintado de color amarillo, característica que aporta calor y sensación amable al espacio. El suelo está formado por crujientes tablones de madera de color claro. Los personajes retiran una tabla del pavimento y se descubre un pequeño escondite donde se esconden unas navajas de plata con afiladas cuchillas, antiguas herramientas de Sweeney Todd cuando era barbero de profesión. El elemento que resalta en la envolvente del espacio, al igual que en la imagen exterior, es la gran abertura en la cubierta inclinada que se encuentra frente a la puerta de entrada. Esta gran ventana aporta luz natural al interior y hace que éste sea más agradable a pesar de que las paredes presenten desgastes en el acabado por la humedad del ambiente. Esta característica, además de la ausencia de mobiliario, indica al espectador que la habitación presenta un grado de abandono por parte de la dueña de la casa.

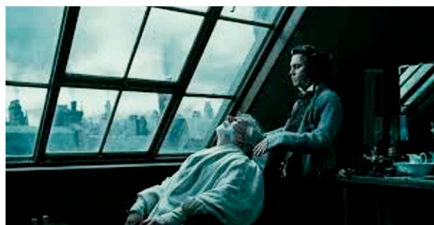
A lo largo de la trama del film se puede intuir que el protagonista Sweeney Todd es un personaje cuyas acciones son guiadas por la sed de venganza. Para vengar a su difunta esposa y recuperar a su hermosa hija de cabellos rubios y tez pálida de las manos del Juez Turpin, el señor Todd decide transformar el espacio superior de la vivienda de la señora Lovett en una barbería. Dicho espacio será la tapadera perfecta para cometer sus crímenes contra las personas allegadas a su más ansiado enemigo, éste incluido.

De esta forma, la nueva pareja de personajes convierte la edificación en una maquiavélica carnicería de pasteles, donde la sección arquitectónica de la vivienda se convierte en la verdadera protagonista del film;

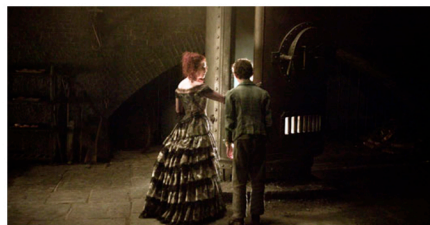
El espacio abuhardillado superior es transformado y acondicionado por los personajes con mobiliario de madera, como un pequeño tocador o un gran baúl. Pero sin duda, el elemento protagonista que ocupa el espacio central de la sala es un gran sillón de madera y piel de color gris oscuro. Esta pieza en la cual los clientes se sientan para su afeitado. Cuando el Barbero diabólico asesina a uno de sus clientes con un corte limpio en el cuello, pisa una palanca de hierro adherida al asiento del sillón y acciona un mecanismo por el cual se abre una trampilla que conduce el cuerpo a través de un conducto vertical que conecta la planta superior con el sótano de la vivienda.



Sección arquitectónica de la vivienda tipo siglo XIX en la que se desarrolla el film.  
Fuente: Dibujo de la autora.



El Juez Turpin en la Barbería.  
Fuente: Fotograma del film.



Espacio del sótano de la vivienda.  
Fuente: Fotograma del film.

El sótano es un espacio aún más frío y oscuro, sin ninguna apertura al exterior ya que se encuentra bajo rasante. En la inmensidad de la sala, se puede observar unos grandes mecanismos que sirven para convertir los cadáveres de los clientes en materia prima para la manufactura de dulces en el establecimiento de la planta baja.

En contraposición con los espacios anteriormente descritos, se encuentra planta baja donde la señora Lovett cocina deliciosos pasteles para ser servidos y vendidos a la clientela del barrio neogótico de Londres, donde se encuentra situada la vivienda.

El director de la película Tim Burton, una vez más, conecta dos mundos enfrentados, dos formas de habitar totalmente opuestas a través de la simbología de un puente, que en este caso es una escalera ascendente en el patio interior de la vivienda. En este film, el espacio más macabro, donde se cometen sangrientos crímenes, está conectado con una sencilla cafetería donde una entrañable mujer sirve los más dulces pasteles a unos absortos clientes. De esta forma se puede afirmar, que existe una dualidad en las formas de habitar los distintos espacios a escala doméstica.

Para una mejor diferenciación, además de la metáfora utilizada en la profesión que se ejerce en cada espacio, utiliza la arquitectura para representar y enfatizar la contraposición y dualidad. Por ejemplo, los espacios más macabros, sótano y buhardilla, envuelven arquitectónicamente el espacio más jovial; la pastelería. Además, existe una clara contraposición que hace reflexionar al espectador sobre qué es lo moralmente aceptable en la sociedad en la que habitan los personajes y cuales no; En la buhardilla, espacio donde el barbero comete sus crímenes, posee un gran ventanal al exterior desde el que se observa toda la ciudad y por consiguiente, los vecinos pueden contemplar sus actos más sombríos. En cambio, en la pastelería, lugar donde los clientes disfrutaban de agradables y tranquilas tertulias, es un establecimiento que protege la intimidad de los personajes, pues las ventanas son cubiertas con visillos blancos que ocultan las miradas indiscretas de los viandantes del barrio. Esta compleja situación indica que el protagonista, Sweeney Todd, no se acompleja de sus malos actos, pues él se ve así mismo como un justiciero, que quita la vida a los hombres que realmente lo merecen, aunque moralmente no sea aceptable.





Johnny Depp en la piel de Sweeney Todd, caracterización del personaje.  
Fuente: Fotograma del film.

Otra característica que puede confirmar la importancia de la arquitectura para la transmisión de sensaciones a través de la pantalla, es que los espacios tétricos son representados como habitaciones vacías, donde apenas hay mobiliario y flujo de personas. En contraste se observa la planta baja, donde el espacio está compartimentado por diferentes habitaciones, el mobiliario es muy abundante y se encuentran los espacios sociales como el salón de la vivienda y espacios abiertos al público de la ciudad, como la zona de estar de la pastelería.

A diferencia del resto de casos de estudio, el estilo gótico-expresionista, característico en los films del director, no se contempla en esta película de una forma tan clara. Una de las particularidades donde se encuentra un claro dominio expresionista es en la **caracterización de los personajes**,<sup>14</sup> en concreto la del protagonista el señor Todd. Se podría afirmar que tanto su carácter como su caracterización física guarda especial relación con el personaje, previamente citado en anteriores casos de estudio, Cesare, protagonista del film expresionista de Robert Weine. En cambio, la influencia gótica, aunque no se muestre en las estancias interiores, se pueden observar en la monumentalidad de los espacios urbanos de la ciudad de Londres. La gran urbe sufre una gran transformación a finales del siglo XVIII y aparecen construcciones de estilo neogótico, como por ejemplo el famoso puente apodado Tower Bridge o el parlamento británico cuya torre, el Big Ben, es uno de los monumentos más icónicos del país en la actualidad. Dichos monumentos aparecen en los distintos fotogramas a escala urbanística mostrados al espectador a lo largo de la trama de la película.

---

(14). La **caracterización de los personajes** es una cualidad esencial en el cine expresionista y una influencia que toma Tim Burton para sus films. Además del cuidado vestuario escogido para los personajes, la profusión de maquillaje se hace imprescindible, ya que es una herramienta artística que es capaz de remarcar las facciones de los actores para expresar con mayor rigurosidad sentimientos y emociones. Sweeney Todd (Johnny Depp) es caracterizado con los ojos hundidos en cuencas de pintura negra y con pestañas alargadas, consiguiendo dar la sensación de muerto viviente. El vestuario juega un papel igualmente importante: el espectador es capaz de situar el espacio temporal a través del ropaje de los personajes. En este film el vestuario es el típico europeo del siglo XIX. La caracterización de los personajes no sería completa si no se tuvieran en cuenta las expresiones y los movimientos. La maldad del señor Todd se enfatiza gracias a sus perversas expresiones, con movimientos que se vuelven irreales debido a que son demasiado exagerados. No sólo se consigue completar de este modo la caracterización, sino que además crear momentos de un dramatismo desgarrador, por la acción de movimientos lentos y dislocados.

Es más que evidente, que Tim Burton ha estudiado previo a la producción y ejecución del film, los escritos del célebre urbanista **Leonardo Benévolo**<sup>15</sup>, donde explica la formación y situación de las ciudades industriales del siglo XIX y la tipología de vivienda característica en dichos tiempos. Éstas influencias siempre son objeto de manipulación y modificación de la mano del director para ofrecer a sus obras su propio punto de vista y otorgarles su propio sello de identidad. En este caso, se puede considerar que el espacio superior abuhardillado; la barbería, es un lugar anacrónico en el espacio temporal en el que se desarrolla la trama del film. La razón que confirma dicha afirmación es que en el siglo XIX, las plantas superiores eran destinadas a la gente más humilde o utilizada como desván. En cambio, en la película sirve como un establecimiento de gran renombre en la ciudad, donde acuden altos cargos de la justicia a perfeccionar su imagen física.

Otra cualidad que hace reflexionar al espectador sobre la veracidad de la trama en relación con el espacio temporal en el que está ambientada, es el gran ventanal que se encuentra en la cubierta de la vivienda. A partir del siglo XX, gracias a los avances tecnológicos y el surgimiento de la arquitectura moderna de la mano de arquitectos célebres como **Le Corbusier**<sup>16</sup>; propulsor de una arquitectura higienista, surge la necesidad de otorgar a los espacios grandes aberturas donde la luz y la renovación del aire sean protagonistas. Es por ello, que en el siglo XIX, aún es muy pronto para creer que existieran ventanales tan grandes, y aún más en un bajocubierta, área destinada a salvaguardar los trastos y lugar favorito de las ratas.

---

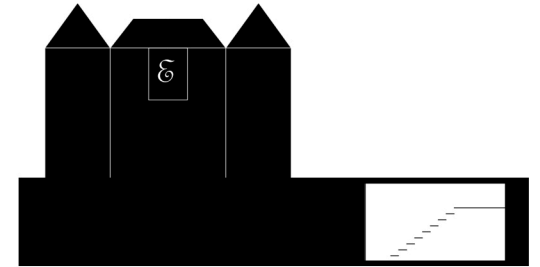
(15). **Leonardo Benévolo** (Orta San Giulio, 1923 - 2017) fue historiador, arquitecto, urbanista y autor de una extensa bibliografía que ha contribuido a la formación de diversas generaciones de estudiosos y profesionales. Sus destreza principal fue la de expresar de forma clara ideas complejas y de sintetizar la esencia de una época o de un estilo. Sus obras más representativas son "Le origini dell'urbanistica moderna." (Orígenes del urbanismo moderno) y "La città nella storia d'Europa" (La ciudad en la historia de Europa).

(16). Charles-Édouard Jeanneret-Gris, **Le Corbusier** (La Chaux-de-Fonds, Suiza; 1887- Costa Azul, Francia, 1965), fue un arquitecto y teórico de la arquitectura, urbanista, diseñador de espacios, pintor, escultor. Es considerado uno de los más claros exponentes de la arquitectura moderna y uno de los arquitectos más influyentes del siglo XX. Además de ser uno de los más grandes renovadores de la arquitectura moderna, fue un incansable agitador cultural, labor que ejerció con pasión a lo largo de toda su vida. Con sus escritos se ganó una merecida fama de polemista y aportó un verdadero caudal de ideas innovadoras que han hecho que su obra influya decisivamente en la arquitectura posterior.

**Sweeny Todd: The Demon Barber of Fleet Street**, EE.UU y Reino Unido, 2007. Género: Suspense, Musical. Duración: 117 minutos. Director: Tim Burton. Guión: John Logan y Thomas Stevenson. Fotografía: Dariusz Wolski. Montaje: Chris Lebenzon. Música: Stephen Sondheim. Vestuario: Collen Atwood. Dirección artística: Dante Ferretti y Francesca Lo Schiavo. Productora: Warner Bros. Producción: John Logan, Thomas Stevenson (escritor), Laurie MacDonald, Walter F. Parkes, Richard D. Zanuck. Reparto: Johnny Depp (Sweeny Todd), Helena Bonham Carter (Mrs Lovett), Alan Rickman (Judge Turpin), Jayne Wisener (Johanna), Ed Shanders (Tobias Ragg) y Jamie Campbell (Anthony Hope).



Vista urbanística de la ciudad. Arquitectura de estilo victoriano.  
Fuente: Fotograma del film Corpse Bride.



-Mientras los muertos bailan y cantan en un universo de arquitectura tradicional centroeuropea lleno de color y diversión, los vivos habitan tristes y cansados en un pueblo de tipología medieval aparentemente perfecto, de arquitectura victoriana envuelto en una constante nube gris .-



Interior de la vivienda de influencia gótica de Victoria Everglot.  
Fuente: Fotogramas film Corpse Bride.



El piano, única pieza del vestíbulo .  
Fuente: Fotograma del film.

Entrada a la vivienda de la familia Everglot de estilo victoriano.  
Fuente: Fotograma del film.



#### 4.4. Cómo habitar la vida y la muerte.

En el siguiente caso de estudio se va a analizar el largometraje de *Corpse Bride*, La novia cadáver 2005 en el que encontramos, quizá, la dualidad en las formas de habitar más abstracta entre todas las películas estudiadas; la contraposición entre los modos de vivir en el mundo de los vivos y de los muertos.

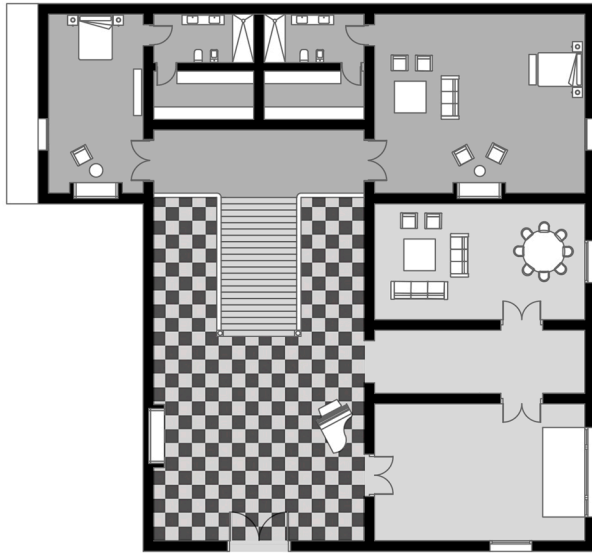
En esta obra el director Tim Burton vuelve a sus orígenes desarrollando la técnica del **stop-motion**<sup>16</sup> ya utilizada en películas como *Nightmare Before Christmas* o *Vicent*. La diferencia significativa en cuanto a las anteriores es la experiencia, pues ésta le permitió depurar las formas y crear un trabajo estéticamente más cuidado e interesante. Esto se ve reflejado en el expresionismo más puro que definen los espacios urbanos en los que habitan los personajes, añadiendo a su vez toques de vanguardia.

Basada en un cuento popular ruso, se narra la historia entre dos jóvenes que deben contraer matrimonio por conveniencia de sus familias. Como se ha estudiado a lo largo de los análisis, los protagonistas de las obras de Burton, son seres inadaptados que buscan escapar de la sociedad en la que viven. En esta obra, dichos personajes son Víctor y Victoria, cuyas personalidades no encajan con las de sus familiares y amigos cercanos ya que las pretensiones de éstos son meramente banales, buscando siempre el poder y el dinero por encima de otros valores como el respeto y el amor.

Víctor, uno de los miembros del triángulo amoroso sobre el que se desarrolla la historia, vive en un lugar donde prima la tristeza, cualidad palpable por el aire gris que envuelve el pueblo. A través de un paseo por las calles empedradas repletas de carruajes tirados por caballos, se descubre el mundo de los vivos, un pueblo de arquitectura de estilo victoriano donde los edificios se elevan en tres alturas de varios metros con portentosas fachadas al exterior de las avenidas principales.

---

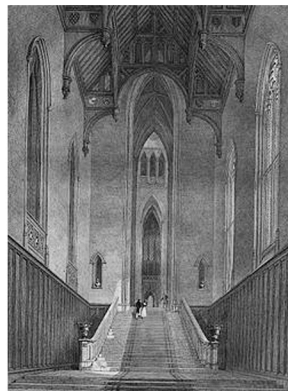
(16). **Stop motion:** Técnica de animación que surge a finales del siglo XIX que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una sucesión de imágenes fotografiadas. El movimiento del objeto estático se construye, fotograma a fotograma, manipulando el objeto entre tomas.



Planta de la vivienda de la familia Everglot, destaca la inmensidad del vestíbulo.  
Fuente: Dibujo de la autora.



Vestíbulo vivienda familia Everglot.  
Fuente: Fotograma del film.



Vestíbulo Abadía de Fonthill.  
Fuente: Archivo wikipedia.

Un ejemplo interesante acerca de la ostentación en la decoración de éstas, son unos inusuales peces de piedra colocados en la entrada de la vivienda del protagonista, pues la profesión de su familia está relacionada con la industria pesquera.

Gracias al encuentro entre las familias en el interior de la vivienda de la novia; Victoria, se descubre el gusto por la temática gótica característico del director. Traspasando el pesado portón se revela un vestíbulo escueto en mobiliario y desocupado de imponente altura, donde se enmarca una esbelta escalinata de un tramo de mármol. El gran protagonista en la inmensidad de la sala es un piano de cola color negro. Se puede afirmar que el director, Tim Burton, ha tomado referencias en la arquitectura neogótica del siglo XIX. El vestíbulo representado con escenario en la película, guarda especial similitud con la Abadía de FontHill, arquitectura neogótica de William Beckford.

Continuando la trama, el director nos va mostrando diversos espacios que conforman el mundo de los vivos a través de los movimientos de los personajes. Ambas familias se encuentran por segunda vez en una de las estancias de la vivienda, frente a un simulado altar tras el que se encuentra una ventana tripartita de grandes ventanales, donde ensayan para la ceremonia del gran día. En estos momentos, el espectador se da cuenta que los personajes actúan con maldad y poca empatía hacia los demás. Esto queda reflejado en la interpretación y representación de los espacios, pues se muestran vacíos y oscuros, donde predominan los colores grisáceos y azulados.

Victor, abrumado por tanta presión, no es capaz de pronunciar correctamente los votos ceremoniales. Como consecuencia, y ante el comportamiento que adoptan los presentes hacia él, huye atemorizado al bosque próximo buscando un refugio de soledad y tranquilidad. A su huida, observamos urbanísticamente la localización del pequeño pueblo, el cual brota sin control entre un recinto amurallado, geográficamente localizado sobre una pequeña colina rodeada por un estrecho riachuelo.

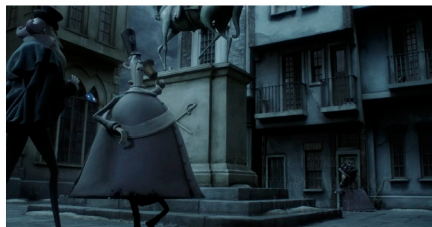
Una vez más, existe una clara alusión a los manifiestos expresionistas al aparecer un puente como símbolo de anhelo, de construir una unión entre el mundo actual y el que se busca alcanzar para progresar hacia una vida mejor. El puente de piedra conecta el pueblo amurallado con el espeso bosque próximo a la urbe, donde Víctor se sumerge por primera vez en el mundo de los muertos, por ello se establece que el puente es la unión simbólica entre ambas realidades.



Situación urbanística de la ciudad y la frondosidad del bosque.  
Fuente: Fotograma del film.



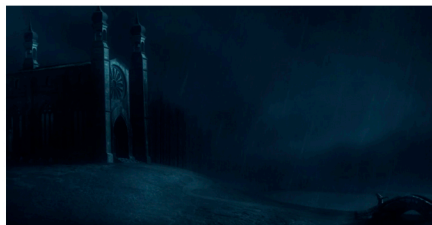
Fachada de la vivienda Everglot de estilo victoriano.  
Fuente: Fotograma del film.



Plaza de la ciudad. Lugar de encuentro.  
Fuente: Fotograma del film.



Ciudad amurallada de tipología medieval.  
Fuente: Fotograma del film.



Soledad de la iglesia en la inmensidad del bosque.  
Fuente: Fotograma del film.

Nuestro protagonista escapa del ensayo de su boda con Victoria, triste y desilusionado por no haber sido capaz de pronunciar correctamente los votos para el enlace. Tras tranquilizarse en la soledad del bosque, se lamenta por lo sucedido, repite dichos votos para el enlace e introduce el anillo en una rama de un árbol simulando su próximo casamiento.

El bosque es representado con una estética muy particular, pues los árboles son grandes troncos de gran altura donde las hojas no son protagonistas. La técnica utilizada por los artistas del film consiste en generar sensación de frondosidad al espacio colocando troncos muy gruesos y dispuestos próximamente unos de los otros.

En el instante en el que Víctor termina su diálogo, empieza a soplar el viento y el bosque queda invadido por diversos aleteos de cuervos. La cámara visualiza la rama nuevamente desde otra perspectiva y se descubre una mano de un esqueleto, que agarra a Víctor y le intenta sumergir al inframundo, acción que éste consigue evitar y huir corriendo hacia el pueblo.

En el puente, anteriormente descrito, aparece su nueva mujer de esqueleto, de tez azul y vestida con desgastado traje de novia y largo velo, otorgando al espacio de paso un protagonismo simbólico nuevamente.

Se puede afirmar, que ella es el verdadero personaje principal por su interesante morfología y carácter. Enamorada, muerta y con el corazón roto, es sin embargo un espíritu libre y optimista cuya única ambición es ser amada. Por ello, se produce una contraposición entre los diferentes mundos, esta vez en consecuencia de los distintos caracteres de los personajes principales.

La **caracterización física de los protagonistas**<sup>17</sup> sigue un mismo patrón, la mayoría de éstos presentan una tez marcada por la delgadez, pequeñas narices representadas por pequeños agujeros y, sobre todo, inmensos ojos desproporcionados con el resto de la cara. Los artistas gráficos encargados de dibujar la imagen de los personajes diferencian a los muertos de los vivos sombreando con un ligero toque azul sus delgadas facciones.

(17). Tim Burton se ha inspirado intensamente en la **caracterización física de los personajes** principales de *El Gabinete del Dr. Caligari* para realizar los suyos propios. Así podemos observar que el protagonista de *Corpse Bride* (Victor) tiene un parecido muy razonable con el sonámbulo Cesare, así como la novia cadáver, Emily se parece mucho a Jane, la protagonista femenina de la película de Robert Wiene. 37





Plaza de la ciudad de los muertos. Punto urbano de reunión y ocio.  
Fuente: Fotograma del film.



Corredores y callejuelas estrechas de influencia expresionista.  
Fuente: Fotograma del film.



Situación urbanística de la ciudad de los muertos.  
Fuente: Fotograma del film.



Corredores y callejuelas estrechas de influencia expresionista.  
Fuente: Fotograma del film.



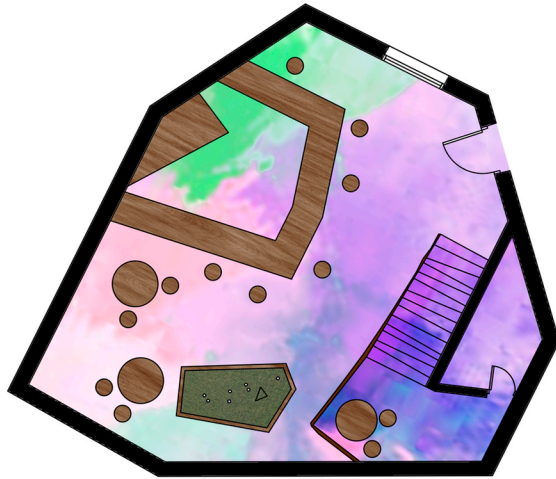
Detalle del mobiliario urbano. Temática constante de la muerte  
Fuente: Fotograma del film.

En contraposición con el universo anteriormente descrito, se descubre el mundo de los muertos, una realidad totalmente opuesta por sus habitantes dispares, de comportamientos divertidos e inexplicables, su arquitectura envuelta en una nube de colores extravagantes y por su inusual forma de comprender la vida.

Entre habitantes inquietos danzando y cantando, el espectador se adentra en un universo al más puro estilo expresionista influenciado por el cine de Robert Wiene con la película de El gabinete del Dr Caligari. La arquitectura, que con sus fachadas inclinadas delimitan las calles empedradas de color, tiene influencias medievales y góticas tradicionales en la geografía polaca y checa, además de estéticas relacionadas con el estilo Art Nouveau, según una minoría de autores con la arquitectura de Gaudí. Esta controvertida influencia neogótica de Gaudí se puede observar en el tratamiento de la luz en los espacios. En las obras de éste, la luz entra a través de vidrieras y provoca que diversos rayos de colores impregnen las estancias interiores. El responsable de éste influjo es un artista llamado Carlos Grangel, cuya profesión es dibujante de animación de varios films, entre ellos obras de directores como Steven Spielberg. Dicho artista catalán, creó los primeros bocetos a partir del guión inicial de Tim Burton, basándose en la arquitectura que había conocido desde su infancia en su ciudad natal; Barcelona.

El director muestra al espectador la forma de habitar de los muertos sumergiéndole fotograma a fotograma en la vida cotidiana de éstos, atravesando calles estrechas e irregulares por las cuales transitan los personajes sin vida. Los escabrosos edificios que conforman los caminos, se erigen de maneras vertiginosas e inclinadas causando sensación de inestabilidad, que aumenta el efecto de mundo caótico, característica principal que Tim Burton busca transmitir a la hora de representar el habitar de los muertos. Estas anómalas edificaciones recuerdan a la arquitectura moderna de finales del siglo XX, donde los poliedros irregulares tienen un papel protagonista a la hora de ordenar y proyectar los espacios.

Los personajes se mueven a ritmo de jazz por el inframundo, destacando el pub como espacio social principal, donde se reúnen diariamente los cadáveres y se encuentra la puerta que conecta las dos realidades que entran continuamente en contraposición a lo largo del film.



Planta del Pub de la ciudad de los muertos, lugar de reunión principal.  
Fuente: Dibujo de la autora.



Multitud de muertos disfrutando su tiempo de ocio.  
Fuente: Fotograma del film.



Ataud convertido en mesa de billar.  
Fuente: Fotograma del film.



Barra de madera del pub.  
Fuente: Fotograma del film.



Detalle de un ataud convertido en piano.  
Temática constante de la muerte  
Fuente: Fotograma del film.

En éste inhóspito lugar, primer escenario donde el director muestra la estética propia del mundo de los muertos, se relacionan socialmente los personajes, hablando, bailando e incluso jugando al billar. Existe pues una clara contraposición con el mundo de los vivos, donde los únicos actos sociales son los relacionados con la religión y de carácter serio y reservado.

El siguiente punto de vista mostrado al espectador en el mundo de los muertos, es a nivel urbanístico. Se observa una pequeña plaza de forma irregular delimitada por edificios de estética decadente, pero que guardan un encanto especial gracias a la bruma de color que invade el lugar y la disposición anómala de pequeñas aberturas de diferentes geometrías sobre fachadas irregulares e inclinadas.

Como elemento protagonista de la plaza, destaca un pódium sobre el que se erige una estatua de la estructura ósea de un caballo.

La atmósfera que envuelve al lugar es muy entrañable y llena de vida, a pesar de la oscuridad de la noche permanente que queda amenizada por coloridas luces en el interior de las viviendas y guirnaldas brillantes que simulan el aleteo de luciérnagas volando a través de las estrechas calles.

Como se ha estudiado anteriormente, los edificios del lugar tienen una influencia de la arquitectura tradicional centroeuropea, esto queda reflejado en la forma de acceder a las viviendas gracias a unas escalinatas con barandillas de hierro forjado, nuevamente, de influencia modernista.

En la huida de un asustado Victor que divaga confundido por los espacios del nuevo mundo, se muestran divertidas escenas, como una inusual tienda de segunda mano regentada por un esqueleto parlante o pasadizos espeluznantes llenos de ataúdes de geometría rectangular. Al final del trayecto, Emily y su nuevo marido se encuentran en una elevación sobre la que se vislumbra toda la ciudad del mundo de los muertos, se distingue una aglomeración de viviendas de cubiertas a dos aguas, que parecen desde la lejanía alfileres sobre una almohadilla en la mano de una costurera.

Para acceder al mirador se recorre una escalinata de material pétreo y está asegurada con una inestable barandilla forjada, al igual que las que se han descrito anteriormente en otros espacios de la ciudad. El mobiliario urbano guarda continuamente relación con la temática de la muerte, donde los bancos y sillones son ataúdes reciclados.





*Espacio interior del óculo de la biblioteca del sabio Terkunis.  
Importancia del simbolismo de la escalera-puente.  
Fuente: Fotograma del film Corpse Bride.*



*Vista urbana del torreón de la biblioteca.  
Fuente: Fotograma del film.*



*Vista panorámica de la ciudad.  
Fuente: Fotograma del film.*



*Nave eclesiástica de influencia gótica.  
Fuente: Fotograma del film.*



*Banquete de boda en el vestíbulo  
de la familia Everglot  
Fuente: Fotograma del film.*

Por último, el director nos muestra el rincón más espeluznante de la ciudad muerta; la biblioteca de Terkunis, sabio de la ciudadela. La cámara revela una torre que transmite una cierta sensación de inestabilidad estructural debido a la inclinación de las caras del poliedro. Se trata de una fortificación erguida por bloques de piedra, de influencia árabe, pues recuerda a una especie de minarete.

En lo alto del torreón, se dispone un óculo de cristal a modo de observatorio. Los personajes acceden por unas crujientes escaleras de madera desgastada hacia la planta superior. Tras ellos, se intuye una panorámica excepcional de la ciudad. Entre una serie de plataformas conectadas por escaleras y montañas y montañas de libros, aparece el sabio, un esqueleto de avanzada edad, que brinda su ayuda a nuestros protagonistas para conseguir que Víctor retorne al mundo al que pertenece.

Nuevamente, el director artístico y Tim Burton vuelven a utilizar la metáfora del puente, influencia del filósofo Nietzsche, como modo de ascensión a los espacios de más relevancia en la historia.

El último espacio destacable que encontramos al final de la trama es la iglesia del pueblo donde se celebrarán dos bodas y donde terminará el film;

La primera boda es entre una desencantada Victoria y un malvado Lord Barkis, fruto de un nuevo acuerdo de su familia ante la desaparición de nuestro protagonista. La tétrica iglesia se sitúa a las afueras, concretamente, en el frente opuesto al bosque tomando la ciudad amurallada como referencia. Al igual que existe una conexión entre la ciudad y el bosque con un pequeño puente de piedra, la iglesia y la ciudad están unidas con la misma estructura urbanística.

El director intenta transmitir al espectador, una escena cargada de tristeza, avaricia y dolor. Para ello muestra el interior de la iglesia, de clara influencia gótica, en la que predominan los colores oscuros, incluyendo la luz que entra por los cristales lúgubres que conforman la vidriera del rosetón en la nave principal. Es interesante, fijar la atención en el mobiliario del templo, concretamente en el ala izquierda de la nave. Se observan los bancos de madera vacíos, donde debería estar sentados los allegados del novio. Este detalle indica al espectador que el nuevo marido de Victoria es una persona tan fría que ni si quiera goza de la compañía de su familia o amigos para un día tan señalado.

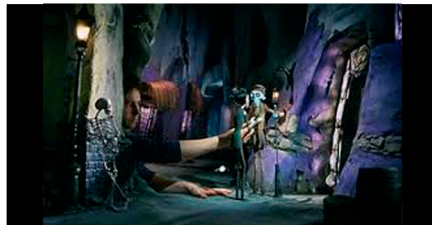




Artista trabajando en la producción del film con la técnica del stop motion.  
Escenario: vestíbulo de la vivienda de la familia Everglot.  
Fuente: Plataforma Arquitectura.



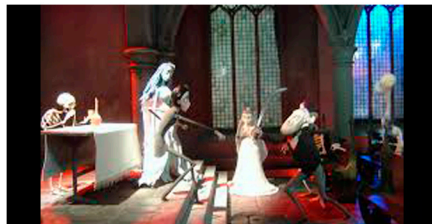
Escenario: Plaza de la ciudad de los vivos.  
Fuente: Plataforma Arquitectura.



Escenario: Calle ciudad de los muertos.  
Fuente: Plataforma Arquitectura.



Escenario: Bosque frondoso.  
Fuente: Plataforma Arquitectura.



Escenario: Nave eclesiástica gótica.  
Fuente: Plataforma Arquitectura.

De este modo concluye una de las obras de animación más representativas de Tim Burton, nuevamente una obra de reflexión para el espectador y una clara crítica al modo de habitar del ser humano. Como se ha podido observar, el director Burton crea una contraposición entre la vida y la muerte invirtiendo el pensamiento más extendido en la cultura occidental; La muerte es una circunstancia triste y dolorosa y por el contrario la vida es la mejor experiencia del ser humano.

Es comúnmente conocido que la cultura mejicana hace un **homenaje a la muerte**<sup>18</sup> todas las madrugadas del 1 de noviembre con un festival de luces, sabor, color y alegría. En este sentido, Tim Burton pone en el punto de mira a la cultura occidental basándose en los principios mejicanos. Cuestiona y hace reflexionar a sus espectadores qué es realmente mejor; una vida llena de códigos sociales, basada en lo banal antes que en lo moralmente correcto o la muerte, donde no existen deberes, no es importante lo material y cada cuál es libre de "vivir" una segunda oportunidad.

Todo este pensamiento es enfatizado gracias a la temática expresionista plasmada en los espacios, los personajes y sus complejos caracteres.

En la secuencia de imágenes que se encuentran a la izquierda, se pueden observar a los artistas, que trabajan para la producción del film, trabajando en los escenarios gótico-expresionistas tan representativos en las obras del director.

Por ejemplo, la imagen física de Víctor, recuerda en exceso al protagonista de la película *El gabinete del Dr. Caligari* de Robert Weine, Cesare, por su rostro pálido y mirada abierta, al igual que Emily con la protagonista femenina Jane.

Por ello se afirma que Burton incorpora influencias del cine expresionista yendo más allá de la estética y distribución de los espacios a habitar.

Otras obras desde las que parte la estética expresionista que da la directriz para la temática de la película *Corpse Bride*, la novia cadáver, son los films de *Nosferatu* de Friedrich Wilhelm Murnau y *Der Müde Tod* de Fritz Lang.

(18). El **Día de Muertos** es una celebración tradicional mexicana y en general mesoamericana que honra a los muertos. Tiene lugar los días 1 y 2 de noviembre y está vinculada a las celebraciones católicas de *Día de los Fieles Difuntos* y *Todos los Santos*. En el 2008 la Unesco declaró la festividad como *Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad de México*.

Las festividades que se consideran precursoras del *Día de Muertos* en México son anteriores a la llegada de los españoles. Hay registro de celebraciones en las etnias mexicana, maya, purépecha y totonaca.



Similitud e influencias de los espacios expresionistas de los films;  
La novia cadáver y el gabinete del Dr. Caligari.  
Fuente: Fotogramas de los films.



La muerte, temática principal.  
Fuente: Fotograma film Der Muede Tod.

Las tres luces, representación de culturas.  
Fuente: Fotograma film Der Muede Tod.

Corpse Bride, EE.UU y Reino Unido, 2005. Género: Fantasía, Drama. Duración: 76 minutos. Directores: Tim Burton y Mike Johnson. Guión: John August, Caroline Thompson y Pamela Pelter. Fotografía: Pete Kozachik. Montaje: Chris Lebenzon. Música: Danny Elfman. Productoras: Laika y Tim Burton Productions. Producción: Tim Burton, Allison Abbate y Joe Ranft. Reparto: Johnny Depp (Víctor Van Dort), Helena Bonham Carter (Emily), Emily Watson (Victoria Everglot), Richard E. Grant (Lord Barkis), Danny Elfman (Bonejangles) y Albert Finney (Finis Everglot).

La relación que se establece con el primer film, **El gabinete del Doctor Caligari**<sup>19</sup>, se aprecia en la trama de la historia, ya que ambas están ambientadas en el mismo espacio temporal, siglo XIX, y por ello los personajes visten ropajes similares o habitan viviendas de arquitectura semejante.

Ambas guardan relación por el protagonismo otorgado al espacio urbano de la plaza y las calles estrechas repletas de pasadizos y recovecos con ataúdes decorándolas.

En cambio, en el film de **Der Muede Tod**<sup>20</sup>, el parecido se establece en el tratamiento de temas complejos y con trasfondos reflexivos y filosóficos, como la muerte y el amor imposible.

Se comprende una oscura reflexión entre la vida y la muerte a través de historias en tres diferentes culturas, occidental, oriental y árabe, abordando temas como el amor, odio, celos, envidia y traición.

En contraposición con el tratamiento divertido y alegre que Tim Burton otorga a la muerte, Fritz Lang trata de personificar a través de un hombre de aspecto lúgubre y cansado que regresa al mundo de los vivos para llevarse consigo las vidas.

La estética del film es representada con una luminosidad tenue y con imágenes espectrales.

Es considerada en el mundo del cine, una película bastante interesante por la visión atípica de la muerte, característica que Burton consigue incorporar a su obra cinematográfica.

(19). **El gabinete del doctor Caligari** (en alemán, *Das Cabinet des Dr. Caligari*) es una película muda alemana de terror estrenada en 1920, dirigida por Robert Wiene y escrita por Hans Janowitz y Carl Mayer. Considerada la obra por excelencia del cine expresionista alemán.

(20). *Las tres luces* (título original en alemán: **Der müde Tod**, cuya traducción sería *La muerte cansada*) es una película muda expresionista alemana de 1921 dirigida por Fritz Lang.

## 5. CONCLUSIONES.

Tras analizar la extensa filmografía de Tim Burton he podido comprender cómo utiliza la cinematografía como medio de divulgación y crítica social a través de historias, en su mayoría enternecedoras, y capaces de transmitir los sentimientos a una inmensa mayoría de espectadores sin importar su edad o cultura social. Me ha parecido realmente interesante como el equipo artístico y el director Burton, por medio de la arquitectura, han creado escenarios capaces de transportar al espectador a otras realidades, en su mayoría fantásticas o irreales, y lo han utilizado como herramienta principal para la creación de sus obras que gozan de un sello de identidad muy característico.

Como se ha estudiado durante la extensión del trabajo, Tim Burton es un gran propulsor del cine expresionista y el estilo neogótico. Sus obras están influenciadas fuertemente por importantes directores expresionistas de los años 30, como Robert Weine o Fritz Lang. En cuanto al estilo neogótico, se observa un gusto por la arquitectura tétrica, en concreto por la renovación arquitectónica de dicho género que surge a finales del siglo XVIII de la mano de escritores como Horace Walpole y seguidores como William Beckford. De este modo surge un nuevo género literario apodado la narrativa gótica donde el gusto por el terror, la falta de verosimilitud contextual y los escenarios medievales son los protagonistas. Pero lo que realmente interesa para el estudio del presente trabajo es la exaltación y el resurgir de la arquitectura gótica, donde los escenarios son narrados con una intensa carga descriptiva, y la relación que se produce entre esta y los personajes de las novelas. El entorno gótico-medieval se encuentra en constante cambio conforme se desarrollan las emociones de los protagonistas. Juntando ambos ingredientes, tanto expresionistas como góticos, Tim Burton comienza una andadura realmente brillante en el mundo del cine. En el presente estudio, he propuesto analizar la constante dualidad en las formas de habitar que propone el director en la mayoría de sus obras, donde la arquitectura, y su diferentes estilos e interpretaciones, es utilizada como medio descriptivo para la creación de dos mundos totalmente opuestos desde los que entablar una continua crítica social.



Esta característica se presenta en cada uno de sus films pero siempre desde una perspectiva distinta. En primer lugar, podemos observar dos mundos totalmente opuestos en el primer film del estudio; Eduardo Manostijeras. La dualidad que he intentado comprender se produce a escala urbanística, donde en una urbanización de casas color pastel, imitación de una barriada americana de los años 60, se encuentra un castillo de aire oscuro y tenebroso. Como puede interpretar cualquier espectador al principio de la trama, se presupone que en el castillo habita una criatura malvada mientras que en la urbanización de colores los personajes son lo contrario.

En el caso de estudio del film Charlie y la fábrica de chocolate, se produce una doble dualidad, a escala urbanística como el caso anterior, y dentro de la factoría donde se encuentra una doble dicotomía en las formas de habitar los espacios. La casa de la familia Bucket, es una vivienda austera que emerge del pasado dentro de una ciudad de tipología industrial donde los demás edificios son de análoga tipología. Dentro de las salas de la fábrica, como se ha podido comprobar anteriormente, hay dos influencias arquitectónicas; la paisajística y la futurista propia del cine de ciencia ficción.

En el siguiente film, la diversidad de los mundos arquitectónicos se puede observar en la sección arquitectónica, pues los diferentes espacios se encuentran superpuestos unos encima de otros, en una sucesión de pisos por planta. En el piso inferior y superior, he interpretado espacios desoladores donde se recogen actos macabros, y en cambio en el nivel de planta baja se encuentran aquellos lugares apacibles y sociales.

El último estudio, es el caso contrario a todo lo demás por ser una dualidad más abstracta y filosófica pues se entiende un diferente modo de habitar en el mundo de los vivos; la vida, y en el mundo de los muertos; la muerte.

Aparte de las diferencias que encontramos en las escalas arquitectónicas de los espacios de los diferentes films, existe una diferencia anacrónica en una de ellas; Charlie y la fábrica de Chocolate. Mientras que en los demás observamos un evidente espacio-temporal, que suele ser el siglo XIX, donde se observa el claro gusto por la vida pasada del director, en este caso no se puede percibir exactamente en qué momento ocurre la trama de la película.

Como conclusión, en todos los estudios filmicos realizados se observa una clara dicotomía entre el bien y el mal representado en los espacios a través de la arquitectura, donde paradójicamente, los espacios representados con oscuridad y perversión son los que finalmente guardan unos sentimientos buenos y moralmente aceptados, al contrario de lo que en un principio parece. Esto refleja una enseñanza y crítica del director, Tim Burton, sobre las apariencias, pues nada es lo que parece ser y por ello no hay que prejuizar antes de conocer.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### 6.1. Novela gótica:

- BECKFORD, WILLIAM. *Vathek*. Madrid: Siruela, 1984.
- LEWIS, MATTHEW G. *El monje*. Barcelona: Bruguera, 1985.
- WALPOLE, HORACE. *El castillo de Otranto*. Barcelona: Bruguera, 1981.

### 6.2. Arquitectura y cine:

- GENTILE, MONICA; DIAZ, ROGELIO y FERRARI, PABLO. *Escenografía cinematográfica*. Buenos Aires: La crujía, 2008.
- GOROSTIZA, JORGE. *Cine y arquitectura*. Alicante. Publicación: Biblioteca virtual Miguel de Cervantes, 2002.
- JÓDAR, CRISTINA. *El decorado. Cine, magia y arquitectura*. Artículo, 2013.
- MALLET-STEVENS, ROBERT. *Le Décor Au Cinéma*. París: Séguier Editions, 2003.
- MARIMÓN, JOAN. *El montaje cinematográfico: Del guión a la pantalla*. Barcelona: Universitat de Barcelona, 2014.
- MURCIA, FELIX. *La escenografía en el cine: El arte de la apariencia*. Fundación Autor (iberautor), 2002.
- ORTIZ VILLETÀ, AUREA. *La arquitectura en el cine: lugares para la ficción*. Valencia: Diputación de Valencia, 2008.
- PARAMO, JOSE ANTONIO. *Diccionario de cine y tv: terminología técnica del mundo audiovisual*. Madrid: S.L.U Espasa Libros, 2002.
- RUSSO, EDUARDO. *Diccionario del cine*. Buenos aires: Paidós Ibérica. 1998.
- VARIOS AUTORES. *Espacios urbanos*. Valladolid: Fundación DOCOMOMO Ibérico: Grupo de Investigación Reconocida de Arquitectura y Cine: Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, 2016.



### 6.3. Expresionismo:

- ÁBALOS, IÑAKI. Arquitectura Alpina Bruno Taut. Madrid: Asociación círculo de Bellas Artes, 2011.
- BAHR, HERMAN. Expresionismo. Murcia: Colección de arquitectura 35, 1998.
- CASALS, JOSEPH. El expresionismo: Orígenes y desarrollo de una nueva sensibilidad. Barcelona: Montesinos, 1982.
- DUBE, WOLF-DIETER. Los expresionistas. Barcelona: Destino, 1997.
- ELGER, DIETMAR. Expresionismo: Una revolución artística alemana. Köln, Benedikt Taschen, cop. 2007.
- MARCHÁN FIZ, SIMÓN. La metáfora del cristal en las artes y en la arquitectura. Madrid: Siruela, D.L. 2008.
- PEHNT, WOLFGANG. La arquitectura expresionista. Barcelona: Gustavo Gili, 1975.
- SANCHEZ BIOSCA, VICENTE. Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933. Madrid: Verdoux. 1990.
- SCHEEBART, PAUL. La arquitectura de cristal. Murcia: Colección de arquitectura 37, 1998.
- TAUT, BRUNO. Escritos expresionistas. Madrid: El Croquis, Biblioteca de arquitectura, 1997.

### 6.4. Cine de Tim Burton:

- ÁLVAREZ, DARIO. El castillo tenebroso al final de la calle de colores pastel. Eduardo Manostijeras (Edward Scissorhands, 1990) de Tim Burton. Valladolid: Girac. 2016.
- ESPINÓS ESCUDER, PALOMA. Tim Burton y el expresionismo. Frame. Revista de Cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación, nº. 3, 2003, págs. 2-24.
- NATHAN, IAN. Tim Burton genio y obra de un icono del cine. Madrid. Grupo Planeta, colección Libros Cúpula, 2016.
- SALSBURY, MARK. Tim Burton por Tim Burton. Barcelona: Alba editorial. 2006.
- SANCHEZ NAVARRO, JORDI. Tim Burton, cuentos en sombras. Barcelona: Widescreen Collection, 2000.
- PASTOR, DOC. Los mundos de Tim Burton: Luces y sombras, mitos y leyendas. Palma de Mallorca: Dolmen ediciones, 2018.

## 7. FILMOGRAFÍA

- MEINERT, R. y POMMER, E. (productores) y WIENE,R.(director). 1920. El gabinete del Dr. Caligari. [Cinta cinematográfica]. Alemania: Decla bioscop.
- POMMER, E. (productor) y LANG, F.(director). 1921.La muerte cansada. [Cinta cinematográfica]. Alemania: Decla bioscop ag.
- POMMER, E.(productor) y LANG,F. (director). 1927. Metropolis. [Cinta cinematográfica]. Alemania: U.F.A.
- LEWIS, R. y PERRY, F. (productores) y PERRY,F.(director). 1968. El nadador. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- HEINRICHS, R.(productor)y BURTON,T.(director).1982. Vicent [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions/ Buena vista Distribution Company.
- BURTON, T.(productor)y BURTON,T.(director).1990. Edward Scissorhands[Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- BURTON, T. y DI NOVI,D. (productores)y Burton,T.(director).1992. Batman returns[Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bross/ Polygram filmed entertainment.
- COHEN,B.y JINKS,D.(productores)y Burton,T.(director).2003. Big Fish[Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures/ Zanuck Company/ Jinks/Cohen Company.
- GREY,B, ORLEANS,L. y ZANUCK,R.(productores)y Burton,T.(director).2005. Charlie y la fábrica de chocolate[ Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bross / Village Roadshow.

## 7. FILMOGRAFÍA

- ABBATE, A. y Burton,T.(productores)y Burton,T y JOHNSON, M.(directores).2005. La novia cadáver[Cinta cinematográfica]. Estados Unidos y Reino Unido: Warner Bross / Laika entertainment.
- LOGAN,J., MACDONALD,L, PARKERS,W. y ZANUCK,R.(productores)y Burton,T.(director).2007. Sweeney Todd el barbero diabólico de la calle Fleet[Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bross / Dreamworks pictures.
- ROTH,J.,TODD,S.,TODD,J.y ZANUCK,R.(productores)y Burton,T.(director).2010. Alicia en el país de las maravillas[Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Productions/ Tim Burton productions/ The Zanuck Company.
- DEMBROWSKI,C.,DEPP,J.KING,G.y ZANUCK,R.(productores)y Burton,T.(director).2012. Sombras tenebrosas[Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bross Pictures, Dan Curtis Productions/ GK Films.