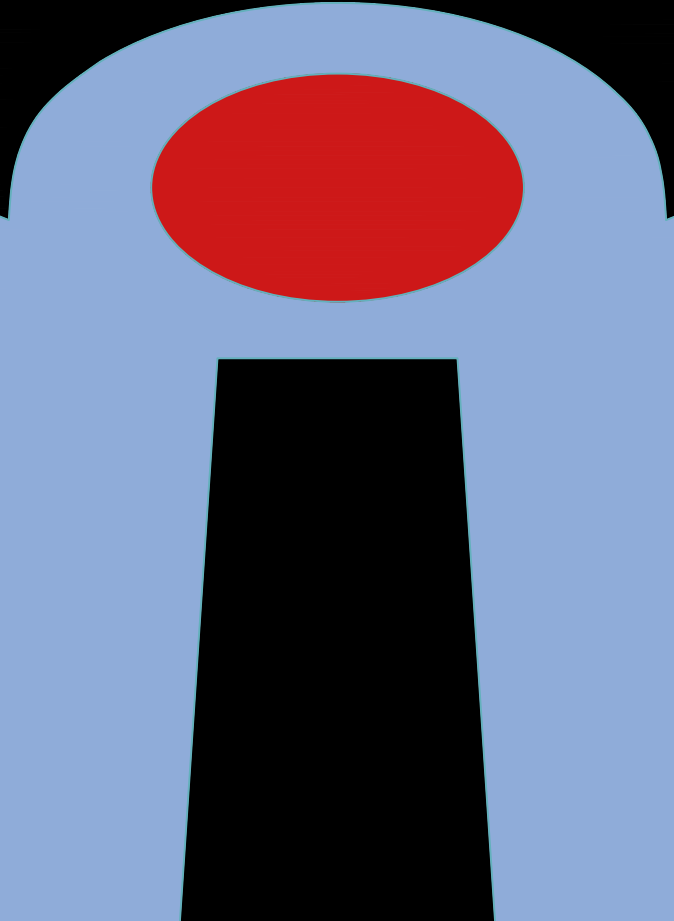


LA ARQUITECTURA DE LOS INCREÍBLES



AUTOR: JAIRO RAMOS MAGDALENO
TUTORA: SARA PÉREZ BARREIRO
Julio 2021



Universidad de Valladolid

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA
GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

TRABAJO FIN DE GRADO

LA ARQUITECTURA DE LOS INCREÍBLES

AUTOR: JAIRO RAMOS MAGDALENO
TUTORA: SARA PÉREZ BARREIRO

Julio 2021

La animación no es un género, es una forma de arte.

Brad Bird

RESUMEN

Este trabajo analiza, desde el punto de vista arquitectónico, las películas *Los Increíbles* (2004) y *Los Increíbles 2* (2018). Dichos largometrajes se han convertido en uno de los mayores referentes del cine de animación, porque, entre otros motivos, Pixar creó en ellas el mundo virtual más extenso que jamás se había realizado. Las cintas nos presentan un universo inédito, ambientado en la década de 1950 y 1960 con un toque futurista, que lo hacen único. Este mundo se construye gracias al imprescindible recurso de la arquitectura, que permite al espectador sumergirse en una nueva realidad caracterizada por un magnífico cuidado por el detalle que la hace verosímil. Todo ello ha conseguido que *Los Increíbles* sea uno de los mejores ejemplos de arquitectura moderna de todo el cine de animación.

PALABRAS CLAVE: arquitectura, cine, Los Increíbles, mediados del siglo XX, diseño.



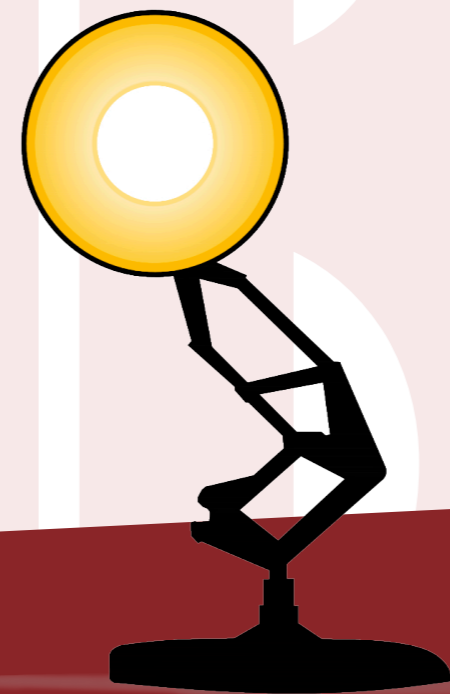
ABSTRACT

This thesis analyzes, from an architectural point of view, the movies *The Incredibles* (2004) and *The Incredibles 2* (2018). These feature films have become one of the greatest references in animation cinema, because, among other reasons, Pixar created in them the largest virtual world it had ever made. The movies present us with a new universe, set in the 1950s and 1960s with a futuristic touch, which makes it unique. This world is built thanks to the indispensable resource of architecture, which allows viewers to immerse themselves in a new reality characterized by a magnificent care for detail, making it believable. All this has made *The Incredibles* one of the best examples of modern architecture in all of animated cinema.

KEYWORDS: architecture, cinema, The Incredibles, mid 20th century, design.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	14
LA CIUDAD DE METROVILLE	27
LA CASA DE LOS PARR	61
LA CASA DE EDNA MODA	91
LA NUEVA CASA DE LOS PARR	109
CONCLUSIONES	136
BIBLIOGRAFÍA	140
FILMOGRAFÍA	146
GALERÍA DE IMÁGENES	148



LOS INCREÍBLES



Fig. 1. Cartel de la película *Los Increíbles* (2004)

TÍTULO ORIGINAL: *The Incredibles*

AÑO: 2004

DURACIÓN: 115 min.

DIRECCIÓN: Brad Bird

GUIÓN: Brad Bird

MÚSICA: Michael Giacchino

FOTOGRAFÍA: Patrick Lin, Andrew Jiménez, Janet Lucroy

PRODUCTORA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

SINÓPSIS

Una serie de acontecimientos acarrear numerosos daños materiales y demandas que llevan a que la opinión pública se vuelva en contra de los superhéroes. El gobierno en respuesta obligará a que los superhéroes vivan de incógnito y lleven una vida normal y ordinaria prohibiéndoles el uso de sus superpoderes.

Pasan quince años, Bob (Mr. Increíble) y su mujer Helen (Elastigirl) se han retirado a vivir a la periferia de Metroville para llevar una vida normal con sus tres hijos: Violeta, Dash y su bebé Jack-Jack. Bob trabaja en una compañía de seguros en la ciudad y lucha contra la rutina y el aburrimiento intentando revivir sus días de gloria, estando deseoso de volver a la acción. Es despedido después de una fuerte discusión con su jefe, más tarde al llegar a casa recibe una misteriosa comunicación que le ofrece un nuevo trabajo muy bien pagado en una remota isla. Bob no se lo pensará dos veces y volverá a ser Mr. Increíble para cumplir una misión de alto secreto que le encargan basada en la desconexión de un robot descontrolado en mal funcionamiento.

Tras el éxito en la misión, Bob volverá a la isla, pero todo se torcerá y se verá envuelto en problemas. Es entonces cuando Helen -en su faceta como Elastigirl- acudirá en su ayuda por lo que tomará un avión para dirigirse a la isla. También viajarán con ella sus hijos Dash y Violeta, mientras que Jack-Jack se quedará bajo el cuidado de una niñera. Ya en la isla, tendrán que descubrir qué es lo que sucede y se unirán más que nunca para derrotar al supervillano Síndrome. Su objetivo es enviar un nuevo y mejorado robot a la ciudad para que cause estragos hasta el momento en que el aparezca y derrote al robot, de modo que todos lo consideren como un héroe y así más adelante comercializar sus invenciones.

LOS INCREÍBLES 2



Fig. 2. Cartel de la película *Los Increíbles 2* (2018)

TÍTULO ORIGINAL: *The Incredibles 2*

AÑO: 2018

DURACIÓN: 118 min.

DIRECCIÓN: Brad Bird

GUIÓN: Brad Bird

MÚSICA: Michael Giacchino

FOTOGRAFÍA: Mahyar Abousaeedi, Erik Smitt

PRODUCTORA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

SINÓPSIS

Tres meses después de la derrota de Síndrome, la familia Parr junto a Frozono se ve obligada a parar los pies a un nuevo villano El Socabador. A pesar de que la familia consigue detenerlo son arrestados por los destrozos causados y vuelven a ilegalizar a los superhéroes.

Tras esto, el empresario Winston Deavor citará a Bob, Frozono y Helen en el edificio de su empresa de telecomunicaciones Devtech para explicarles su plan de volver a legalizar a los superhéroes mediante el cambio de la perspectiva que el público tiene sobre ellos. Deavor elegirá a Elastigirl (Helen) para convertirse en socios debido a que tiene una mejor imagen pública que su marido.

Helen finalmente aceptará colaborar con Deavor y su hermana Evelyn por lo que Bob se tendrá que quedar en la espectacular nueva casa de la familia gestionando el día a día y haciéndose cargo de sus tres hijos: Violeta, Dash y el bebé Jack-Jack, que empezará a descubrir sus emergentes superpoderes.

Surgirá un nuevo villano, Rapta-Pantallas, capaz de manipular a las personas mediante hipnosis a través de las pantallas. Helen le seguirá la pista hasta encontrarlo, sin embargo, todo se torcerá por lo que la familia tendrá que unirse de nuevo junto a Frozono y encontrar una manera de trabajar juntos para parar el brillante plan de este villano.



INTRODUCCIÓN

La arquitectura y el cine siempre han ido de la mano. Los lugares y elementos arquitectónicos aparecen en el cine desde los primeros tiempos, de modo que no existe cine sin arquitectura, siendo esta imprescindible para el desarrollo del mismo. Esta relación intrínseca y simbiótica entre ambos se debe a que la arquitectura da contexto, ambienta la película e incluso se convierte en muchas ocasiones en un elemento principal de la misma, como si fuese un personaje más en la historia. De tal modo que, muchas veces, la arquitectura no juega sólo un papel de telón de fondo, sino que va más allá al jugar un papel más activo que unifica la historia.

El cine de animación constituye una forma de transmitir o contar una historia muy versátil y flexible, dotando a la película un aura especial. El diseño cobra, bajo esta forma de hacer cine, un papel fundamental. A su especial importancia se le añade la ventaja de no tener que responder ante la realidad. En la animación se crea un universo desde cero y, por tanto, los límites y las condiciones las ponen los propios creadores. Esto hace que el diseño sea único, permitiendo crear cosas que no son posibles en la realidad y transportar al espectador a lugares inéditos.

El infinito de posibilidades que se abre al diseño en las películas de animación es muy interesante desde el punto de vista arquitectónico, ya que permiten crear espacios o elementos que no tienen por qué responder ante las exigencias o limitaciones del mundo real, sean estas de tipo estructural, funcional o económico, permitiendo centrarse en realzar ideas o transmitir diversas sensaciones o emociones. Tal y como dijo Walt Disney: "Si puedes soñarlo, puedes hacerlo"¹.

La elección de *Los Increíbles* como tema de mi TFG podría decirse que se remonta 17 años atrás. Mi yo de 6 años quedó encandilado por este universo de superhéroes. Un mundo que causó un gran impacto en mí, probablemente por ser uno de los más extensos y detallados de la época. Pixar desarrolló un universo con una enorme variedad de sets y creó un ambicioso paisaje urbano que rompía con lo visto hasta la fecha y en el que dicho paisaje adquiriría una importancia notablemente mayor que en el que le otorgaban otras películas de animación de aquella época. A esto

¹ *The history of animation*. The history of animation. <http://history-of-animation.webflow.io/>

se le une la segunda entrega, donde es imposible no sorprenderte con sus escenarios y, en particular, con la impresionante casa a la que se mudará la familia de superhéroes los Parr.

Fue a partir de estos recuerdos por los que decidí, hace algunos meses, volver a ver ambas cintas. Me percaté de muchas cosas que, como es lógico, se me pasaron por alto en su momento, por una simple cuestión de madurez y evidentemente, de conocimientos de arquitectura. Esta revisión me hizo recordar la atmósfera que transmitían y fui, al contemplar las películas desde otra perspectiva, consciente de cómo utilizaban la arquitectura como recurso. Observándolas con detalle e investigando descubrí sus numerosas referencias a la arquitectura y el mobiliario de mediados de siglo y, lo más importante de todo, me volvieron a sorprender. A esto se le une el hecho de que, si bien existen distintos artículos que analizan las películas y hablan de su arquitectura, no lo tratan en profundidad. Por ello, creo que es un tema original para estudiar y aportar cosas nuevas.



Gran parte de la animación de hoy en día está hecha digitalmente. Sin embargo, en sus inicios la animación era muy distinta. En 1906 J. Stuart Blackton estrenó *Humorous Phases of Funny Faces*², considerada la primera película de animación creada con fotografías, a través de la técnica stop-motion³. En ella, unos personajes dibujados en tiza sobre una pizarra se desplazan por la pantalla y hacen distintos gestos e incluso interactúan entre sí. Se siguieron produciendo distintas obras destacables como el cortometraje de Winsor McCay de 1914 *Gertie the dinosaur*⁴, documento clave en los inicios del cine animado⁵. No es hasta 1917 cuando aparece

2 HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES (1906)
TÍTULO ORIGINAL: Humorous Phases of Funny Faces
DURACIÓN: 3 mins.

DIRECCIÓN: J. Stuart Blackton
GUIÓN: J. Stuart Blackton
PRODUCTORA: Vitagraph Company of America. Productor: J. Stuart Blackton
SINOPSIS: Un animador dibuja varios rostros y figuras con tiza en una pizarra y estas cobran vida. Esta obra constituye la primera muestra de animación en el cine que se conserva.

3 Stop-motion es una técnica de animación que consiste crear una ilusión de movimiento de imágenes u objetos estáticos por medio de una sucesión de imágenes fotografiadas.

4 GERTIE THE DINOSAUR (1914)
TÍTULO ORIGINAL: Gertie the Dinosaur
DURACIÓN: 12 mins.

DIRECCIÓN: J. Winsor McCay
GUIÓN: J. Winsor McCay
PRODUCTORA: McCay
SINOPSIS: *Gertie the Dinosaur* es un cortometraje animado, producido en 1914 y dirigido por Winsor McCay, que inspiró a varias generaciones de animadores. Gertie es un dinosaurio que responderá a distintas acciones como levantar las patas obedeciendo las órdenes de su domador, McCay.

5 La gracia de esta película es que McCay para proyectarla mientras él interactuaba con la proyección como si Gertie obedeciera a sus órdenes. Inicialmente McCay salía al escenario y anunciaba a los espectadores que podrían ver al único ejemplar vivo de dinosaurio existente. Seguidamente llamaba a Gertie y el cortometraje animado empezaba a proyectarse. Durante sus breves minutos de duración, McCay jugaba con la sincronización de la imagen de forma que daba la impresión de que los gestos de Gertie respondían a sus órdenes. En cierto momento McCay simulaba darle una pieza de fruta a Gertie y, al final del número, desaparecía del público en lomos del dinosaurio.



Fig. 3. Fotograma de *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906.

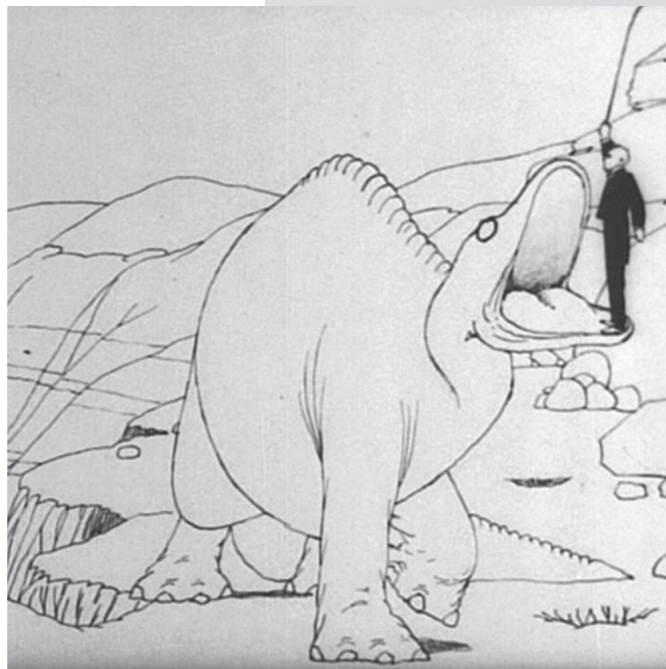


Fig. 4. Fotograma de *Gertie the dinosaur*, 1914.



Fig. 5. Cartel de *El apóstol*, 1917.

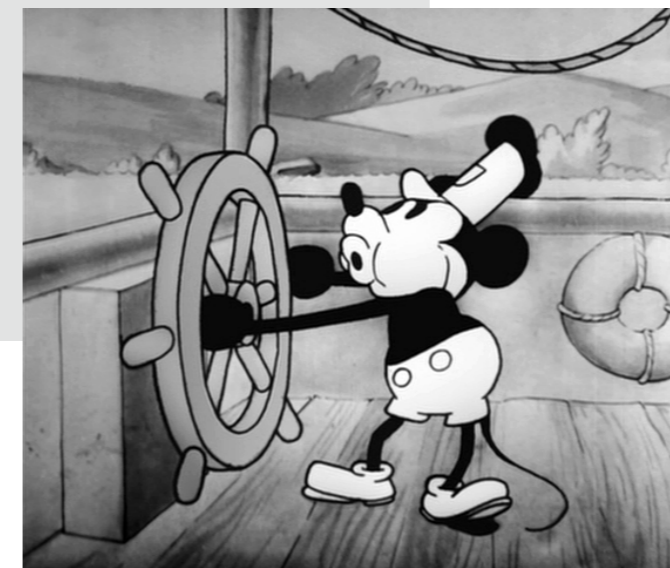


Fig. 6. Fotograma de *Steamboat Willie*, 1928.

el que está considerado el primer largometraje animado de la historia. Se trata de *El apóstol*⁶, realizado por el italo-argentino Quirino Cristiani, con una duración de una hora, cuyo film se hizo enteramente con dibujos a mano⁷. El siguiente gran avance en el campo se produjo en 1928 cuando los estudios de Walt Disney crearon *Steamboat Willie*⁸, la primera película animada producida con sonido sincronizado. El cortometraje también presentó posiblemente al personaje de animación más famoso de todos los tiempos, Mickey Mouse. Precediendo a esta obra, la compañía lanzaría en 1937 *Blancanieves y los siete enanitos*⁹. Esta fue un

6 EL APÓSTOL (1917)
TÍTULO ORIGINAL: El apóstol
DURACIÓN: 60 mins.

DIRECCIÓN: Quirino Cristiani
GUIÓN: Quirino Cristiani
PRODUCCIÓN: Federico Valle
SINOPSIS: El apóstol es una sátira política dirigida al presidente argentino Hipólito Yrigoyen. Es un film del cual no quedan copias en la actualidad, aunque sí se conservan algunas pocas imágenes, ya que algunas se perdieron en un incendio en 1926, y otras al ser reciclado el celuloide para la fabricación de peines.

7 Muchos creen que el primer largometraje animado de la historia de la animación fue *Blancanieves y los siete enanitos*, obra que Walt Disney dio a conocer al mundo en 1937. Pero, no fue así. El primer largometraje animado fue *El apóstol* realizado en Argentina 20 años antes, es decir, en 1917.

8 STEAMBOAT WILLIE (1928)
TÍTULO ORIGINAL: Walt Disney's Mickey Mouse: Steamboat Willie
DURACIÓN: 8 mins.

DIRECCIÓN: Walt Disney, Ub Iwerks
GUIÓN: Walt Disney, Ub Iwerks
MÚSICA: Wilfred Jackson, Bert Lewis
PRODUCTORA: Walt Disney Productions
SINOPSIS: Mickey Mouse está manejando un barco de vapor hasta que llega Pete y lo expulsa de la sala de controles. Este largometraje está considerado como el primer trabajo de animación con sonido sincronizado de la historia del cine.

9 BLANCAIEVES Y LOS SIETE ENANITOS (1937)
TÍTULO ORIGINAL: Snow White and the Seven Dwarfs
DURACIÓN: 83 mins.

DIRECCIÓN: David Hand
GUIÓN: Ted Sears, Otto Englander, Earl Hurd, Dorothy Ann Blank, Richard Creedon, Dick Richard, Webb Smith, Ted Sears. (Basa en el cuento de Wilhelm Grimm y Jacob Grimm).
MÚSICA: Leigh Harline, Paul J. Smith, Frank Churchill

éxito y demostró el potencial del cine animado. Los años 50 fueron los años dorados del estudio, en esta época se estrenaron *La cenicienta*¹⁰ (1950), *Alicia en el país de las Maravillas*¹¹ (1951) o *Peter Pan*¹² (1953). Con estas películas se perfeccionaron las primeras técnicas y se añadieron narraciones más complejas y de mayor duración.

PRODUCTORA: Walt Disney Productions

SINOPSIS: La malvada madrastra de Blancanieves decide deshacerse de ella porque no puede soportar que la belleza de la joven sea superior a la suya. Sin embargo, Blancanieves consigue refugiarse en la una minúscula cabaña de los siete enanitos. A pesar de todo, su cruel madrastra consigue dar con su paradero y la envenena con una manzana. El veneno sumirá a la joven en un sueño eterno del que tan sólo un príncipe azul podrá despertarla.

10 LA CENICIENTA (1950)

TÍTULO ORIGINAL: Cinderella

DURACIÓN: 74 mins.

DIRECCIÓN: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson

GUIÓN: Bill Peet, Ted Sears, Homer Brightman, Ken Anderson, Erdman Penner, Winston Hibler, Harry Reeves, Joe Rinaldi. (Basa en *La Cenicienta* de Charles Perrault).

MÚSICA: Mack David, Jerry Livingston, Al Hoffman

PRODUCTORA: Walt Disney Productions

SINOPSIS: La madrastra y sus dos hermanas obligan a la hermosa Cenicienta a ocuparse de las duras labores del palacio como si fuera una criada. El hijo del Rey celebrará un gran baile, pero su madrastra le prohíbe a Cenicienta asistir. Sin embargo, aparecerá un hada madrina, armada con una calabaza y unos ratones, que cambiará para siempre la vida de Cenicienta.

11 ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS (1951)

TÍTULO ORIGINAL: Alice in Wonderland

DURACIÓN: 75 mins.

DIRECCIÓN: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson

GUIÓN: Winston Hibler, Ted Sears, Bill Peet, Erdman Penner, Joe Rinaldi, Milt Banta, William Cottrell, Dick Kelsey, Joe Grant, Dick Huemer, Del Connell, Tom Oreb, John Walbridge. (Basada en las novelas de Lewis Carroll).

MÚSICA: Oliver Wallace

PRODUCTORA: Walt Disney Productions, RKO Radio Pictures

SINOPSIS: Alicia cae dormida, repentinamente ve un Conejo Blanco con chaqueta y reloj y sale en su búsqueda. El conejo entra por una madriguera, Alicia lo sigue y cae en un agujero. Así Alicia llega al País de las Maravillas donde participará en una serie de eventos muy particulares y conocerá a extraordinarios personajes como Tweedledee y Tweedledum, el Sombrero Loco o La Reina de Corazones.

12 PETER PAN (1953)



Fig. 7. Fotograma de *Blancanieves y los siete enanitos*, 1937.



Fig. 8. Fotograma de *La cenicienta*, 1950.



Fig. 9. Fotograma de *Alicia en el país de las maravillas*, 1951.



Fig. 10. Fotograma de *Peter Pan*, 1953.

Posteriormente, las nuevas tecnologías marcarían una revolución en la forma de crear estas obras. Los primeros estudios que las aplicaron para realizar las películas animadas se remonta a los años 60, cuando la productora norteamericana Hanna & Barbera comenzó a experimentar con el uso de ellas para aplicar los colores a los distintos fotogramas. De esta manera se ahorraba mucho tiempo y dinero pero se perdía el aire artesanal de los dibujos coloreados a mano¹³. Junto con Walt Disney, Hanna & Barbera ha sido otro de los coloso en la historia de la animación. Este estudio es autor de éxitos de televisión tan conocidos como *Los Picapiedra*¹⁴ (1960) o *Jonny Quest*¹⁵ (1964), serie que inspiró

TÍTULO ORIGINAL: Peter Pan

DURACIÓN: 77 mins.

DIRECCIÓN: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, Jack Kinney

GUIÓN: Ted Sears, Erdman Penner, Bill Peet, Winston Hibler, Joe Rinaldi, Milt Banta, Ralph Wright, William Cottrell. (Basada en la novela de J.M. Barrie).

MÚSICA: Oliver Wallace

PRODUCTORA: Walt Disney Productions

SINOPSIS: Wendy y sus hermanos vivirán fantásticas aventuras cuando Peter Pan, el héroe de sus cuentos, les guía hacia el mágico mundo de Nunca Jamás junto a su inseparable Campanilla. En su viaje a “la segunda estrella a la derecha”, conocerán la guarida secreta de Peter y a los traviesos Niños Perdidos y tendrán que enfrentarse al famoso Capitán Garfío y sus piratas.

13 Historia del cine de animación (II). (s.f.). Extracine. <https://extracine.com/2010/12/historia-cine-animacion-ii>

14 LOS PICAPIEDRA (serie de TV) (1960)

TÍTULO ORIGINAL: The Flintstones

DURACIÓN: 30 min aprox. 166 episodios.

DIRECCIÓN: William Hanna, Joseph Barbera, Charles A. Nichols

GUIÓN: Joseph Barbera, Herbert Finn

MUSICA: Ted Nichols, Will Schaefer, Hoyt S. Curtin.

PRODUCTORA: Hanna-Barbera Productions.

SINOPSIS: La acción tiene lugar en la Edad de Piedra, en un pueblo llamado Piedradura (“Bedrock”), un mundo fantástico donde los dinosaurios, los tigres dientes de sable, los mamuts y otros animales extintos coexistían con los hombres. Pedro Picapiedra, operador de grúa-dinosaurio, es un hombre prehistórico casado con Wilma que reside en su casa junto a su mascota Dino. Sus vecinos, y mejores amigos, son la pareja de Betty y Pablo Mármol.

15 JONNY QUEST (serie de TV) (1964)

TÍTULO ORIGINAL: Jonny Quest

DURACIÓN: 30 min aprox. 26 episodios.

al director de *Los Increíbles*, Brad Bird. La década de los 80 vio el nacimiento de las imágenes generadas por ordenador (CGI)¹⁶, en este contexto surgirá Pixar.

DIRECCIÓN: William Hanna, Joseph Barbera

GUIÓN: Doug Wildey, William Hamilton, Walter Black, Charles Hoffman, Alan Dinehart, Herbert Finn, Joanna Lee

MUSICA: Hoyt S. Curtin, Ted Nichols

PRODUCTORA: Hanna-Barbera Productions, Screen Gems Television

SINOPSIS: Serie de TV (1964-1965) de 26 episodios. Muestra a un audaz joven siempre acompañado por su padre, el Dr. Benton Quest, un famoso detective. Juntos emprenderán distintas aventuras en distintos lugares del mundo. Ellos son secundados por el piloto Race Bannon y Hadji, un joven hindú que entablará amistad con Jonny.

16 CGI es la abreviatura de “Computer Generated Imagery” o Imágenes Generadas por Ordenador. Las imágenes CGI son el resultado de la aplicación de los gráficos 3D generados por ordenador, en las películas, los videojuegos, o el arte.



Fig. 11. Fotograma de *Los Picapiedra*, 1960.



Fig. 12. Fotograma de *Jonny Quest*, 1964.

En 1986 John Lasseter fundó los estudios Pixar, junto con Steve Jobs¹⁷, el fundador de Apple. Pixar utilizaría desde sus inicios la animación digital, lo que supondría una revolución en el mundo cinematográfico y convertiría al estudio en el mayor exponente en animación por ordenador. Tras una serie de cortos, en 1995 estrenaron el primer largometraje creado totalmente de forma digital por ordenador. Esta película, titulada *Toy Story*¹⁸, constituiría un antes y un después en la historia del cine de animación. Demostró al mundo el potencial de los ordenadores para contar historias y cambió las reglas del cine en general y de la animación en particular. *Toy Story* fue realizada con animación CGI, en el que primero se modela un objeto en 3D, personajes y fondos, y luego se le da movimiento e iluminación por ordenador.

¹⁷ Nos tendríamos que remontar un poco más para conocer los orígenes de Pixar, ya que nació como The Graphics Group, una división de Lucasfilm en 1979. El grupo se independizó formalmente de Lucasfilm y fue comprado por Steve Jobs por 5 millones de dólares en el 86, poco después de abandonar Apple Inc. Tras 20 años de independencia, Pixar fue comprada por Disney en 2006, aunque gozando de cierta libertad.

¹⁸ **TOY STORY** (1995)
 TÍTULO ORIGINAL: Toy Story
 DURACIÓN: 80 min.
 DIRECCIÓN: John Lasseter
 GUIÓN: Joss Whedon, Andrew Stanton, Joel Cohen, Alec Sokolow.
 MUSICA: Randy Newman
 PRODUCTORA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures
 SINOPSIS: Los juguetes de Andy temen que un nuevo regalo de cumpleaños les sustituya. Woody, un vaquero que ha sido hasta ahora el juguete favorito de Andy trata de tranquilizarlos hasta que aparece Buzz Lightyear, un héroe espacial dotado de todo tipo de avances tecnológicos. Woody es relegado a un segundo plano. Su constante rivalidad se transformará en una amistad cuando ambos se pierden en la ciudad.



Fig. 13. Imagen publicitaria de *Toy Story*, 1995.

Tras el rotundo éxito alcanzado por *Toy Story*, Pixar elaboró otros títulos de aclamación mundial como *Monstruos S.A.*¹⁹ (2001), *Buscando a Nemo*²⁰ (2003), *Los Increíbles* (2004), *Cars*²¹ (2006),

¹⁹ **MONSTRUOS S.A.** (2001)
 TÍTULO ORIGINAL: Monsters, Inc
 DURACIÓN: 88 min.
 DIRECCIÓN: Pete Docter, Lee Unkrinch, David Silverman
 GUIÓN: Andrew Stanton, Daniel Gerson
 MUSICA: Randy Newman
 PRODUCTORA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios
 SINOPSIS: Monstruos S.A. es la mayor empresa de miedo del mundo, y Sullivan es uno de sus mejores empleados. Asustar a los niños no es un trabajo fácil, ya que todos creen que los niños son tóxicos y no pueden tener contacto con ellos. Pero un día una niña se cuela sin querer a la empresa provocando el caos.

²⁰ **BUSCANDO A NEMO** (2003)
 TÍTULO ORIGINAL: Finding Nemo
 DURACIÓN: 101 min.
 DIRECCIÓN: Andrew Stanton, Lee Unkrich
 GUIÓN: Andrew Stanton, Bob Peterson, David Reynolds
 MUSICA: Thomas Newman
 FOTOGRAFÍA: Sharon Calahan, Jeremy Lasky, Jericca Cleland
 PRODUCTORA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios
 SINOPSIS: El pez Nemo es hijo único y es muy querido y protegido por su padre. Después de ser capturado en un arrecife australiano va a pasar a la pecera de la oficina de un dentista de Sidney. Su padre emprenderá una peligrosa aventura para rescatarlo. A su vez, Nemo y sus nuevos amigos tienen un astuto plan para escapar de la pecera y así volver al mar.

²¹ **CARS** (2006)
 TÍTULO ORIGINAL: Cars
 DURACIÓN: 116 min.
 DIRECCIÓN: John Lasseter
 GUIÓN: John Lasseter, Philip Loren, Kiel Murray, Dan Fogelman
 MUSICA: Randy Newman
 FOTOGRAFÍA: Jeremy Lasky, Jean-Claude Kalache
 PRODUCTORA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios
 SINOPSIS: Rayo McQueen es un aspirante a ser campeón de carreras. Parece que está a punto de conseguir el éxito, la fama y todo lo que había soñado, hasta que por error toma un desvío inesperado en la Ruta 66. Su actitud arrogante se desvanece cuando llega a una pequeña comunidad olvidada que le enseña las cosas importantes de la vida que había olvidado.

*Up*²² (2009) o *Inside Out*²³ (2015). Todos ellos se convirtieron en referente de la animación digital, y, acompañados de una buena narrativa, maravillaron tanto al público más joven como al más adulto, siendo galardonadas con numerosos premios, entre ellos varios Óscar. Hoy en día la animación tiene un gran peso en el mundo del cine y la televisión, además de los videojuegos.

²² **UP** (2009)
 TÍTULO ORIGINAL: Up
 DURACIÓN: 96 min.
 DIRECCIÓN: Pete Peterson, Pete Docter
 GUIÓN: Bob Peterson, Pete Docter
 MUSICA: Michael Giacchino
 FOTOGRAFÍA: Jean-Claude Kalache, Patrick Lin
 PRODUCTORA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures
 SINOPSIS: Carl Fredricksen es un viudo vendedor de globos de 78 años. Enganchará miles de globos a su casa y saldrá volando rumbo a América del Sur. Pero estando en el aire Carl descubre que viaja acompañado de Russel, un niño de ocho años. Juntos emprenderán una aventura inolvidable.

²³ **DEL REVÉS (INSIDE OUT)** (2015)
 TÍTULO ORIGINAL: Inside Out
 DURACIÓN: 94 min.
 DIRECCIÓN: Pete Docter, Ronaldo Del Carmen
 GUIÓN: Pete Docter, Meg LeFauve, Josh Cooley
 MUSICA: Michael Giacchino
 PRODUCTORA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures
 SINOPSIS: Riley es una niña de once años que debe mudarse con sus padres de su hogar en Minnesota a San Francisco. Dentro de su mente un grupo de cinco emociones, Alegría, Tristeza, Miedo, Desagrado e Ira se encargan de dirigir sus comportamientos. Su vida siempre ha estado marcada por la Alegría, pero eso cambiará. Una serie de acontecimientos hacen que Alegría y Tristeza se mezclen en una peligrosa aventura que dará un vuelco al mundo de Riley.



El presente trabajo se centra en analizar, desde el punto de vista arquitectónico, el universo creado en la sexta película animada por CGI de Pixar. Estrenada en 2004, *Los Increíbles* es una película de acción que cuenta la historia de una familia de superhéroes que lucha contra el crimen y que, por diversas circunstancias, se ve obligada a estar encubierta y abstenerse de mostrar sus superpoderes. Fue escrita y dirigida por Brad Bird²⁴ y producida por Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios. Fue pionera en su época y fue un éxito absoluto de crítica y público. Puede decirse que esta película cautivó al espectador, así como a una generación entera. Tanto es así que rompió récords en taquilla, alcanzando una recaudación total de 633 millones de dólares y ganando dos premios Óscar por la calidad de su audio y animación. Seguramente, este premio responda, en buena medida, a la manera en que se manejaron los elementos arquitectónicos en la cinta.

En 2018, catorce años después del estreno del film, se estrenó la secuela del film, llamada *Los Increíbles 2*. Esta película retoma la historia donde lo dejó la primera, siguiendo fiel a su estilo. La cinta batió todos los récords de recaudación, convirtiéndose en el film más taquillero de Pixar hasta ese momento, 1.242 millones de dólares, y colocándose como la película de animación que más ha ingresado en su primer fin de semana.

24 Phillip Bradley "Brad" Bird (Kalispell, Montana, 24 de septiembre de 1957) es un director de animación, guionista y realizador de cine estadounidense. Ha dirigido, entre otras, *Ratatouille*, *Los Increíbles* y *El gigante de hierro*. Brad Bird se ha convertido en uno de los mejores animadores actuales y ha conocido también el éxito como director en el campo de la imagen real con películas como *Misión imposible: Protocolo fantasma*. En 2005, ganó el Óscar en la categoría de mejor película de animación por *Los Increíbles* y en 2007 por *Ratatouille*. En 2011, recibió el premio Winsor McCay como reconocimiento a su carrera.

Uno de los principales factores que hace únicas a estas dos películas de Pixar es su ambientación. Se sitúan en la década de los 50 y 60, a la que se le añaden numerosos elementos futuristas. Así, se crea un universo alternativo de mediados de siglo, que evoca el futurismo de esa época. Tal y como dice el propio director Brad Bird, en aquella época "se creía que el futuro estaba al alcance de la mano (...). Esa idea de este futuro técnicamente creíble que nunca llegó del todo"²⁵.

Este universo se crea a través de un esmerado diseño de producción y una exquisita atención por los detalles. Para diseñarlo, tal y como afirman muchos artistas de la película, una de las inspiraciones fundamentales fue la arquitectura de mediados de siglo, poniéndose de manifiesto a lo largo de las cintas. Tal y como afirma el diseñador de producción Ralph Eggleston "No intentamos reproducir los años 50, sino los recuerdos que tiene la gente de aquella época. Es el futuro retro que nunca se hizo realidad"²⁶. Es aquí donde la arquitectura y el paisaje urbano juegan un papel fundamental para sustentar este universo. Actúan como ancla para ambientarnos y hacernos creer que nos encontramos realmente en esa época. Son unos años 50 no convencionales, tecnológicamente mucho más avanzados que lo que fueron en realidad, a pesar de ello, nos hacen verosímil esta recreación. Ello hace que *Los Increíbles* contenga uno de los mejores ejemplos de arquitectura moderna de mediados de siglo en todo el cine de animación.

25 Bird, B. (2005). *Los Increíbles*. [DVD] Material extra. Disney y Pixar

26 Crespo, I. (2018). *Así es la nueva casa "mid-century" de "Los Increíbles 2"*. Revista AD. <https://www.revistaad.es/decoracion/articulos/los-increibles-2-casa-decoracion/20951>

A su vez, *Los Increíbles* actúa como una esponja absorbiendo numerosas referencias de series y películas de aquella época. Brad Bird asegura que "[la película] está influenciada por los 60, pero con artilugios avanzados. Como una buena película de James Bond o un episodio de *Jonny Quest*"²⁷. Estas inspiraciones directas de Bird se ponen de manifiesto en las películas a modo de guiños. Un ejemplo es la primera entrega, donde el villano *Síndrome* tiene como plan enviar un robot en un cohete a la ciudad desde el interior de un volcán, al igual que el villano de James Bond, Ernst Stavro Blofeld, en *Sólo se vive dos veces*²⁸. En la segunda entrega, Dash, uno de los hijos de la familia, se encuentra viendo un episodio de *Jonny Quest* en la televisión²⁹. A esto se le une el bonito homenaje a los orígenes del cómic de superhéroes que se hace explícito en la cabecera y en los créditos³⁰.

27 Saloz, J.C. (2018). *Easter eggs, secretos y curiosidades de "Los Increíbles 2"*. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a22810151/easter-eggs-secretos-y-curiosidades-de-los-increibles-2/>

28 SÓLO SE VIVE DOS VECES (1967)

TÍTULO ORIGINAL: You Only Live Twice

DURACIÓN: 117 min.

DIRECCIÓN: Lewis Gilbert

GUIÓN: Harold Jack Bloom, Roald Dahl

MÚSICA: John Barry

FOTOGRAFÍA: Freddie Young

PRODUCTORA: EON Productions. Distribuidora: United Artists

SINOPSIS: Una nave espacial norteamericana y otra rusa han sido secuestradas en la órbita terrestre. Sólo el Agente 007 podrá evitar una guerra nuclear entre las dos superpotencias. Su peligrosa misión consistirá en viajar hasta Japón y desenmascarar a la peligrosa organización criminal Spectra y a su malvado líder, Ernest Stavro Blofeld. Con ayuda del servicio secreto japonés, el agente James Bond intentará impedir los planes de Blofeld.

29 Cabe también una mención especial a la música, que jugó un papel importante en la creación de este estilo retro-futurista. Fue realizada por Michael Giacchino, compositor que ha trabajado en numerosas películas, videojuegos y series. Entre sus trabajos se encuentra la música de *Lost*, *Misión Imposible 3* o *Up* entre muchas otras.

30 Guillén, R. (2018). *4 cosas que convierten "Los Increíbles 2" en una digna secuela y 2 que podrían haberla hecho incluso mejor*. Jenesaispop. <https://jenesaispop.com/2018/08/10/338281/4-cosas-convierten-los-increibles-2-una-digna-secuela-2-podrian-haberla-hecho-incluso-mejor/>

El trabajo se estructura en cinco capítulos que tratan los principales espacios de las dos entregas. En particular, los distintos epígrafes/capítulos analizan la ciudad de Metroville, la vivienda de los Parr de la primera película, la casa de la diseñadora Edna Moda y el nuevo hogar de los Parr al que se mudarán en la secuela. Para el estudio, se han visualizado las dos entregas, los dos cortos correspondientes y otros contenidos extras referidos a estas cintas. A partir de ello, se han capturado fotogramas para analizarlos y se han levantado plantas, alzados o secciones de los distintos espacios para profundizar en distintos argumentos y ver las relaciones existentes con fuentes arquitectónicas reales en los

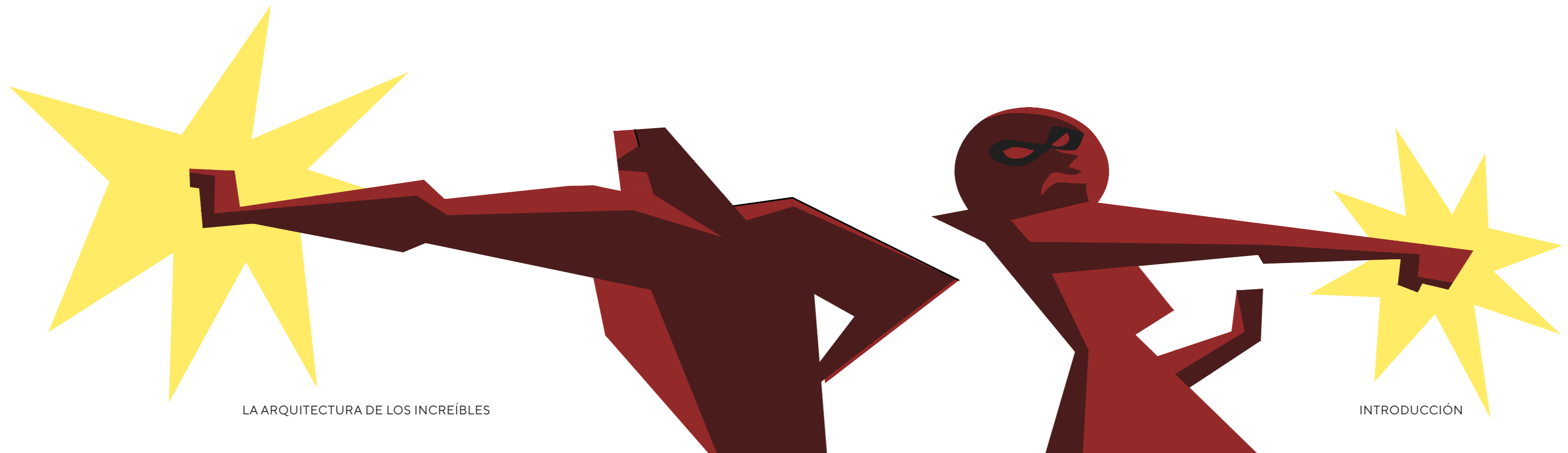
que se ha basado la película. A esto se le añade la investigación acerca del equipo de arte y producción de *Los Increíbles*, que afirman haber tomado influencias de la arquitectura de mediados de siglo y de algunos arquitectos en particular. También se ha profundizado en distintas obras visitadas por el equipo en viajes de investigación que realizaron para tomar referencias a la hora de desarrollar las películas. A su vez, se han estudiado películas de los años 60 en las que se representaban espacios arquitectónicos similares a los que *Los Increíbles* hace referencia. Ello me ha permitido ver y analizar cómo era el cine en esos años y cómo se representaba la época en la que se basará nuestro caso

de estudio. Respecto a la maquetación de este escrito así como las distintas ilustraciones recurrentes a lo largo del mismo han sido realizadas por el propio autor de este trabajo y con ello se pretende seguir la estética de *Los Increíbles* y, en particular, el diseño que aparece en los créditos de las mismas para intentar transmitir el espíritu que rodea a estas películas.

El objetivo principal de este trabajo es estudiar el universo de *Los Increíbles* para poner en valor el cine de animación, así como la labor que hay detrás. Una manera de contar historia/transmitir en la que el trabajo de diseño, los espacios y la arquitectura juegan

un papel fundamental. Se busca reflejar la importancia de los distintos escenarios que se plantean, y cómo el uso de la arquitectura los dota de verosimilitud, creando este universo único alejado de la realidad.

A este objetivo se le añade uno más personal que consiste en incentivar con este trabajo a disfrutar de estas películas o, en el caso de conocerlas, de revisitarlas para apreciar buena parte de las ideas que trataré/expondré en este trabajo.





LA CIUDAD DE METROVILLE

La película comienza con Bob conduciendo su coche de última tecnología y recorriendo las calles del centro de Metroville, la metrópoli de *Los Increíbles*. Nos recuerda a una ciudad norteamericana de posguerra, transmitiéndonos esa sensación gracias a la arquitectura de la ciudad, al estilo de la ropa y a los automóviles, lo que nos sitúa y ambienta a principios de la década de los

50. En esta escena observamos los distintos edificios por los que pasa Bob con fachadas Art Decó. Este movimiento artístico que comenzó en la década de 1920, después de la primera Guerra Mundial y cuya influencia se extiende hasta la década de 1950 con algunos repuntes posteriores.



Fig. 14. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Bob conduciendo por las calles de Metroville.

En Metroville, apreciamos algunas de las características de este estilo de diseño como una propensión a reintroducir el léxico formal hacia una extremada geometrización¹ o una tendencia a lo rectilíneo². Un diseño Art Decó que se convirtió en símbolo de los años veinte por su atractiva elegancia y que en el film se encuentra muy bien contextualizado con el exquisito estilo de Bob con su refinado traje negro con el que se casará, las facetadas líneas de su cuerpo y su elegante coche negro el cual también tiende a lo rectilíneo. (ver Fig.14)

1 Tal y como se muestra en el Palacio Stoclet en Bruselas de Josef Hoffmann. Un lujoso palacio Art Decó, que muchos expertos consideran como el primero en su estilo, convirtiéndose en un símbolo emblemático de este estilo.

Josef Hoffmann (Moravia, Imperio austrohúngaro, hoy República Checa, 15 de diciembre de 1870 - Viena, 7 de mayo de 1956) fue un arquitecto y diseñador industrial austriaco. Hoffmann fue discípulo de Otto Wagner cuyo racionalismo le encaminó hacia una depuración elegante. Fue uno de los fundadores de la Secesión vienesa de 1897 junto a Olbrich y Klimt. En 1903 fundó, con Koloman Moser y Fritz Wärndorfer los Wiener Werkstätte, talleres vieneses que ejercieron una gran influencia en el diseño industrial del siglo XX, convirtiéndose en uno de los diseñadores y arquitectos más importantes de Viena, proyectando buena parte de las casas de la alta sociedad austriaca de la época. Sus obras se caracterizan por el empleo de decoraciones geométricas y la bicromía en blanco y negro, alcanzando una significativa simplificación lineal. Sus obras más famosas son el sanatorio de Purkersdorf (1900-04) y el palacio Stoclet en Bruselas (1905-11).

2 Magaña, C. (2010). Actualidad de la arquitectura Art Déco. *Diseño en Síntesis*, (38), p 40-53.

El Art Decó es un estilo de diseño, de decoración, un movimiento artístico y arquitectónico que culmina en París en 1925 a raíz de la exposición internacional *Decoratifs et Industriels Ordernes*. El Art Decó fue el movimiento auténtico del siglo XX, además de ser internacional. Empieza a engendrarse desde el movimiento de la Secesión vienesa fundada en 1897 por Joseph Maria Olbrich, Josef Hoffman y Otto Wagner, quienes tuvieron como propósito oponerse al arte académico oficial y a la búsqueda de un arte adecuado a la evolución de la sociedad moderna. El Art Decó no se da a conocer sólo en Europa sino que también viaja a América como es nuestro caso.

También son evidentes los planteamientos de Louis Sullivan³, que encontramos en estos edificios del centro Metroville. Sullivan fue uno de los pioneros de los rascacielos y una de sus preocupaciones consistía en mostrar las líneas verticales como signos externos del impulso de elevación. Junto a este concepto se le añade la división tripartita del volumen. Las dos plantas inferiores constituían el basamento del edificio, del que se seguía todos los demás pisos apilados, formando el cuerpo central y principal, para rematar finalmente en la gran cornisa. Para Sullivan la característica constitucional de un rascacielos radica en la existencia de muchos pisos iguales. De hecho, prescindiendo de los dos inferiores y el último de coronación, las plantas intermedias son tantas que es imposible tratar de diferenciarlas volumétricamente una a una. Son concebidas como un elemento unitario, subrayando las divisiones verticales para contraponerlas a la zona de basamento y el ático, que son horizontales.⁴

3 Louis Henry Sullivan (Boston, 3 de septiembre de 1856 - Chicago, 14 de abril de 1924) fue un arquitecto y teórico estadounidense de la Escuela de Chicago. Desde los años de su Sociedad con Adler, la obra de Sullivan se caracterizó por su rechazo a los referentes griegos y romanos que caracterizaban la arquitectura más convencional de su tiempo. A través de su interés por la ornamentación orgánica y las estructuras de metal, Sullivan desarrolló lo que él entendía como un lenguaje arquitectónico norteamericano, propio de una sociedad democrática. Para Sullivan, un edificio debía responder al entorno en que se erigía, del mismo modo que una planta lo hace, la forma "lógica, natural y poética". Su peculiar uso de la ornamentación ilustraba con claridad su concepción del lenguaje arquitectónico para los edificios de gran altura.

4 Benevolo, L. (1963). *Historia de la arquitectura moderna*. Madrid, Taurus

Fig. 15 y Fig. 16. Fotogramas de *Los Increíbles*, 2004. Se observa el basamento y verticalidad de alguno de los edificios de Metroville al igual que sucede con los planteamientos de Sullivan.



El edificio perfecto para visualizar estos dos conceptos y ponerlos en correspondencia con la película es el edificio Wainwright Building, proyectado por Sullivan y construido en 1891 en St. Louis, Missouri, una ciudad cercana a Chicago. En él, Sullivan oculta la estructura por la piel exterior de terracota, buscando la caracterización del edificio a través del revestimiento. El cuerpo de basamento es muy sencillo y en el cuerpo intermedio conseguía esta verticalidad de la que hablamos mediante el revestimiento de los pilares de acero para hacer ver la fachada como un entramado de pilares, que concluyen en una especie de capiteles, entre los que se abren las ventanas de los pisos. Todo ello queda rematado y reforzado por la cornisa con una red de óculos. Al acercarnos a esta cornisa se evidencia cómo se ha cuidado el detalle al máximo. Existe un reconocimiento de las formas geométricas, que añade al material esa condición de ornamento imprescindible para conseguir esa imagen distintiva del edificio, un ornamento que irá desapareciendo a lo largo del tiempo. Sullivan defiende que la forma tenía que seguir a la función, es decir, la imagen exterior del edificio debe responder a la interior, por ello Sullivan gestiona compositivamente la altura mediante esta concepción tripartita, será su forma de controlar el crecimiento en altura de los edificios. Es por ello, que, en el Wainwright Building la división de Sullivan en tres partes es funcional ya que la porción inferior se corresponde tiendas, seguida de un apilamiento de oficinas en altura indeterminado y un elemento de remate para la maquinaria de los ascensores, por eso la fachada tiene que mostrar esa división tripartita. De este modo, las formas de los edificios debían quedar determinadas por las funciones para las que se iban a usar y por las normas estructurales con las que iban a construirse⁵.



Fig. 17. Waingright Building (1891), San Luis, Misuri. Adler & Louis Sullivan. Vista general del edificio.

5 HULL, D.B. (2020). *La libertad de la arquitectura*. ETSAB

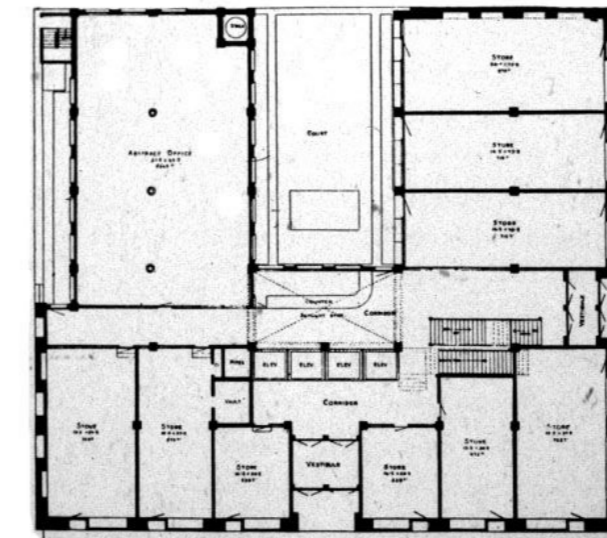


Fig. 18. Waingright Building (1891), San Luis, Misuri. Adler & Louis Sullivan. Planta inferior (abajo) y planta superior de oficinas (arriba).

Es la tipología arquitectónica de los rascacielos la que domina este centro urbano de Metroville, poblando su característica malla reticular con grandes avenidas, propia de las grandes ciudades estadounidenses, de estos particulares edificios en altura que se han convertido en una figura recurrente en el paisaje urbano de las grandes ciudades. Es por ello, que ante esto y habiendo hablado de uno de los pioneros en los rascacielos como es Louis Sullivan es pertinente hacer un comentario sobre estas construcciones inéditas en aquel momento que introdujeron una nueva concepción arquitectónica basada en la altura.

El rascacielos, tras dos mil años de historia de la arquitectura occidental nació en la segunda mitad del siglo XIX, "plasmando un deseo tan antiguo como el mundo mismo: construir hasta lo más arriba posible, rozando las nubes y tocando el mundo celestial de lo divino"⁶. Más concretamente podríamos decir que esta tipología nació el 8 de octubre de 1871 cuando ocurrió el gran incendio de Chicago arrasando gran parte de la ciudad⁷ aunque realmente, intervinieron distintos factores en su origen que fueron fundamentales para su desarrollo.

6 Terranova, A. (2003). *Rascacielos*. Ediciones Librería Universitaria de Barcelona.

7 Portolés Díez, A. (2019). *Cuando las catedrales sean verdes. Rascacielos: evolución y sostenibilidad*. TFG, Universidad Politécnica de Madrid.

Estos factores fueron los nuevos avances tecnológicos y las nuevas técnicas de construcción gracias a la Revolución industrial y los nuevos materiales, como el acero⁸. Gracias a él, se conseguiría un esqueleto estructural que permitía la edificación en altura; un armazón portante con entramado de pilastras y vigas de acero sobre el que se colocaba un sistema de fachada relativamente independiente de la estructura⁹. A esto se le suma la proliferación de la luz eléctrica, los sistemas de ventilación y de acondicionamiento del aire en el interior del edificio, que permitía disfrutar de un microclima regulable y una innovación fundamental, el ascensor, primero a vapor, luego hidráulico y finalmente, eléctrico. Fue presentado por Elisha Otis¹⁰ en 1854 en la Feria Mundial de Nueva York, en la que Otis se subió a una plataforma y fue elevado a una gran altura por encima de la multitud.¹¹ Esta invención eliminaba el problema de la altura referido a las escaleras, haciendo indiferente el número de plantas respecto al nivel de la calle.

⁸ Daza Muriel, B. (2019). *Visión cinematográfica de la arquitectura en la ciudad de Nueva York*. TFG, Universidad de Valladolid.

⁹ Le Baron Jenney fue el ingeniero al que se le atribuye la idea de sostener todo un edificio sobre un armazón de metal, el cual ha sido protegido del fuego y también él fue el primero en llevar esta idea a la práctica. Será el Home Insurance Building el primer edificio de Chicago construido sobre un esqueleto de metal.

¹⁰ Elisha Graves Otis (3 de agosto de 1811 – 8 de abril de 1891) fue un inventor de Estados Unidos y fundador de la empresa Otis Elevator Company. Otis, dio a conocer su invento en la Feria Internacional de Nueva York. Montó en el elevador repleto de cajas pesadas y barriles y, al llegar a una altura considerable cortó la cuerda ante la mirada y el asombro de los allí presentes. Hasta el momento, esto hubiese desencadenado en tragedia segura pero la plataforma sólo descendió unos centímetros antes de quedar bloqueada. Otis creó un mecanismo de seguridad que sirvió para detener el elevador, al tiempo que cambió el futuro y dio un paso de gigante dentro de la arquitectura y el desarrollo de la movilidad.

¹¹ Harford, T. (2017) *Cómo el ascensor cambió para siempre la forma de las ciudades*. BBC news | mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-39644485>

A pesar de que el origen del rascacielos se sitúa en Chicago su desarrollo no se produce en esta ciudad, sino en la “ciudad de los rascacielos”, Manhattan, Nueva York.¹²

¹² Idem 7.

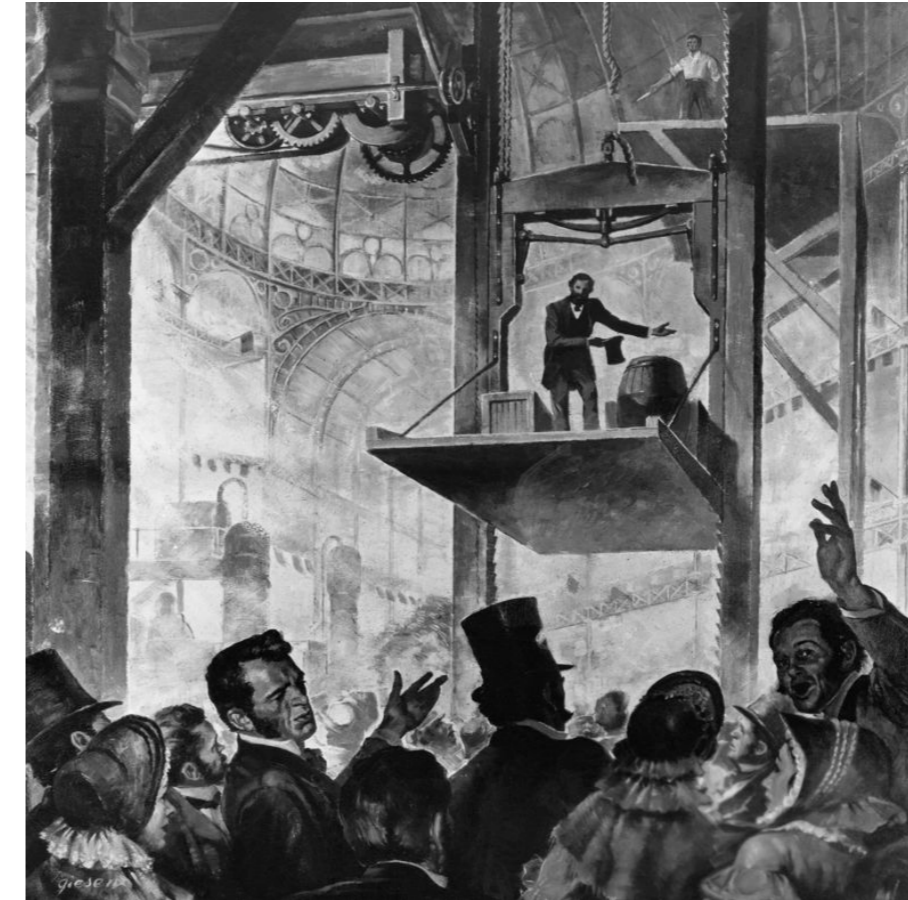


Fig. 19. Elisha Graves Otis (1854) dando a conocer el ascensor en la Feria Internacional de Nueva York.



Fig. 20. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Detrás de Bob encontramos tres grandes rascacielos.

En la película se observa un gran número de edificios en altura. Sin embargo, hay uno que destaca respecto al resto y que podemos ver por primera vez cuando Bob trata de ayudar a una anciana cuyo gato estaba atrapado en un árbol.

En esta escena, a lo lejos vemos tres edificios. El de la izquierda nos recuerda al Art Decó y el de la derecha al Guaranty Building tal y como se menciona en el artículo de Architizer "The Architecture of *The Incredibles*". Sin embargo, cabe discrepar de esta afirmación. El Guaranty Building, proyectado por Sullivan, fue construido 5 años después que el anteriormente descrito Wainwright Building, y sigue sus mismas doctrinas. En la película, aunque sí que es verdad que tiene una gran semejanza con el edificio de Sullivan, ya que se aprecia claramente el énfasis en la verticalidad y la distinción del elemento de coronación, observamos una partición distintiva en el cuerpo central. Algo que va radicalmente en contra de uno de los principios fundamentales de este arquitecto ya que para Sullivan este cuerpo central de pisos apilados se tendría que sentir como un elemento unitario.

Sin embargo, el edificio que llama más la atención es el central. Debido a ser formalmente el más singular de todos los que hemos visto recorriendo la ciudad. Claramente, es una evocación del Chrysler Building.

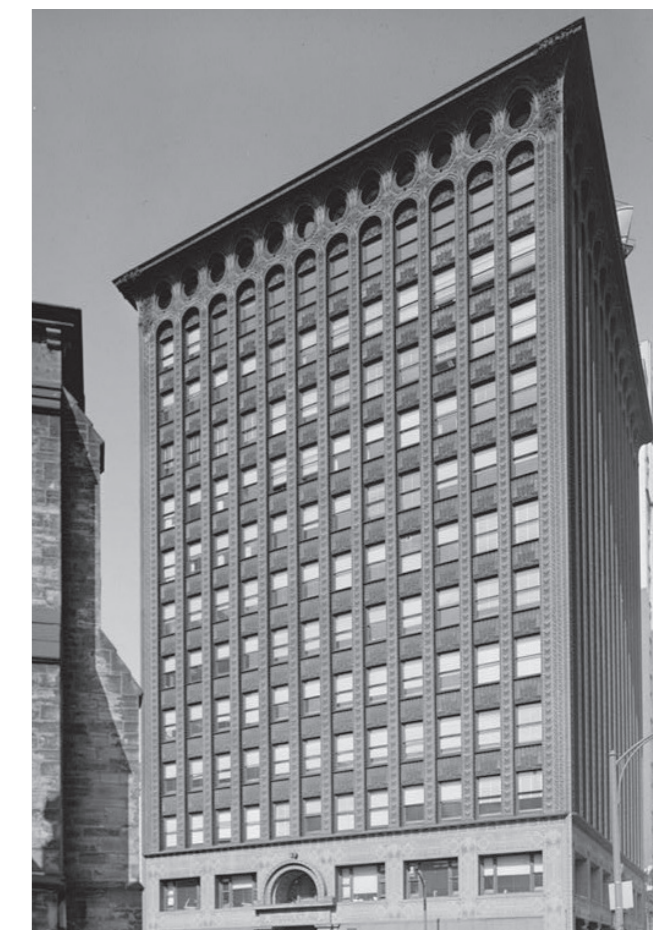


Fig. 21. Guaranty Building (1896), Buffalo, Nueva York, Estados Unidos. Louis Sullivan. Vista general del edificio.

No hay rascacielos que ejemplifique mejor el movimiento Art Decó que el edificio Chrysler¹³. Un referente para los americanos que se ha convertido en un símbolo de la ciudad de Nueva York. Finalizado en 1930, se caracterizaría por un diseño único que rompería con la rutina edificatoria de la época¹⁴. Con el Art Decó, el perfil urbano de Nueva York cambió espectacularmente. Los arquitectos creaban diseños cada vez más originales y singulares.

Fue Walter Percy Chrysler, fundador de la prestigiosa empresa automovilística “Chrysler Corporation”, quien encarga a William Van Alen¹⁵ la construcción de un edificio que se convirtiera en un monumento a su próspera empresa y, supuestamente, que fuera el edificio más alto construido hasta la fecha, sobrepasando al Edificio del Banco de Manhattan que se estaba construyendo en ese momento.¹⁶

El Chrysler Building se convirtió en un monumento a la Edad de Oro del automóvil. Su diseño cuenta con múltiples referencias a ese hecho, mostrando un diseño muy atípico, que evoca las formas de algunos elementos que componen los coches, como

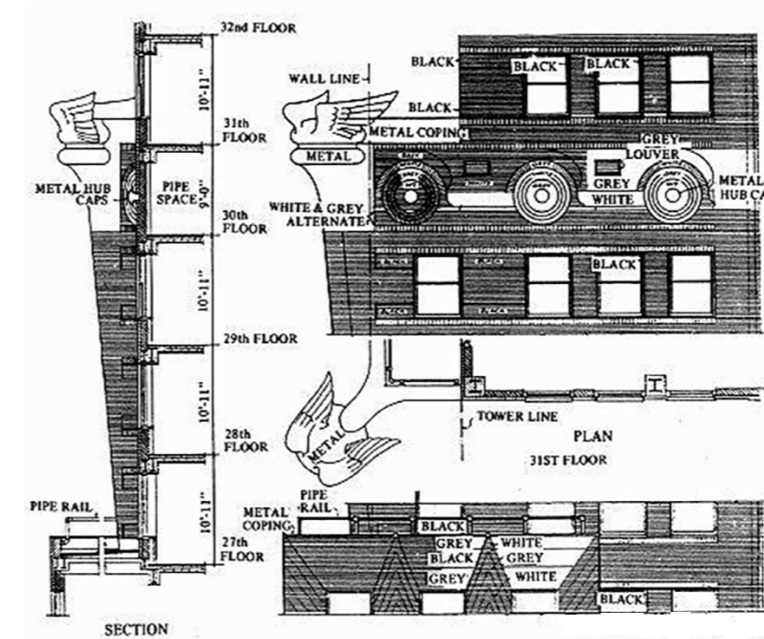
13 Jones, W. (2013). *Cómo leer Nueva York : una guía de la arquitectura de la gran manzana*. Madrid, H. Blume.

14 Idem 8.

15 William van Alen (10 de agosto de 1883 – 24 de mayo de 1954). Fue un arquitecto norteamericano especialmente conocido por el diseño del Edificio Chrysler de Nueva York. Trabajó para distintas empresas neoyorquinas hasta que en 1908 ganó el prestigioso premio Lloyd Warren Fellowship otorgado por la Beaux-Arts Institute of Design de Nueva York, marchándose a estudiar a París con Victor Laloux, uno de los arquitectos europeos más destacados de la *belle époque*, lo que influyó decisivamente en sus diseños a su regreso a Estados Unidos en 1911, donde se asoció con H. Craig Severance.

16 *Edificio Chrysler*. (s.f.). Wikiarquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/edificio-chrysler/>

Fig. 22. Chrysler Building, 1930, William Van Alen, Nueva York, EEUU. Vista general del rascacielos.



cubiertas de radiadores, tapacubos inspirados en los modelos Chrysler, las ruedas y la decoración de la carrocería¹⁷ junto con juegos de formas geométricas realizadas en ladrillo con distintos tonos. Todo ello convertía a este edificio en la viva imagen de la empresa. Cumple una visión propagandística y evoca un elevado sentido de poder al ser el edificio más alto del mundo. Se trata del monumento perfecto al capitalismo estadounidense.

Son característicos al igual que muchos de los rascacielos de esta ciudad los retranqueos en su cuerpo a medida que crecen

17 Idem 6.

Fig. 23. Chrysler Building, 1930, William Van Alen, Nueva York, EEUU. Alzados de los distintos detalles del Chrysler, en ellos se aprecian las gárgolas aladas, utilización de los tapacubos o los distintos juegos con las tonalidades del ladrillo.

SETBACK PRINCIPLE

Typical example in a 1½ times district, for streets 50' to 100' wide

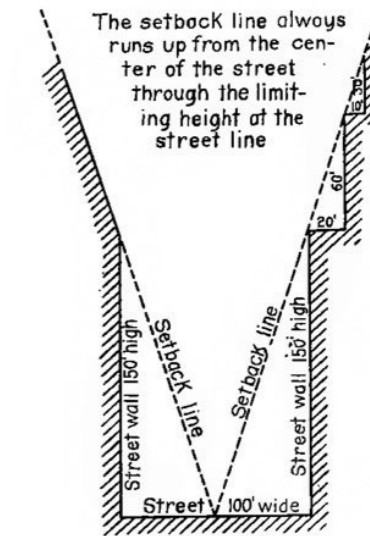
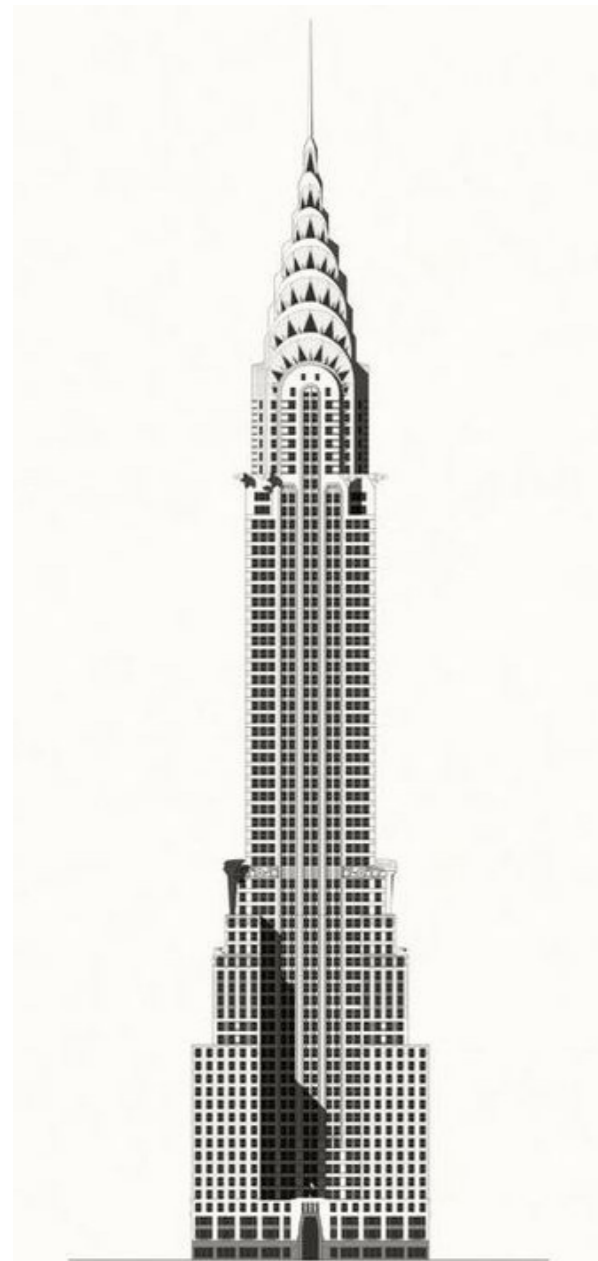


Figure 1

en altura. Esto se debe a la Ley de Zonificación de 1916, una ley que tenía por objetivo que la luz solar llegase a las calles consiguiendo un correcto soleamiento urbano. Dada esta razón se trazaba en cada parcela o manzana de la superficie de Manhattan una envolvente imaginaria que definía los contornos de la máxima edificación permitida. El edificio se debía retranquear según cierto ángulo desde su alineación con el solar para que la luz llegase a las calles¹⁸.

18 Maiorano, F. (s.f.). *Chrysler Building*. Plexo. <http://www.fadu.edu.uy/viaje2015/articulos-estudiantiles/chrysler-building/>

Fig. 24. Diagrama de la “Zoning Resolution” de 1916.



Es en estos retranqueamientos donde aparecen las gárgolas aladas modeladas según el adorno de los capós de los automóviles Chrysler, que se posan en las esquinas del tercer nivel remetido del rascacielos. A su vez, en cada esquina del piso 61 aparecen las célebres gárgolas con cabeza de águila, que recupera a tamaño gigantesco, un adorno del capó del modelo Plymouth¹⁹. Se sitúan por parejas, dos en cada esquina, mirando atentamente hacia la ciudad.

Sin embargo, el elemento que más destaca y el más representativo es su resplandeciente y glamurosa aguja. Está formada por secciones de arcos concéntricos en progresión, con un diámetro decreciente a medida que asciende y con ventanas triangulares que apuntan hacia arriba, fueron hechas con acero inoxidable, similar al acero Nirossta, una mezcla de cromo-níquel. Este material actúa como un adorno estilizado que simboliza los rayos del sol, y que recubre una estructura de vigas de acero curvadas.²⁰ Es el sol resplandeciente del progreso, expresado por un diseño automovilístico futurista.²¹

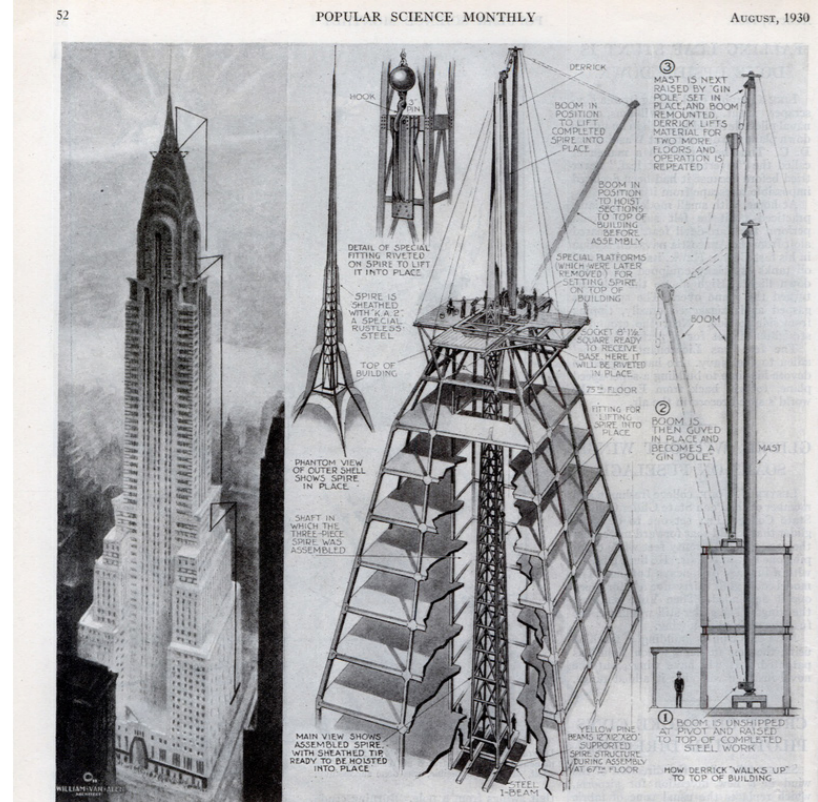
19 Idem 6.
20 Idem 16.
21 Idem 6.

Fig. 25. Chrysler Building, 1930, William Van Alen, Nueva York, EEUU. Alzado frontal del rascacielos.

Fig. 26. Chrysler Building, 1930, William Van Alen, Nueva York, EEUU. Célebre imagen de la gárgola en la que aparece Margaret Bourke-White fotografiando la ciudad desde arriba.

Fig. 27. Chrysler Building, 1930, William Van Alen, Nueva York, EEUU. Imagen de la aguja.





Fue levantado en mitad del fragor de la carrera en altura que experimentaba Nueva York en aquella época. Se convirtió el edificio más alto del mundo con 319 metros de altura, arrebatando el título a la Torre Eiffel. Sin embargo, este liderazgo no lo ostentaría demasiado tiempo ya que, a los 11 meses²², su competidor, el Empire State Building se erigiría como el edificio más alto del mundo con sus 381 metros, conquistando un récord que mantendría durante treinta años, hasta la construcción del World Trade Center. Era tal esta competición en altura que William Van Alen montó en secreto la aguja en el interior del edificio para luego erigirla en pocas horas²³ haciéndola aparecer como por arte de magia en la cúspide del rascacielos sólo después de que se acabara la sede del Bank of Manhattan, en una de las luchas arquitectónicas más conocidas de la “guerra” de los rascacielos.

²² Idem 13.

²³ Se erigió un brazo en el exterior del edificio y la estructura de la aguja se levantó en secciones ensamblándose en secreto dentro de la coronación.

Fig. 28. Chrysler Building, 1930, William Van Alen, Nueva York, EEUU. Imagen de la aguja. Ilustración que explica cómo se construyó la aguja en el interior del edificio para erigirla.



Fig. 29. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Se aprecia este pseudo Chrysler detrás de Elastigirl (Hellen).

Este pseudo edificio Chrysler de *Los Increíbles*, a pesar de jugar sólo un papel de telón de fondo, apareciendo en unas pocas escenas de la película, su reconocida iconicidad fomenta que tengamos la sensación de encontrarnos en una gran ciudad norteamericana como es Nueva York. Además, concuerda de forma excelente con el estilo de Metroville al ser el rascacielos Art Decó por excelencia constituyendo un símbolo del glamour y estilo. En el fotograma observamos cómo en la película se

mantiene, aunque de manera simplificada, la forma curva de arriba en la que se omite la sucesión de arcos concéntricos quedando una forma más redondeada. Sin embargo, sí que aparecen las características ventanas triangulares a lo largo de esta curvatura. A su vez, se mantiene la aguja y observamos la intención de mostrar sus retranqueos a medida que va creciendo en altura.

Respecto a la morfología urbana la única referencia planimétrica la encontramos cuando Bob, en su coche, escucha en la radio que se está produciendo una persecución policial. Entonces decide acudir en su ayuda de la policía y de la misma radio se despliega una pantalla GPS en la que aparece un esquemático plano de Metroville.

En esta pantalla observamos primeramente Municiberg, nombre que recibe el denso centro de Metroville y sobre el que hemos estado hablando. Posee una carretera que recorre el perímetro de la costa y de la que surgen una serie de líneas perpendiculares entre sí, formando una ordenada trama constituida por una malla cuadriculada de grandes avenidas y calles que regulan la forma



Fig. 30. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Vemos un plano de Metroville en el GPS del coche de Bob.

amorfa sobre la que se disponen. Este esquema en cuadrícula nos recuerda nuevamente a Nueva York. A esto se le añade su ubicación cerca del agua, Municiberg se sitúa en una especie de península delimitada por la Bahía Norte, la Bahía Este y la Sur al igual que sucede con la isla de Manhattan, definida por el Río Hudson y el Río Este.

El plano perfecto para poner en relación esta imagen de Metroville con Nueva York es el Plan de los Comisarios de 1811²⁴. En este ambicioso plano se estuvo trabando durante cuatro años y tenía como respuesta controlar el rápido crecimiento de la ciudad a partir del núcleo ya urbanizado en la punta de Manhattan. Se prevé un plan de lotización²⁵ con una cuadrícula rectangular y ortogonal de toda la isla de Manhattan con una extensión aproximada de 20km, al igual que se refleja en Metroville. Esta cuadrícula se subdivide en 12 arterias norte-sur, las "Avenues" o avenidas que cortan la isla longitudinalmente y después una red de ejes ortogonales más pequeños, las "Streets" o calles, de este a oeste. A su vez, también se plantean ejes diagonales para una mayor funcionalidad. Igualmente, en el GPS de Bob observamos alguna línea diagonal sobre la trama, pero de una forma tímida. En los posteriores planes de la ciudad aparecerá un vacío urbano entre la quinta y octava avenida y entra las calles 59 y 110 de esta apretada trama. Este espacio, que no forma parte del Plan de 1811,

²⁴ Los comisarios que realizaron este plan fueron Gouverneur Morris, el abogado John Rutherford, John Randel Jr y Simeon de Witt.

²⁵ Los lotes resultantes eran realmente grandes, con una dimensión de aproximadamente 120 por 300 o 350 metros. Una escala en previsión del enorme desarrollo de esta ciudad que se pone en la cabeza de la lista para el desarrollo del país y se convierte en la protagonista de los Estados Unidos.

se convertirá en el famoso Central Park, proyectado por el arquitecto paisajista Frederick Law Olmsted que ganará el concurso en 1857. Respecto a este gigantesco parque de aproximadamente 4000 metros por 800 metros, no hay ninguna referencia en la película, donde solo aparece uno en toda la ciudad con una escala diminuta en comparación a Central Park.

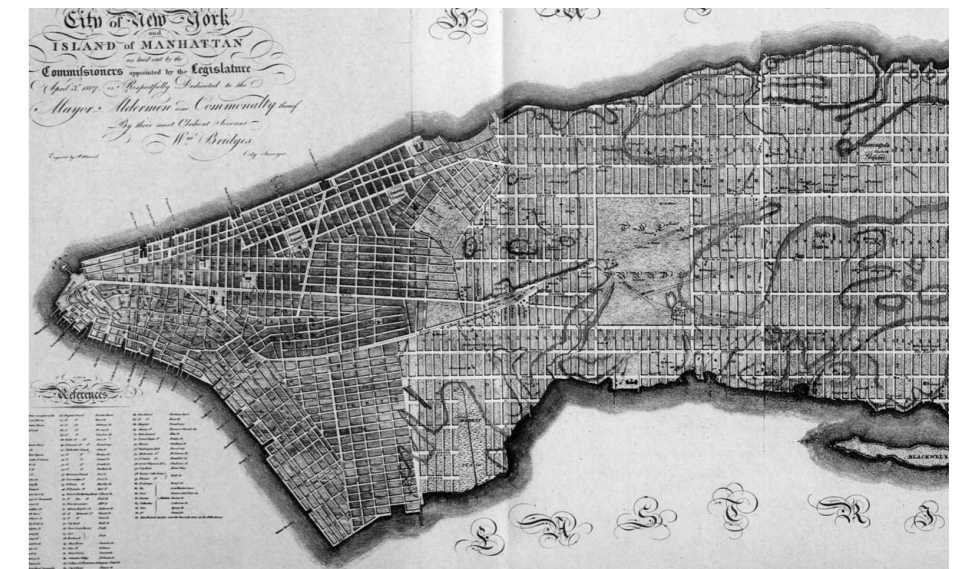


Fig. 31. Plan director de Manhattan (1811).

Después de este denso centro de Metroville, encontramos áreas de densidad media formadas por monolíticos y monótonos edificios de fachadas de ladrillo, repetitivas y exentas de decoración que, acompañado con la puesta de sol, tiñen de un color rojizo la escena. Estos edificios probablemente se corresponden a los almacenes y fábricas que anteriormente impulsaron la economía de la ciudad.²⁶ (ver Fig. 32)

26 Edelson, Z. (s.f.). *The Architecture of "The Incredibles"*. Architizer. <https://architizer.com/blog/inspiration/collections/the-architecture-of-the-incredibles/>



Fig. 32. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Se observa un área de Metroville de densidad media con edificios con fachadas de ladrillo.



Fig. 33. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Se ve el monorraíl al fondo de la escena.

También existe un monorraíl atravesando esta zona de Metroville en la siguiente escena nocturna de la ciudad (ver Fig. 33). Esta nos recuerda al característico estilo oscuro de Gotham City, haciendo así un guiño a la ciudad de Batman. El monorraíl está lleno de personas que vienen de trabajar en las grandes torres del centro para volver a sus viviendas situadas lejos de él, en las afueras de Metroville.

Este eficiente tren urbano elevado responde a uno de los planteamientos propuestos por Le Corbusier²⁷ en *La Ciudad del Futuro* (1924), donde expone cuáles deberían ser las bases del nuevo urbanismo. Para ello, Le Corbusier propone cuatro postulados:

- Descongestionar el centro de las ciudades para hacer frente a las exigencias de circulación.
- Aumentar la densidad del centro de las ciudades para lograr el contacto exigido por los negocios.
- Aumentar los medios de circulación, es decir, modificar la concepción que se tenía de calle.
- Aumentar las superficies ajardinadas para asegurar la suficiente higiene y la tranquilidad.

27 Charles Edouard Jeanneret, más conocido como Le Corbusier (Suiza, 6 de octubre de 1887 – Francia, 27 de agosto de 1965), fue un arquitecto y teórico de la arquitectura, urbanista, pintor y escultor suizo nacionalizado francés en 1930. Es considerado uno de los máximos exponentes de la arquitectura moderna y uno de los arquitectos más influyentes del siglo XX. Además de ser uno de los 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 aportó un verdadero caudal de ideas innovadoras que han hecho que su obra influya decisivamente en la arquitectura posterior. Definió la arquitectura como “el juego correcto y magnífico de los volúmenes bajo la luz”. Para crear esta nueva arquitectura, acorde con la vida moderna creó cinco puntos básicos: la utilización de *pilotis*, la liberación de la fachada respecto a la estructura lo que permitía la ventana horizontal, la cubierta jardín y la planta libre

Estos puntos intentan dar respuesta a los problemas de las ciudades modernas. Entre ellos se encuentra el centro. Para Le Corbusier el centro está enfermo y debe ser modificado sobre sí mismo, debe ser cambiado, “el centro de la ciudad es un embudo donde se precipita la circulación de todas las calles”²⁸. En él, plantea aumentar la densidad para así recorrer menos distancias. Para ello, se pretende construir en altura a la vez que aumentar las superficies verdes. A esto se le suma la creación de una única estación en este centro económico, un gran intercambiador organizado en varios niveles que permite el acceso rápido al centro de la ciudad.

La película toma como principio la respuesta que Le Corbusier da respecto a la circulación. Le Corbusier plantea una comunicación a través de las ciudades basada en una serie de viales a distintos niveles y de diferentes velocidades, produciendo así un escalonamiento en las conexiones que permiten circular sin interferencias entre ellas²⁹. Por ello, se podían conseguir mayores velocidades sin tener que salvar ningún cruce, ya que para Le Corbusier “el cruce de las calles es el enemigo de la circulación del tráfico”³⁰. De este modo, gracias a estos niveles se podría llegar al centro de la ciudad sin interrupciones, sin semáforos y eliminando la posibilidad de sufrir accidentes, especialmente con los peatones. Esta disposición en distintas cotas actuaría como arterias en las ciudades, cuando anteriormente sólo existían capilares³¹.

28 Le Corbusier. (1924). *La ciudad del futuro*. (3ª edición 1985), Ediciones Infinito. Buenos Aires.

29 Pérez Barreiro, S, Rodríguez Llera, R y Villalobos Alonso, D. (2015). *La ciudad del Futuro de Le Corbusier en el género de la Ciencia Ficción*. Edições Cine Clube de Avanca.

30 Idem 28.

31 Idem 28.

Este monorraíl que aparece en *Los Increíbles* también lo encontramos en la ciudad Gotham de *Batman Begins*³² (2005), aunque en este caso es mucho más complejo al tener varias vías a diversos niveles enfatizando aún más la idea de Le Corbusier. Una eficiente forma de comunicación que incluso puede llegar a ser símbolo de progreso. Las distintas tomas del monorraíl de Metropolis solo nos muestran esta faceta, pero esta forma de transporte también conlleva una serie de problemas. Las zonas por donde pasa una vía de comunicación elevada como esta, suelen ser las más degradadas de las ciudades. A esto se añade la generación de incidencias debido al paso de las vías a escasos metros de las ventanas de los edificios como por ejemplo el problema acústico.



Fig. 34. Fotograma de *Batman Begins*, 2005. El tren atravesando Gotham City



Fig. 35. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Bob bajo las vías elevadas del monorraíl donde se observan los edificios a pocos metros de ellas.

32 **BATMAN BEGINS** (2005)

TÍTULO ORIGINAL: *Batman Begins*

DURACIÓN: 140 min.

DIRECCIÓN: Christopher Nolan

GUIÓN: Christopher Nolan, David S. Goyer

MUSICA: James Newton Howard, Hans Zimmer

FOTOGRAFÍA: Wally Pfister

PRODUCTORA: Syncopy Production, Legendary Pictures, Patalex III Productions, DC Comics

SINOPSIS: Narra los orígenes de la leyenda de Batman. Bruce Wayne vive obsesionado con el recuerdo de sus padres, muertos a tiros delante de él cuando era un niño. Atormentado por el dolor, se va de Gotham y recorre el mundo hasta que encuentra a un extraño personaje que lo adiestra para combatir el Mal. La Liga de las Sombras, una poderosa y subversiva sociedad secreta, dirigida por el enigmático Ra's Al Ghul, intenta reclutarlo. Cuando Bruce vuelve a Gotham, la ciudad está dominada por el crimen y la corrupción. Con la ayuda de su leal mayordomo Alfred, del detective de la policía Jim Gordon y de Lucius Fox, Wayne libera a su alter ego: Batman, un justiciero enmascarado para luchar contra las siniestras fuerzas que amenazan con destruir la ciudad.



Frente a estos problemas han surgido numerosas intervenciones sobre distintas vías de tren abandonadas que dan respuesta a la degradación que las mismas suponen para las ciudades, revalorizando así la zona. Una de las más famosas es el High Line de Nueva York.

Construida entre 1929 y 1934 por la compañía New York Central Railroad era una vía férrea elevada que discurría a través de edificios de almacenes y servía para el transporte de mercancías a lo largo de la costa oeste de Manhattan, eliminando los peligrosos

Fig. 36. Foto histórica de las vías de la *West Side Elevated Line*.



trenes de la calle. Esta vía se demolió completamente en 1980 y en junio de 2009 se inauguró el primer tramo de la High Line, dando así una nueva oportunidad a estas vías como parque público de trazado longitudinal de 2,33 km. En él, se han colocado paseos, asientos y se han creado diversos hábitats vegetales³³ que se integran también de este modo a la ciudad. Gracias al High Line se ha revitalizado esta zona de la ciudad.

33 Idem 13.

Fig. 37. High Line (2009), Nueva York. Diseñado por el estudio Diller, Scofidio & Renfro y los paisajistas Field Operations.



En relación a las áreas residenciales, encontramos zonas lejos de las grandes torres del centro con pequeños edificios de tres alturas con grandes ventanas rectangulares formados por una hilera de casas adosadas de distintos colores y ubicadas enfrente de un gran parque verde donde Bob rescata el gato de la anciana. Volvemos a encontrar esta tipología residencial en más ocasiones, por ejemplo, cuando Hellen y Dash vuelven en coche a su casa. Las viviendas por las que pasan se caracterizan por poseer la planta baja elevada respecto al nivel de la acera, lo que produce una característica y generosa escalera a pie de calle. Entre ambas viviendas se genera un pequeño patio delimitado respecto a la acera con una reja y en el que aparecen ventanas para introducir luz al interior de la planta semisótano. Estos edificios residenciales son muy parecidos al apartamento de Holly en “*Desayuno con diamantes*” (1961)³⁴.

34 *DESAYUNO CON DIAMANTES* (1961)
 TÍTULO ORIGINAL: *Breakfast at Tiffany's*
 DURACIÓN: 115 min.
 DIRECCIÓN: Blake Edwards
 GUIÓN: George Axelrod. Basada en novela de Truman Capote.
 MUSICA: Henry Mancini
 FOTOGRAFÍA: Franz Planer
 PRODUCTORA: Paramount Pictures
 SINOPSIS: Holly Golightly es una joven neoyorquina que, aparentemente, lleva una vida fácil y alegre. Tiene un comportamiento bastante extravagante, prueba de ello es su costumbre de desayunar contemplando el escaparate de la lujosa joyería Tiffanys. Un día se muda a su mismo edificio Paul Varjak, un escritor que, mientras espera un éxito que nunca llega, vive a costa de una mujer. Holly se enamora de Paul. Sin embargo ella lo rechaza después y se compromete con José Pereira, un millonario político brasileño. Finalmente, después de que su prometido rompe con ella, Holly acepta el amor de Paul.

Fig. 38. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Bob agitando el árbol para rescatar al gato. Al fondo los pequeños edificios residenciales en hilera con sus características escaleras.

Fig. 39. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Hellen y Dash de camino a casa. A través de las ventanas del coche se ven las mismas casas con las escaleras de acceso y el patio para introducir luz al semisótano.

Fig. 40. Fotograma de *Desayuno con diamantes*, 1961.

Todas estas áreas conforman una pintoresca y distintiva ciudad en la que viven nuestros protagonistas, pero esto cambiará. La película avanza 15 años después de que los superhéroes reciban numerosas demandas y se vean sometidos a una tremenda presión de la opinión pública. El gobierno pondrá en marcha el “programa de reubicación de superhéroes” por lo que ahora nuestros protagonistas se verán obligados a no poder usar sus superpoderes y a asumir una identidad secreta en una aburrida vida normal.

Este avance fatídico de la película se abre con Bob trabajando en la compañía de seguros *Insuricare*. Es un edificio de oficinas moderno, en un entorno de trabajo homogéneo de tonos grises y apagados, con una iluminación uniforme en un falso techo continuo y regular creando un ambiente estrictamente controlado³⁵. El imponente diseño repetitivo de la oficina de Bob tal

35 Idem 26.



Fig. 41. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Bob en su pequeño cubículo atravesado por el gran pilar.

y como se afirma el artículo “Mid-century Modernism and the promise of prosperity in the *Incredibles* films” de *Reel Honey*, es un reflejo directo de una de las leyes de los altos edificios de oficinas de Sullivan: “una oficina es similar a una celda en un panal, simplemente un compartimento, nada más”³⁶. Se produce un ambiente opresivo en el que Bob trabaja encerrado en su pequeño cubículo de oficina en una planta cuya superficie está llena de más cubículos idénticos dispuestos en forma de cuadrícula. Esta disposición se revela en una toma amplia y en otro encuadre desde un punto de vista parecido a una axonometría en el que además observamos un guiño cómico ya que a parte de lo voluminoso que es Bob, tiene la mala suerte de tocarle el cubículo que es atravesado por el gran pilar estructural del edificio.

36 Wolner, E. W. (2011). *Henry Ives Cobb's Chicago: Architecture, Institutions, and the Making of a Modern Metropolis*. University of Chicago Press. Citado en Tibi, L. (2018). *Mid-century modernism and the promise of prosperity in the “Incredibles” films*. *Reel Honey*. <http://reelhoney.com/the-incredibles-architecture-midcentury-modernism/>

En el fotograma donde Bob se eleva, mirando por encima de su cubículo (ver Fig. 42), nos descubre cómo la planta de su oficina es inmensa. Nos recuerda a la oficina de otra compañía de seguros, la *Consolidated Life of New York* y más concretamente a su departamento de pólizas en la sección de contabilidad de primas en el piso 19. Efectivamente, nos estamos refiriendo a *El apartamento*³⁷ (1960) de Billy Wilder. La película nos presenta una toma donde Bud trabaja en un espacio muy parecido al de Bob, aunque prescindiendo de los cubículos. Un espacio que

se pierde en el horizonte³⁸, repleto de filas de mesas con gente trabajando para trasladar así al espectador una sensación de angustia. Estas oficinas, al igual que en la de *Los Increíbles*, con su dimensión eterna, hace que cualquier trabajador se sienta pequeño e insignificante en ellas.

Todo ello produce un ambiente en el que Bob se ve sumergido, donde resalta una cierta falta de humanidad y que, unido a la personalidad y el mal humor de su jefe, hace catalizar en Bob un fuerte sentimiento de exasperación, impotencia y tristeza. Con esto, la película trata de hacer una crítica al Movimiento Moderno mostrándonos este ambiente asfixiante y en cómo éste afecta a Bob, deprimiendo su estado de ánimo.

³⁷ Lo curioso de la enorme oficina de *El apartamento* es que fue un decorado que se construyó como un efecto óptico. Se forzó la perspectiva mediante el punto de fuga. En este decorado, se colocaron delante cien escritorios a tamaño natural, después se situaron doscientas mesas de menor tamaño, donde se encontraban figurantes más pequeños, y luego al fondo se pusieron diminutos escritorios donde se sentaban enanos finalizando por escritorios en miniatura con figuras recortadas. Esto era debido a que, al forzar la perspectiva, en la oficina a medida que se avanzaba, el espacio iba siendo menor. Un elemento que también ayudaba a crear este efecto es su falso techo con la iluminación, también deformada respecto al punto de fuga. Este truco óptico de la perspectiva forzada fue usado en la pintura renacentista para conseguir un efecto de profundidad, pero también se ha usado en la arquitectura. Uno de los mejores ejemplos es la Galleria Spada de Borromini en Roma.

³⁷ EL APARTAMENTO (1960)

TÍTULO ORIGINAL: The Apartment

DURACIÓN: 125 min.

DIRECCIÓN: Billy Wilder

GUIÓN: Billy Wilder, I.A.L. Diamond

MUSICA: Adolph Deutsch

FOTOGRAFÍA: Joseph LaShelle (B&W)

PRODUCTORA: United Artists, The Mirisch Corporation

SINOPSIS: C.C. Baxter es un modesto pero ambicioso empleado de una compañía de seguros de Manhattan. Está soltero y vive solo en su apartamento que presta a sus superiores para sus citas amorosas. Tiene la esperanza de que estos favores le sirvan para mejorar su posición en la empresa. Pero la situación cambia cuando se enamora de la amante de uno de los jefes que usan su apartamento.



Fig. 42. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Toma amplia de la planta del piso de oficinas donde trabaja Bob.



Fig. 43. Fotograma de *El apartamento*, 1960. Toma de la inmensa oficina, tanto que se pierde en el horizonte.

Se trata de una denuncia muy parecida a la que hizo Tati en 1967 con su película *Playtime*³⁹. Tati lleva esta crítica mucho más allá para convertirla en el centro del film, por encima de argumento o personajes⁴⁰. La película, de una forma irónica, pone en duda el valor del Movimiento Moderno y el efecto que la arquitectura y el urbanismo tiene tanto en el hábitat como en la sociedad, profundizando en los procesos de modernización sufridos por las ciudades y la arquitectura en el siglo XX⁴¹. *Playtime* critica cada elemento, como las puertas de cristal o los sillones. Sin embargo, en la película existen dos escenas (Fig. 45 y Fig. 46) donde los

39 *PLAYTIME* (1967)
 TÍTULO ORIGINAL: Playtime
 DURACIÓN: 155 min.
 DIRECCIÓN: Jacques Tati
 GUIÓN: Jacques Tati, Jacques Lagrange
 MUSICA: Francis Lemarque
 FOTOGRAFÍA: Jean Badal, Andréas Winding
 PRODUCTORA: Specta Films, Jolly Film
 SINOPSIS: Un grupo de turistas estadounidenses hace un viaje por Europa. Al llegar a París, se dan cuenta de que el aeropuerto es exactamente igual al de Roma, de que las carreteras son idénticas a las de Hamburgo y que las farolas guardan un curioso parecido con las de Nueva York. Es decir, el escenario no cambia de una ciudad a otra. Y ya que no pueden conocer París, se conformarán con pasar veinticuatro horas con parisinos de verdad, entre ellos Monsieur Hulot, un desorientado francés que ha de asistir a una importante cita.
 40 Maldivia, B. (2010). "Playtime": el film más experimental de Tati se mofa de la modernidad. Espinof. <https://www.espinof.com/criticas/playtime-el-film-mas-experimental-de-tati-se-mofa-de-la-modernidad>
 41 Llorca, J. (2018). 50 años de Playtime (Tati, 1967): el cine como documento de la crisis del Movimiento Moderno. Revista 180, (41). https://www.researchgate.net/publication/327079054_50_anos_de_Playtime_Tati_1967_el_cine_como_documento_de_la_crisis_del_Movimiento_Moderno

cubículos y el interminable pasillo son prácticamente idénticos a los que vemos en edificio de oficinas de Bob. En estas secuencias también observamos una fuerte homogenización del ambiente, que amplía la idea del espacio abstracto, infinito y uniforme⁴², advertido también en la oficina de *El apartamento*. Todo ello redundando en la deshumanización del espacio.

42 San Nicolás Juárez, H. (2015). *Jacques Tati: vivienda experimental y espacio de trabajo a mediados del siglo XX*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Superior de Arquitectura.



Fig. 45. Fotograma de *Playtime*, 1967. Vista de los característicos cubículos de la película.



Fig. 44. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. El pasillo infinito de la oficina de Bob, prácticamente idéntico al de *Playtime*.



Fig. 46. Fotograma de *Playtime*, 1967. El señor Hulot sentado en frente al largo pasillo.

A esta crítica en “Los Increíbles” se le añade el color. La Metroville con la que iniciamos la película, llena de colores saturados y vivos con unos tonos cálidos y bañada por una luz dorada se transforma al paso de la década y media que avanza la película en una ciudad gris, sombría y de colores apagados, al igual que sucede en la oficina de Bob. Este tema del color es muy interesante, ya que no solamente sirve para exaltar este cambio que se produce en Metroville sino que, implícitamente, nos transmite cómo al principio los superhéroes vivían su “edad dorada”. Se dedicaban a lo que más les gustaba: luchar contra el mal, eran reconocidos y alabados por la sociedad, mientras que, posteriormente serán olvidados y obligados a tener una vida normal y reprimida, en la que usar sus superpoderes está prohibido, de ahí ese angustioso color gris. En la batalla final por las calles de Metroville estos tonos grises, junto con los genéricos edificios de este telón de fondo, también fomentan que nuestra atención se centre en nuestros superhéroes ya que el intenso color rojo de los trajes de *Los Increíbles* junto con el azul de Frozono destacan respecto al resto del entorno focalizando nuestra mirada hacia ellos.

Este del uso del color queda evidenciado por el siguiente análisis. La siguiente imagen está formada por un conjunto de 261 fotogramas de las primeras escenas de Metroville, de la oficina de Bob y de la batalla final en la nueva Metroville tras 15 años. Analizando las diferencias cromáticas puede apreciarse claramente las disparidades entre escenas y al tener esta visión en conjunto, se evidencia aún más este cambio entre ellas. En las primeras escenas de Metroville destacan los tonos cálidos como marrones y rojizos referidos a las fachadas de los edificios de ladrillo, pero también tonos amarillentos y anaranjados relativos al cielo debido al atardecer y la puesta del Sol. Tanto en las escenas de la oficina de Bob y de la nueva Metroville, se sustituyen por tonos muy apagados con algún tímido azul y con una clara predominancia de los grises y el negro, aportado en gran medida por el Omnidroide.

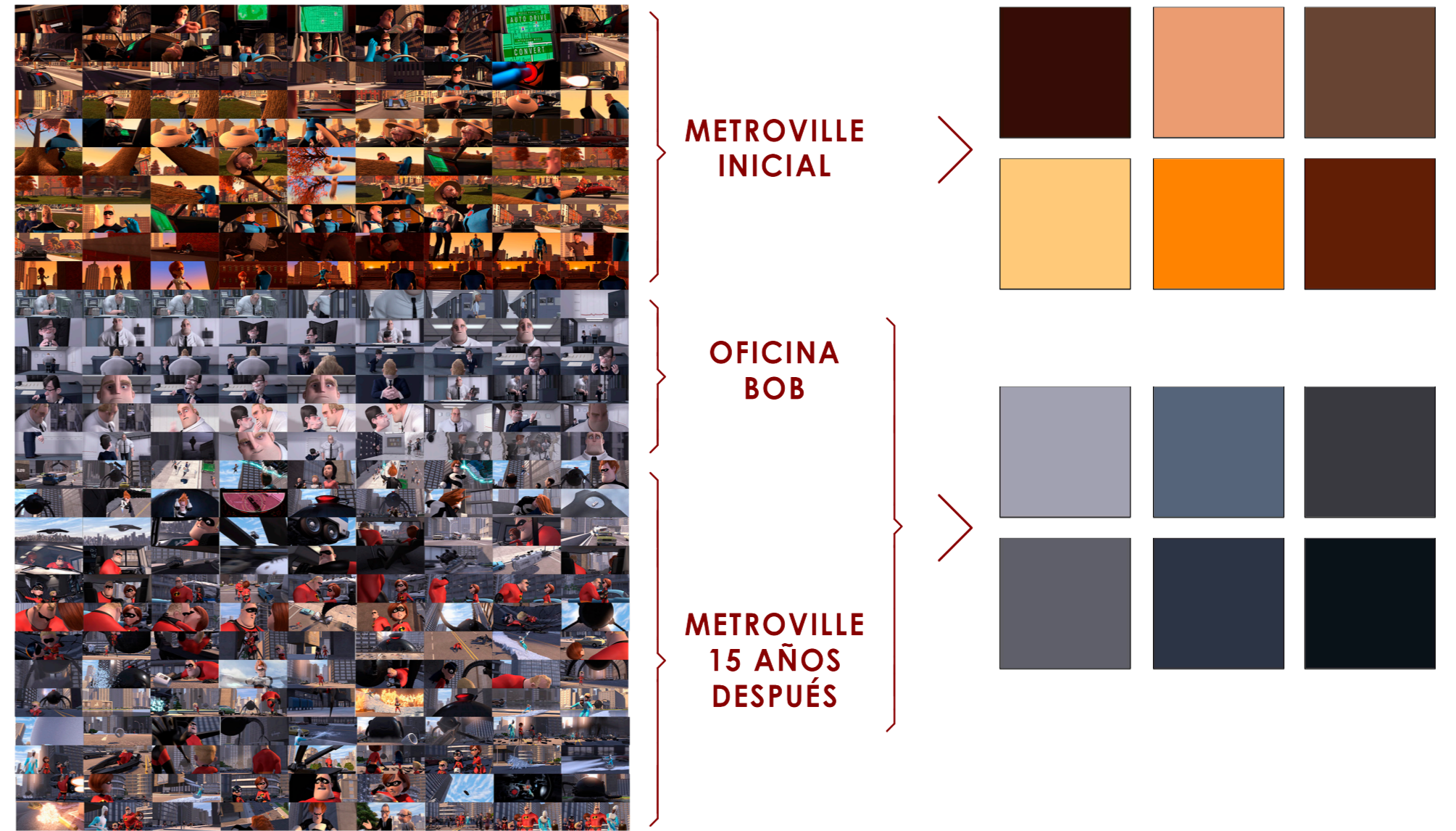


Fig. 47. Análisis del color en las primeras escenas en Metroville, en la oficina de Bob y en las últimas escenas en la ciudad

La imagen general de esta evolución de Metroville la tenemos cuando la familia de superhéroes se dirige a la ciudad para tratar de parar al Omnidroide 10, que enviado por *Síndrome*, se encuentra destruyéndola fuera de control.

Vislumbramos un horizonte en el que se erigen modernos y monocromos rascacielos de acero y vidrio que dominan el paisaje urbano. Esta vista es una clara referencia al característico skyline de Manhattan sobre el agua. En Metroville también aparecen



Fig. 48. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. La familia dirigiéndose a Metroville para detener al Omnidroide 10.

grandes arterias de ocho carriles que la atraviesan para adentrarse en el corazón del centro de la metrópoli y que ponen en consonancia la cultura automovilística americana de posguerra.

Este auge que ha presentado Metroville ha provocado esta intensa proliferación de nuevas torres modernas con esta estética miesiana y cuyo máximo referente lo podemos encontrar en el edificio Seagram.



Fig. 49. Vista panorámica de la ciudad de Nueva York.



Donde el art decó había sido extravagante, los edificios modernos eran comedidos. Las nuevas técnicas en vidrio y acero y un diseño más práctico crearon un género sin decoración superficial, que confía en un equilibrio de forma y función. El Seagram Building (1954-1958) es quizá el ejemplo más importante de estos nuevos monolitos acristalados que pueblan Nueva York construyendo el ejemplo ideal de este diseño moderno.⁴³

Proyectado por Mies van der Rohe⁴⁴ con la colaboración de Philip Johnson⁴⁵ el Seagram Building introduce una novedad que cambiará la concepción que se tenía hasta el momento sobre los rascacielos. Mies limitó la planta de la torre a la cuarta parte del solar, retranqueándolo aproximadamente 27 metros de la alineación de la calle desocupando el tercio delantero del solar. Esto genera una plaza pública de travertino que precede al edificio, elevada mediante tres escalones tendidos y sobre la que encontramos parterres vegetales y dos espejos de agua con dos fuentes que nos independiza y protege del bullicio y caos de la

43 Idem 13.

44 Ludwig Mies van der Rohe (Aquisgrán, Alemania, 27 de marzo de 1886 - Chicago, Illinois, 17 de agosto de 1969). Arquitecto innovador en Alemania durante la República de Weimar, fue el último director de la Bauhaus, una escuela de arte y arquitectura germana. Mies emigró a Estados Unidos debido a la oposición del nazismo a la modernidad que esta escuela representaba. Allí aceptó el puesto de director de la escuela de arquitectura del Instituto de Tecnología de Illinois en Chicago. Mies uscbó establecer un nuevo estilo arquitectónico que pudiera representar a los tiempos modernos. Creó una influyente arquitectura propia del siglo XX, expuesta con extrema claridad y sencillez. Sus proyectos se caracterizan por el uso de materiales modernos como grandes superficies y el acero, con estructuras mínimas destinadas a crear espacios abiertos que fluyen.

45 Philip Johnson (Cleveland, 8 de julio de 1906 - New Canaan 25 de enero de 2005) fue un arquitecto estadounidense impulsor de la arquitectura de cristal, que ha jugado un enorme papel en la comprensión y la creación del skyline de las nuevas zonas urbanas. En 1978 fue galardonado con la Medalla de oro del Instituto Americano de Arquitectos y en 1979 obtuvo el primer Premio Pritzker de arquitectura. Defendió la fachada cortina para encerrar dentro de sí el

Fig. 50. Seagram Building (1954-1958), Nueva York, EEUU. Mies van der Rohe. Vista general del edificio

ciudad⁴⁶. Esta elección de Mies de no servirse de toda la superficie edificable para construir un volumen aislado le permitió salir de este modelo volumétrico de Manhattan en el que debido a la *Zooning Resolution* o ley de zonificación de 1916 cuyas edificaciones se caracterizaban por los retranqueos o *setbacks* tal y como hemos visto con el rascacielos Chrysler. De esta forma desde Park Avenue el volumen se muestra como un prisma simple de geometría impecable e implacable.⁴⁷

Esta torre de 39 pisos y 158 metros de altura será la primera en disponer de una fachada completamente acristalada lo que pasará a ser un criterio de diseño⁴⁸. Una fachada de cristal tintado, con montantes de bronce que recorren verticalmente el edificio, y que con este tono cromático contextualiza con la ciudad e incluso la refleja.

Con el Seagram Mies se planteó cómo dar respuesta a nuevos problemas para crear un edificio único cambiando la forma de concebir estas construcciones en altura. "Cambian los gustos, las técnicas y las personas, pero no la esencia de la arquitectura"⁴⁹. No hay rascacielos en Nueva York que ejemplifique mejor el estilo moderno que el edificio Seagram. Un icono para la ciudad que rompió con el modelo de rascacielos que se estaba realizando en Manhattan, creando el modelo de rascacielos del siglo XX que sigue persistiendo en nuestros días.

46 Almonacid Canseco, R. (2014). *Mies van der Rohe y el rascacielos Seagram: la inversión del mito en Manhattan*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid

47 Gastón Guirao, C. Mies van der Rohe. [libreto del documental]. Arquia/documental 26. (director: Blackwood).

Sin embargo, su espalda desvela una sofisticada solución para resolver el contacto del volumen principal con los vecinos.

48 Idem 13.

49 Villalobos Alonso, D. (1991). Mies van der Rohe o el eterno retorno. *BAU: revista de Arquitectura*, (5/6), 54-69.

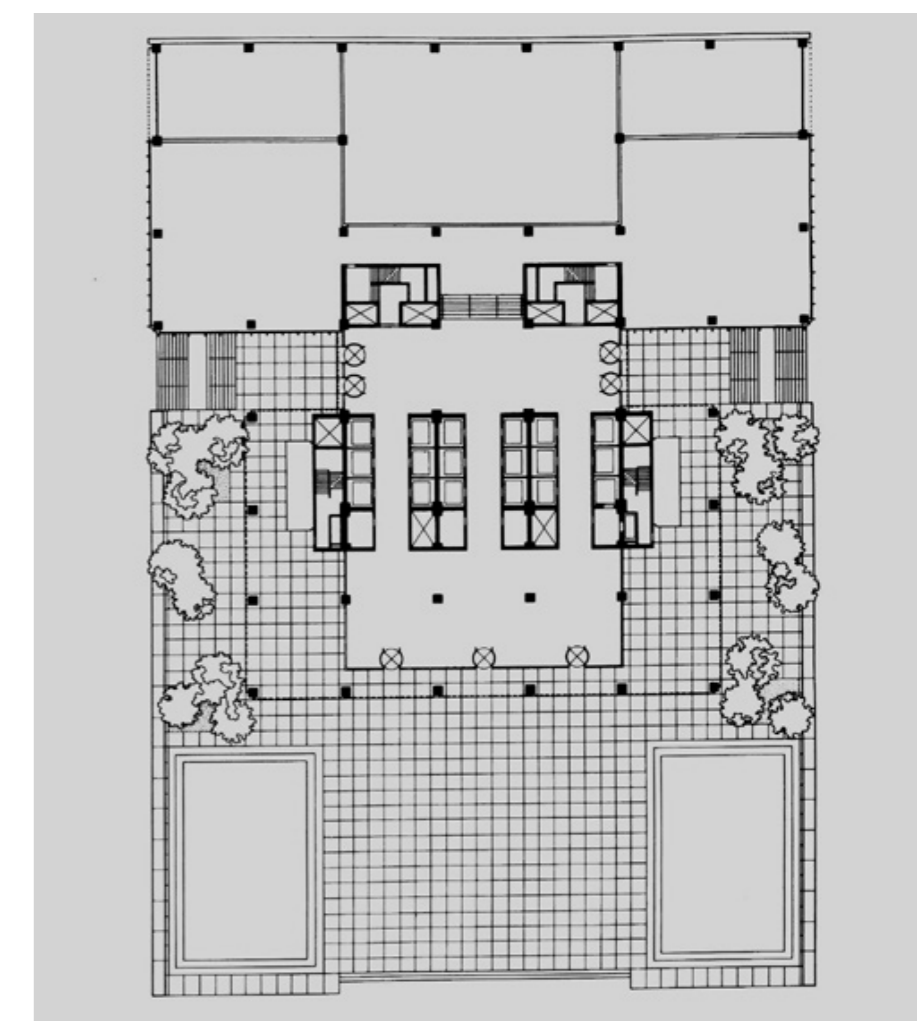


Fig. 51. Seagram Building (1954-1958), Nueva York, EEUU. Mies van der Rohe. Planta baja de acceso.

LA CASA DE LOS PARR

Después de que los superhéroes se ilegalizaran, la película avanza cronológicamente 15 años. Nos encontramos a Helen y a Bob viviendo en una modesta vivienda familiar en los suburbios de Metroville, junto a sus tres hijos. Este estilo de vida suburbana se vincularía a nuevos objetos de consumo, como la televisión o el automóvil, que evidenciaría la etapa de bonanza de Estados Unidos.

En esta primera entrega vemos una referencia muy directa a los suburbios estadounidenses creados a partir de mediados del siglo XX. Estas áreas se desarrollaron rápidamente para dar cabida al auge de la vivienda de la posguerra, como respuesta al boom inmobiliario que surgió entonces. Las nuevas familias precisaban un espacio casa para poder criar a su familia y hacer crecer su inversión inmobiliaria. La casa de la familia Parr es un excelente ejemplo de un hogar estadounidense suburbano de la posguerra.¹

¹ Tibi, L. (2018). *Mid-century modernism and the promise of prosperity in the "Incredibles" films*. Reel Honey. <http://reelhoney.com/the-incredibles-architecture-mid-century-modernism/>

El final de la Segunda Guerra Mundial supuso el comienzo de un intenso desarrollo de las ciudades que cambiaría para siempre el paisaje urbano de Estados Unidos. Importantes oleadas de inmigración a las grandes ciudades estadounidenses como Los Ángeles tuvieron lugar, debido a la necesidad de realojar a más de diez millones de veteranos. A esto se le unió el *baby boom* de la posguerra². Este incremento inmediato de la población urbana conllevaría una nueva ordenación del territorio y un enriquecimiento social y cultural³, junto con una enorme necesidad de vivienda que el país arrastraba desde la *Gran Depresión*⁴. Se generó así un escenario que algunos expertos han identificado como "el período de mayor actividad de construcción y compra

² Díez Martínez, D. (2019). Especulación residencial. Experimentos arquitectónicos y negocio inmobiliario en la conformación del suburbio estadounidense de posguerra. *ARQ (Santiago)*, (102), 82-95.

³ Palomares Pacheco, M (2018). *Publicidad en la arquitectura de la casa de posguerra: Ralph Rapson y La Greenbelt House*. TFG, Universidad de Valladolid.

⁴ La Gran Depresión, también conocida como la Crisis de 1929 fue una gran crisis financiera mundial que se prolongó durante la década de 1930, en los años previos a la Segunda Guerra Mundial. Se originó en Estados Unidos, a partir de la caída de la bolsa de Nueva York el 29 de octubre de 1929 conocida como el Crac del 29 o el Martes Negro producida por el uso excesivo del crédito (burbuja especulativa).

de vivienda de la historia”⁵ ya que, entre 1940 y 1950, se construyeron en Estados Unidos un total de 8,7 millones de casas nuevas. La construcción de vivienda creció un 23,6 % en estos diez años, aunque en zonas concretas como California, la cifra aumentó hasta el 57,2%⁶.

Este ritmo frenético de construcción de vivienda desembocaría en un modelo de desarrollo urbano que proponía la existencia de un centro dedicado a las actividades financieras y comerciales -Metroville en nuestro caso-, que se conectaba mediante una red de autopistas con una periferia de espaciosas áreas residenciales de muy baja densidad, que junto con las leyes de zonificación formarían los populares suburbios americanos. Se subrayaban así los ideales estadounidenses de individualismo de la Broadacre City de Frank Lloyd Wright.⁷ Este modelo de ciudad presentado en sociedad en 1935 por Wright, nació como respuesta ante la ciudad empobrecedora y enferma que desaparece bajo la contaminación, en oposición a los principios del urbanismo moderno.

5 Davis, (1944), citado en Díez Martínez, D. (2019). *Especulación residencial. Experimentos arquitectónicos y negocio inmobiliario en la conformación del suburbio estadounidense de posguerra*. ARQ (Santiago), (102), 82-95.

6 Hine, (1989) citado en Díez Martínez, D. (2019). *Especulación residencial. Experimentos arquitectónicos y negocio inmobiliario en la conformación del suburbio estadounidense de posguerra*. ARQ (Santiago), (102), 82-95.

7 Idem 2.

Broadacre City fue un proyecto urbano propuesto en 1932 por el arquitecto Frank Lloyd Wright. El modelo de ciudad parte de la crítica a la civilización industrial urbana, que negaba los valores humanos e individuales más auténticos, y se basa en la búsqueda de la calidad ambiental. Broadacre City sería una ciudad con un bajísimo índice de densidad, extendida en todas las direcciones. Un modelo ideal de ocupación basado en una retícula, con casas unifamiliares distribuidas en parcelas de la menos un acre de extensión en las que aparecen vías de comunicación lineales y donde la homogeneidad se vería alterada por equipamientos.

Fig. 52. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Bob llegando en coche a su casa.



En la Broadacre City, el ideal de descentralización se transformaría en la urgencia de descontaminar a las atestadas y densas urbes estadounidenses de finales del siglo XIX, que disgregaban el poder, el capital, o las industrias, todo en una apretada trama⁸. Un proyecto de ciudad-región de baja densidad, con una extensión inicial de 1036 hectáreas y 1400 familias, a cada una de las cuales corresponde 1 acre de terreno, recuperando así el contacto con la naturaleza y dando la posibilidad de ser autosuficiente en la alimentación. Una ciudad libre, descentralizada, integradora y democrática que encarna los valores fundacionales norteamericanos de la libertad y el individualismo⁹.

Por ello, al contrario que los suburbios sobre los que hablaremos, relegados a la periferia y esencialmente residenciales, la Broadacre City se concebía como una ciudad en sí. Una ciudad de baja densidad en extensión, que, gracias a la red de comunicaciones y al automóvil permite que los equipamientos se dispersen. Argumento discutido actualmente ya que, por ejemplo, el hecho de tener muchos equipamientos como colegios u hospitales como consecuencia de esta dispersión en baja densidad, provoca un modelo muy ineficiente desde el punto de vista funcional o de consumo de recursos.



8 Narváez Tijerina, A. B. (2008). La ciudad red y la utopía. *Iztapalapa: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. (64-65), 63-91.

9 Garnica, J. (2006). Broadacre City: Frank Lloyd Wright (1934-1935). *DC. Revista de crítica arquitectónica*. (15-16), 112-115.

Fig. 53. La famosa maqueta de la Broadacre City de Frank Lloyd Wright, 1935.

En este contexto norteamericano de extensión urbana, la casa unifamiliar suburbana se convirtió en un estándar nacional para las familias y se alzó como “la representación espacial de las esperanzas de prosperidad y calidad de vida que los Estados Unidos ofrecía a sus ciudadanos”¹⁰.

Esta enorme demanda de vivienda hizo que se situara al espacio doméstico en el centro de una nueva revolución tecnológica e industrial basada en los procesos de mecanización, prefabricación y construcción en serie, que daría respuesta a esta fiebre inmobiliaria¹¹. A su vez, aparecieron nuevos materiales en la construcción y se mejoró la calidad y propiedades de algunos ya existentes. Los perfiles de acero, las carpinterías de aluminio, las grandes ventanas de vidrio, la madera laminada o los materiales plásticos, que aportarían también cromatismo, se convirtieron en los protagonistas de la arquitectura doméstica de posguerra. Por ello, las viviendas se identificaban con un nuevo lenguaje arquitectónico. Ahora arquitectura e industria avanzaban en paralelo, lo que propiciaba la aparición de argumentos convincentes a favor de un Movimiento Moderno verdaderamente mecanizado.¹² Para suplir esta necesidad de vivienda del país se buscaron métodos eficientes de producción en masa, con el objetivo de abaratar los costes y reducir al máximo los tiempos de ejecución.

10 Hayden, (2002), citado en en Díez Martínez, D. (2019). Especulación residencial. Experimentos arquitectónicos y negocio inmobiliario en la conformación del suburbio estadounidense de posguerra. *ARQ (Santiago)*, (102), 82-95.

11 En este contexto surgieron programas como el de las Case Study Houses, promovido por la revista *Arts & Architecture* que estimulaba la cooperación entre arquitectos y fabricantes de productos para la construcción, proponiendo viviendas que solucionasen las necesidades de la vida en la zona Sur de California.

12 Idem 2.

El objetivo era encontrar una nueva domesticidad industrial y prefabricada.

En este contexto, aparecen comunidades como las realizadas por la empresa Levitt & Sons¹³, conocidas como Levittown. En estas ciudades suburbanas se perfeccionó un método constructivo que permitía obtener precios y tiempos de ejecución muy bajos, tomando como factor clave la producción en serie, lo que les permitía construir un gran número de viviendas. La empresa fue capaz de construir las casas de Levittown de una forma barata y rápida no solo porque el precio del terreno rural era barato, sino también gracias a diversas innovaciones constructivas. Entre ellas cabe destacar que eran realizadas sin sótanos, sobre losas de hormigón. Además, la madera fue prefabricada y enviada por ferrocarril desde un aserradero que la empresa poseía en California. Los clavos también provenían de una fábrica propiedad de la empresa. Finalmente, se utilizaron contratistas no sindicalizados, *nonunion contractors*, y se construían casas al mismo tiempo mediante la producción en serie¹⁴. De este modo, se conseguía que el precio de la vivienda fuese más barato que arrendar un apartamento en la ciudad. Por este motivo los estadounidenses se mudaron masivamente a estas nuevas áreas. Estas operaciones inmobiliarias cambiaron el panorama urbano de Estados Unidos y dieron lugar a constelaciones de ciudades

13 Levitt & Sons fue una empresa de desarrollo inmobiliario fundada por Abraham Levitt y posteriormente dirigida por su hijo William Levitt, conocido como el padre de los suburbios estadounidenses modernos. La empresa fue famosa por haber construido la ciudad de Levittown en Nueva York. Los diseños y la práctica de construcción de la compañía revolucionaron la industria de la construcción de viviendas y alteraron el paisaje noreste de los Estados Unidos con comunidades suburbanas masivas. William Levitt fue nombrado una de las “100 personas más influyentes del siglo XX” por la revista *Time*.

14 MILLER, D. A. (2008). *Urban Sprawl*. Detroit, Greenhaven Press.

Fig. 54. Vista aérea de la Levittown de Long Island, Nueva York (EEUU), 1957.

Fig. 55. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. La cámara se eleva permitiéndonos ver el suburbio en el que se sitúa la casa de la familia.



satélite que orbitaban alrededor de las grandes metrópolis como Los Ángeles. La popularidad de Levittown y su éxito, lo convirtió en un símbolo de la vida suburbana en Estados Unidos. Las técnicas de construcción de producción en masa, primeramente usadas en Levittown se convirtieron en una norma en la industria de la construcción inmobiliaria a lo largo de Estados Unidos y hasta el nuevo milenio.

Un ejemplo de estas comunidades suburbanas es Levittown de Long Island, Nueva York. Fue una de las primeras y más famosas comunidades de posguerra. Construida a las afueras de Nueva York City entre 1947 y 1951, se convirtió en un modelo en el que se basaron muchas comunidades suburbanas de todo el país.



La localización de la casa de los Parr refleja las características de estas vastas zonas residenciales monofuncionales y de muy baja densidad. Esto es especialmente notorio en una de las últimas escenas de la película, cuando la casa se destruye y la cámara se aleja, elevándose para mostrarnos el enorme y monótono entorno urbano en el que se sitúa la vivienda. La imagen nos recuerda vívidamente el estilo de los suburbios de Levittown, con una organización parecida y donde las viviendas son genéricas con alguna variación la una respecto a la otra.

Estas operaciones, como la anteriormente citada de Levitt & Sons, respondieron a la gran demanda de hogares que existía en Estados Unidos. Sin embargo, su calidad era discutible. Además,

esta focalización en la velocidad de construcción y eficiencia hizo que la figura del arquitecto se devaluara significativamente.¹⁵ Eran viviendas que se convertirían en el prototipo de la casa americana, situadas en las zonas suburbanas, en las que se repetía su diseño mediante la prefabricación, siendo mínimas las variaciones de una a otra como consecuencia de la necesidad de obtener precios y tiempos de ejecución reducidos.¹⁶

En lo referido a la escala urbana, las ciudades norteamericanas crecían sin parar y, sin embargo, los planes que regulaban la configuración del tejido residencial de posguerra eran prácticamente

¹⁵ Idem 2.

¹⁶ Idem 3.

inexistentes. El desarrollo urbanístico quedaba a merced de las operaciones inmobiliarias que, promovían un crecimiento improvisado y convulso respaldado por una economía especulativa¹⁷. La construcción de estos barrios residenciales era posible gracias a la construcción de carreteras que los conectaban con las áreas de actividad económica de las ciudades gracias a los automóviles, los cuales dominarían por completo la ciudad llegando a disolver el tejido urbano. Por ello, adquirirían una importancia superlativa, afianzando la cultura americana del automóvil, fomentada también por la época de bonanza que creó un nuevo estilo de vida relacionada con el consumo. Esta realidad se evidencia en la película cuando Bob sale de trabajar del centro de Metroville y se dirige a su casa de las afueras en su minúsculo coche, topándose en medio de un gran atasco que hace empeorar aún más su estado de ánimo. Para enfatizar este efecto, la escena está envuelta en un ensordecedor ruido de claxon y de improperios por parte de los conductores.

Es en la segunda mitad de los años 60 cuando comienzan a aparecer voces críticas contra este modelo de ciudad descentralizada y sectorizada en Estados Unidos, conocido como *urban sprawl* o dispersión urbana. Este tipo de organización urbana en estados Unidos, está estrechamente relacionado con el romántico sueño americano de ser propietario de una casa en el campo, lejos del ajetreo y del bullicio de la vida en la ciudad.¹⁸ Los motivos por los que se empezó a tener una visión crítica de este modelo es su insostenibilidad e ineficiencia, con los consiguientes costes económicos, el gran consumo energético, el imperante uso del

vehículo privado, el impacto ambiental, los desajustes sociales y la utilización de grandes extensiones de terreno.



Fig. 56 y Fig. 57. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Bob atrapado en medio de un atasco al volver a su casa después de trabajar.

¹⁷ Idem 2.
¹⁸ Idem 14.

Sin embargo, no todos los desarrolladores inmobiliarios de nueva vivienda eran iguales. En California se dieron casos como el de Joseph Eichler, que entre 1949 y 1966 contrató a renombrados arquitectos modernos como Raphael Soriano o Archibald Quincy Jones¹⁹. Así mismo Robert y George Alexander, construyeron entre 1955 y 1965 en la zona de Palm Springs y el valle de Coachella un total de 2.200 Alexander Homes. Estas viviendas diseñadas por William Krisel, se dirigían a la clase media y constituían junto a las Eichler Houses “una gota de agua en un mar de mediocridad arquitectónica”²⁰. Es precisamente en estas viviendas en las que se inspira el hogar de la película. Gracias a ello, se consigue que la casa de los Parr sea uno de los mejores ejemplos de la arquitectura moderna doméstica de mediados de siglo XX en todo el cine de animación.

Joseph Eichler fue un promotor pionero de los suburbios residenciales en California, construyó más de 11.000 residencias que ayudaron a satisfacer la dramática necesidad de vivienda después de la Segunda Guerra Mundial con un extraordinario diseño y comodidad.²¹ Sus proyectos se caracterizaban por una alta preocupación social, una planificación y diseño moderno

¹⁹ Raphael S. Soriano fue un arquitecto que ayudó a definir el periodo conocido como *Mid-century modern* y un pionero en el uso de estructuras modulares prefabricadas de acero y aluminio. En 1955 Soriano diseñó la primera casa de acero producida en serie que construyó el desarrollador Joseph Eichler en Palo Alto. Su trabajo con Eichler recibió dos premios de la AIA (American Institute of Architects) del Norte de California. Archibald Quincy Jones fue un arquitecto establecido en Los Ángeles, conocido por sus edificios innovadores de estilo moderno y por su planificación urbana. Jones y Eichler trabajaron juntos, una relación que continuó hasta la muerte de Eichler en 1974 y que proporcionó a Quincy Jones la libertad para implementar sus conceptos en los desarrollos de las viviendas, interviniendo en la construcción de numerosas Eichler Homes en diversas partes de California.

²⁰ Idem 2.

²¹ Adamson, P y Arbutich M. (2002). *Eichler: Modernism Rebuilds the American Dream*. Layton, Utah. Gibbs Smith.

y elegante y unas viviendas dirigidas a la clase media. Por estos motivos las viviendas de Joseph Eichler siguen sirviendo como un estándar para los desarrollos inmobiliarios de hoy en día.



Fig. 58. Característica vista suburbial de las Eichler Houses.

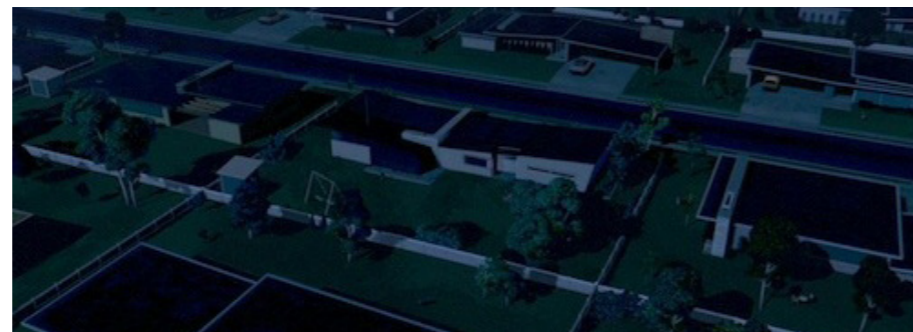


Fig. 59. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Imagen del entorno suburbial de la casa de los Parr, muy parecido al de la imagen adyacente de las *Eichler Houses*.

A lo largo de las décadas de los 50 y 60 las casa de Eichler ganaron reconocimiento nacional e internacional por sus innovadoras características, a la vez que asequibles. Por ello, se convirtió también en un referente estético para las casas modernas hasta finales de los años 70 e incluso hasta el día de hoy. Constituyó un estilo moderno propio y distintivo, hasta el punto de ser conocido con el sobrenombre de *California Modern*.

Una de las características características de las viviendas de Eichler que se ponen de manifiesto en *Los Increíbles* es su desarrollo en una única planta, buscando la homogeneidad y la comodidad. Así, cada vivienda destacaba por sí misma y puede disfrutar de un entorno en el que no aparecían grades volúmenes que destaquen unos sobre otros.²² De conformidad con la idea de no elevar volúmenes para hacer los ambientes urbanos agradables y relativamente homogéneos, nos encontramos, así mismo, con cubiertas planas o con una ligera inclinación²³, lo que otorga una proporción geométrica armoniosa y unas líneas de fachada limpias. Cabe destacar también la existencia de largas fachadas, producto nuevamente gracias al desarrollo en una única planta, donde los garajes ahora dominan el frente de la mayoría de las casas suburbiales lo que manifiesta la necesidad cotidiana del vehículo privado.

²² Valiente, G. (2015). *Casas modernas y luminosas: el estilo Eichler*. Canoxel. <https://www.canoxel.es/blog/casas-modernas-y-luminosas-el-estilo-eichler/>

²³ Sin embargo, en ocasiones sí encontramos algún punto de la cubierta con una mayor inclinación, que suele corresponder con la entrada para enfatizar distintas partes de la vivienda pero sin perder esta pulida estética.

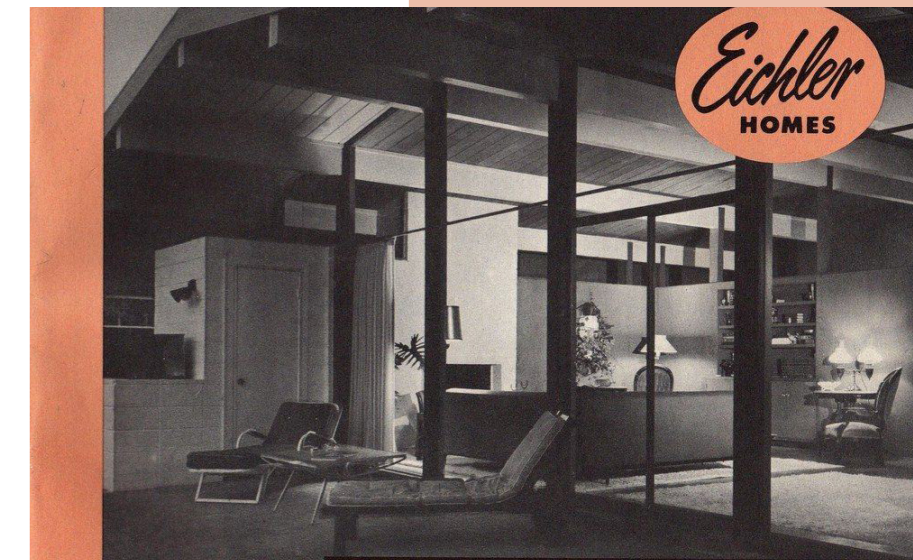
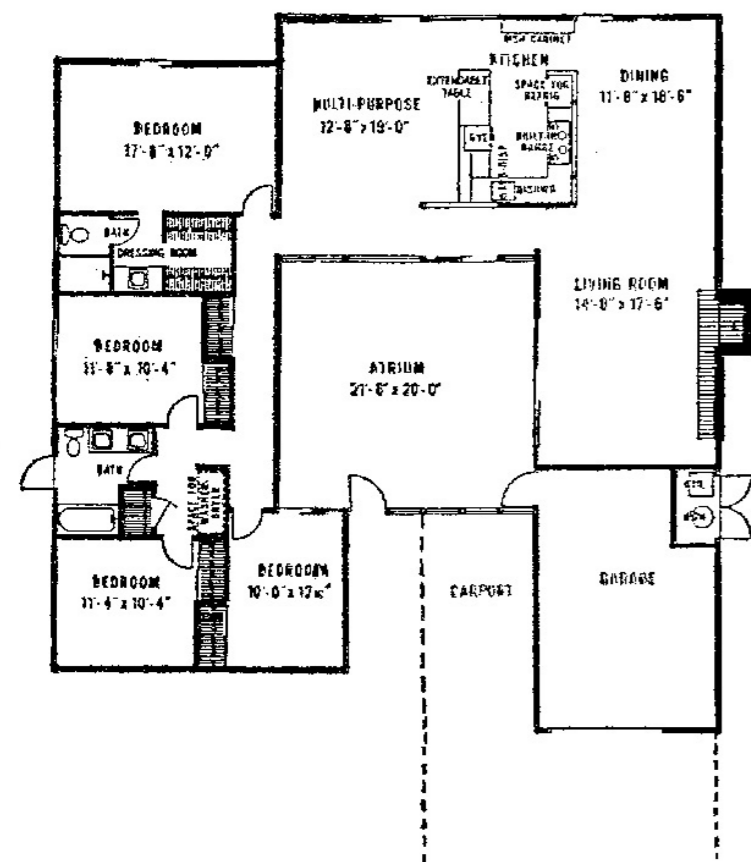


Fig. 60. Imágen de un catálogo de las Eichler Houses.

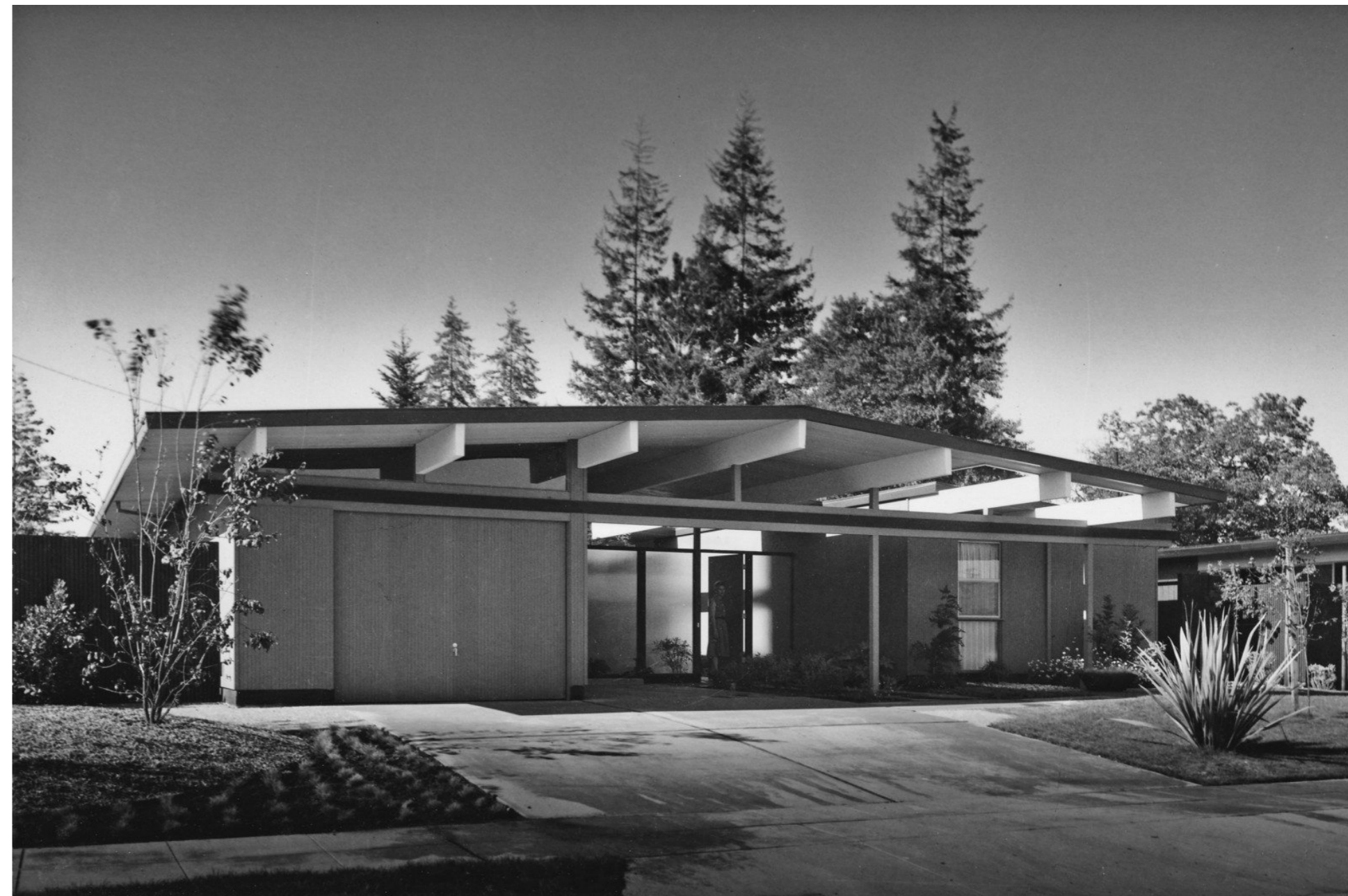


PLAN LJ-124

4 bedrooms, 2 baths, multi-purpose room, atrium, carport, garage. Square footage: Living Area 1963, Atrium 436, Garage 319, Carport 220.

Analizando un ejemplo como es la Eichler House modelo LJ-124 ponemos de manifiesto todas las características anteriormente citadas. Accedemos a la vivienda a través de un primer espacio cubierto gracias a la prolongación de la cubierta, la cual avanza para acoger nuestra llegada. Posteriormente entramos en el primer ámbito de la casa, el atrio. Uno de los espacios más sobresalientes e importantes, ocupa un espacio central y articula toda la vivienda que se organiza en torno a él. Esta estrategia guarda una correlación directa con las *domus* romanas, donde toda la casa se orientaba hacia el interior, volcando hacia el atrio. En la planta observamos una clara diferenciación entre la zona de día y la de noche. El área de día se sitúa en la parte derecha con el garaje ocupando el espacio de fachada. Por ello, las demás estancias correspondientes a esta zona, en vez de situarse en fachada, se abren al atrio y a la parte posterior de la casa donde se encuentra un jardín privado. Esta área diurna también contrasta con la zona de noche, situada en la parte izquierda, en su distribución y organización. La zona de día posee una planificación abierta, donde la zona multiusos, la cocina que la separa con el comedor y la sala de estar están unidas y vinculadas. Se conseguía así un amplio ámbito continuo donde se relacionaban las distintas estancias en contraposición con la zona de noche, la cual se presenta más cerrada y compartimentada para obtener esta privacidad más necesaria en los dormitorios y aseos. En la sala de estar también encontramos la chimenea, elemento común en las viviendas modernas estadounidenses y que encontramos en todas las Eichler Houses así como en la película, donde el grueso muro transversal que atraviesa la casa y separa la cocina de la zona de estar, alberga la chimenea alojada en él.

Fig. 61 y Fig. 62. Vivienda LJ-124. Fairhaven, Eichler House. 1961-1962, Orange, California. Arquitectos: A. Quincy Jones y Frederick E. Emmons. Planta y vista exterior.



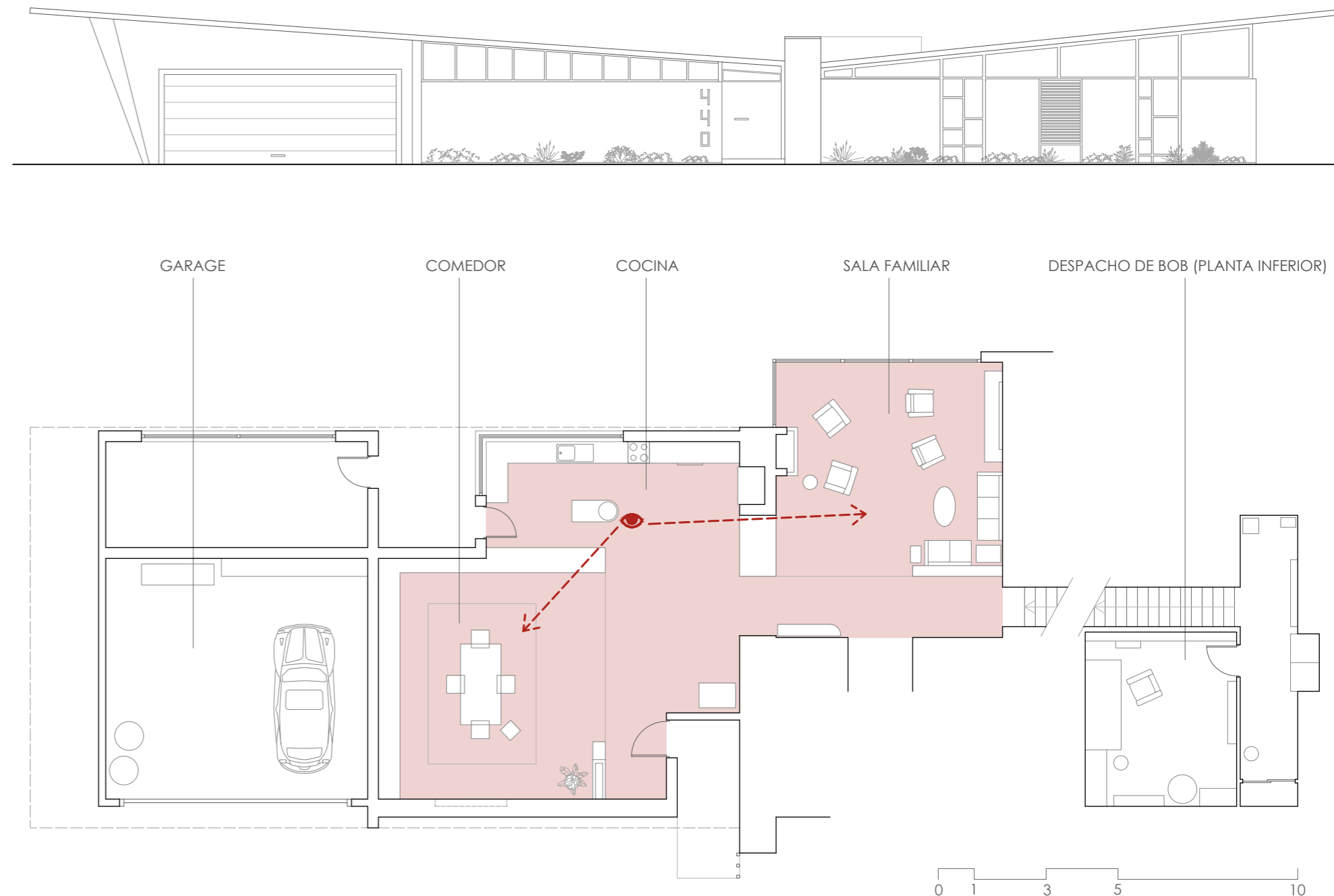
Sin embargo, a pesar de tener en consideración estas Eichler Homes para el diseño del hogar de los Parr, una de las mayores características de estas viviendas no aparece en la película: el atrio o patio. Eichler incorporó el atrio en sus diseños en 1950, un espacio central, ya sea interior o exterior que integra el ambiente exterior de la casa dentro de la misma, creando una nueva experiencia de hogar. El atractivo de este espacio central sugiere que puede responder a algún deseo innato que todos tenemos de un ámbito personal protegido. Los atrios evolucionaron desde estrechos patios de entrada a amplios espacios de estar centrales que transformaron el carácter de las habitaciones circundantes.²⁴ Como hemos visto en el modelo LJ-124, en las Eichler Houses la planificación interior era flexible y abierta, lo que hacía que las formas de vida familiar fueran eficientes e innovadoras y buscaba espacios amplios y luminosos. Este tipo de plantas, permitían abrir el movimiento y la visibilidad entre varios ámbitos dentro del hogar. El hecho de ser viviendas de una planta, favorecía también esa capacidad expansiva de las estancias. Las cocinas, eran unos eficientes espacios de trabajo y se convirtieron en el núcleo de la vivienda. Era a menudo continua con la “sala familiar”, un concepto de estancia que se consolidaría estos años.²⁵ Esta continuidad de espacios abiertos en los que cocina, salón y comedor se suceden, lo observamos en la película. En ella, la cocina y el comedor son continuos y se delimitan por medio de



un mueble abierto compartido. Pero también la sala familiar, en la parte posterior de la casa, se conecta con el comedor y la cocina, de hecho, se produce un recorte en el muro que divide la cocina y la sala familiar para tener una visibilidad directa entre las estancias (ver Fig. 66). Esto, al igual que en las Eichler Houses, permitía a los progenitores supervisar a sus hijos mientras trabajaban.

Fig. 63. Vista del famoso atrio de las Eichler Houses.

Fig. 64. Planta de la casa de los Parr. Se observa la continuidad entre el comedor, la cocina y la sala familiar y cómo desde la cocina se pueden controlar ambos espacios.



LA CASA DE LOS PARR

²⁴ Idem 21.
Eichler afirmó ser el primer promotor en Estados Unidos en construir casas con atrio a gran escala. Cuando se introdujeron los primeros modelos de atrio, proporcionaron una manera efectiva de liberar los espacios interiores de las restricciones de la típica planificación súper eficiente de posguerra. Más tarde, a medida que el número de familias ricas y de clase media aumentaba, los arquitectos de Eichler transformaron el atrio en un magnífico espacio interior que atrajo a los compradores de viviendas en busca de una sensación de lujo.

²⁵ Idem 21.



Fig. 65. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Hellen mirando desde la cocina, a través del mueble divisorio, hacia el comedor para ver si hay alguien ahí. (ver Fig.64)

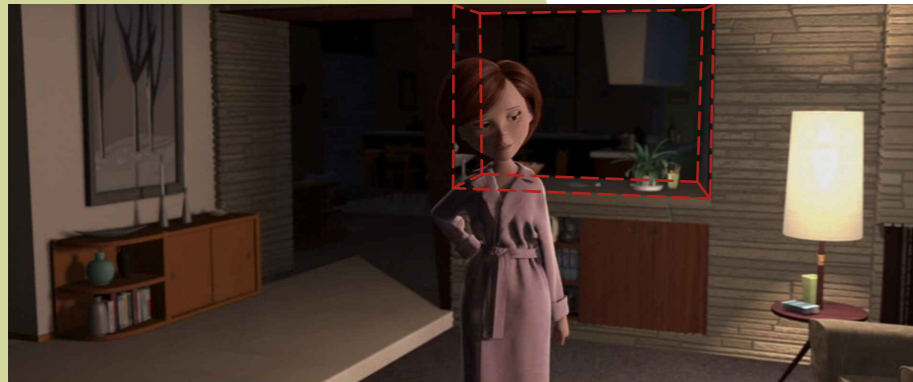


Fig. 66. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. El muro se recorta para poder ver la sala familiar desde la cocina. (ver Fig.64)

Estos conceptos tienen que ver con las aportaciones científicas al problema de vivienda de Alexander Klein (1930). En Alemania aparecería el concepto de vivienda mínima debido a la degradación de la situación económica, se pretendía combatir el paro mediante la realización de tantas viviendas como fuese posible y conseguir una reducción de los precios de los alquileres. Por ello, el único modo de cumplir estos objetivos era mediante la disminución de la superficie de los hogares. Sin embargo, esta reducción del área de las viviendas no debía ir en detrimento de las características de las mismas, ya que ésta tiene una gran significación e influencia directa sobre sus ocupantes. Por consiguiente, la resolución del problema no podía conseguirse mediante una simple reducción geométrica de las plantas, la tarea consistía en evitar las desventajas derivadas de la reducción de las superficies y obtener casas funcionales, resolviendo las necesidades de aquel momento pese a la reducción del espacio. Los objetivos que se procuraron alcanzar son semejantes a los que hemos comentado anteriormente, manifestándose también en la película. Tales como: obtener la máxima amplitud de los espacios estableciendo una relación visual entre ellos para infundir esta sensación de amplitud, establecer una estrecha relación entre la vivienda y el entorno mediante la utilización de las ventanas y puertas correderas, facilitar a los padres el control visual de los niños, elevando asimismo el sentimiento de vida en común de los miembros de la familia o evitar los inconvenientes de una cocina cerrada como la dificultad de vigilar a los niños desde la cocina o la imposibilidad de controlar el proceso de cocción de los alimentos desde la mesa del comedor.

En el interior, las viviendas de Eichler presentaban grandes paredes acristaladas para participar en el concepto moderno de "traer el exterior al interior", dando lugar a amplios espacios luminosos que aprovechan la luz solar y generan ambientes diáfanos. En el hogar de los Parr esto se presenta en la sala familiar, en la que su fachada se constituye por un gran ventanal de suelo a techo que se abre completamente al jardín trasero de la casa, común también en las casas de este promotor norteamericano. También, en el estilo de Eichler se usa la madera vista como recurso. Ya sea en techos, paredes o dejando vigas y pilares estructurales al desnudo como sucede en *Los Increíbles*.



Fig. 67. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Bob juega con Dash en la sala familiar. Detrás de ellos se ve la cristallera de suelo a techo que relaciona la sala con el jardín.



Fig. 68. Imagen de una Casa Eichler tomada desde el jardín posterior. Se observa cómo la cocina se vincula con el comedor y se abren a dicho jardín mediante sus amplias superficies acristaladas de suelo a techo.

Respecto a la estructura, se realizaba mediante un entramado de pilares y vigas de madera, un método denominado "post and beam construction". Este sistema permitía la flexibilidad de la planta interior y podía montarse rápidamente,²⁶ lo que respondía a esta necesidad de construir a gran velocidad. A su vez, la cimentación se llevaba a cabo de manera sencilla, mediante una zapata corrida de hormigón sobre la que se colocaba una solera de hormigón. Esta cimentación simple, también favorecía la instalación de suelo radiante, que al libera el espacio de radiadores, generando aún más sensación de amplitud y de aprovechamiento del espacio.²⁷



26 Rost architects works on Orange County Eichler Home: ten things you should know about Eichler Homes. (2019). Rost architects. <https://www.rostarchitects.com/articles/2019/1/4/ten-things-you-should-know-about-joseph-eichler-and-his-homes>
27 Idem 19.

Populares hoy en día, como lo eran entonces, las Eichler Houses representan un legado de la integridad del diseño y muestran un gran nivel de calidad en el desarrollo residencial, en contraposición con otros promotores en esta época, cuyas viviendas eran realmente mediocres.

Junto a las Eichler Houses, las casas conocidas como Twin Palms del arquitecto William Krisel, y en particular una de ellas, poseen un gran parecido con la vivienda de los Parr.

William Krisel fue un pionero arquitecto que dedicó su vida a realizar arquitectura residencial moderna a gran escala y a un precio asequible para las masas. Durante su intensa vida profesional, construyó más de 40.000 viviendas en todo el país, especialmente a mediados de los años 50, en el punto álgido de su carrera, cuando tenía contratos con siete de las diez promotoras inmobiliarias más importantes de Estados Unidos. Más de 2.500 viviendas diseñadas por Krisel se construyeron en Palm Springs, donde arquitectos y amantes del diseño vanguardista de mediados del siglo XX peregrinan para disfrutar de la enorme concentración de arquitectura moderna presente en esta pequeña ciudad de vacaciones del desierto de Coachella.²⁸

28 Díez Martínez, D. (2017) *Modernidad a precio de saldo*. The New York Times style magazine, (5), 39.
William Krisel contribuyó a la creación de este característico paisaje urbano gracias a su legado de más de 2.500 viviendas, una labor que la ciudad le recompensó rebautizando una calle con su nombre: la William Krisel Way.

Fig. 69. Casa Eichler en construcción. La estructura "post-and-beam" establece un orden claro en los espacios interiores.

Fig. 70. Jardín posterior de una Twin Palm diseñada por William Krisel. Palm Springs, California.



Su relación con el constructor Robert Alexander²⁹ fue fundamental³⁰, con él construyeron las viviendas denominadas *Alexanders* por todo Palm Springs³¹. Completaron sus primeras casas en 1959, coincidiendo con el optimismo de la era espacial, y la cima de la popularidad del cercano Palm Springs Raquet Club. Eran viviendas construidas mediante “post-and-beam construction” permitiendo altos techos, una planta abierta y una relación interior exterior con generosos lotes de acres.³²

29 Robert Alexander, hijo del constructor fundador de la compañía *Alexander Construction*. Esta compañía construyó más de 2.200 casas en el valle de Coachella, California, entre 1955 y 1965. La construcción de estas casas, conocidas colectivamente como *Alexanders*, duplicó el tamaño de Palm Springs y provocó que la ciudad tomara una nueva forma, dirección y carácter como un enclave de arquitectura moderna en el estilo moderno de mediados de siglo.

30 Newman, M. Masters of Modernism - The Butterfly Effect. Palm Springs Life. <https://www.palmspringslife.com/masters-of-modernism-the-butterfly-effect/> “Quería aprender como piensa un constructor, y le dije cómo piensa un arquitecto” dice Krisel. “Lo juntamos y nos pusimos manos a la obra”.

31 Palm Springs es una ciudad situada al pie de las montañas de San Jacinto. Era conocida como “el centro de diversión de las estrellas” y había sido el destino vacacional de la elite de Hollywood desde los años veinte. Muchos actores, como Clark Gable, Greta Garbo, Cary Grant, Lucille Ball y Frank Sinatra, habían adquirido casas en la zona para poder disponer de un refugio en el desierto. A menudo, las estrellas del cine se reunían en el Racquet Club, abierto en 1934, cuyo propietario era el famoso actor de cine mudo Charlie Farrell. El Hollywood Racquet Club pronto se convirtió en el abrevadero de las estrellas en Palm Springs, que llevó a una pequeña ciudad polvorienta y calurosa donde nadie se aventuraba a ir, a un lugar de prosperidad con un glamuroso desarrollo y el hogar de invierno de estrellas de cine y personajes famosos de todo tipo, incluidos presidentes. Aunque inicialmente había sido un complejo turístico de invierno, en los años setenta y ochenta Palm Springs empezó a estar concurrida durante todo el año, y en los noventa recuperó su popularidad gracias a un nuevo colectivo de jóvenes urbanitas en busca de casas al estilo del “modernismo del desierto”.

32 Picascio, M. G. (s.f.). *Palm Springs Architectural Excursion*. Ultra Modern Style. <http://ultramodernstyle.com/palm-springs-architectural-excursion-2/>

Destaca la promoción de una serie de 90 viviendas conocidas como Twin Palms cuyo nombre se debe a que cada lote tenía una pareja de palmeras que acompañan cada casa.³³ Con este proyecto se tenía la intención de crear un nuevo tipo de desarrollo residencial que atrajera a la floreciente clase media después de la Segunda Guerra Mundial. “Fue el resultado final de todo lo que quería hacer”, dijo Krisel.³⁴

Para las casas Twin Pams, Krisel eligió una planta cuadrada, porque era la más económica y gracias a ella creó un modelo. Una planta de 40 por 40 pies, unos 12 por 12 metros, que, para lograr la economía, usó 90 veces, por lo que la velocidad de construcción aumentó considerablemente. A esto se le añade, por ejemplo, la eficiencia con los cimientos, el equipo sólo se tenía que aprender un diseño una vez y luego repetirlo, o la posibilidad de aprovechar al máximo los componentes prefabricados. Esta planta cuadrada también le permitió a Krisel rotarla 90 grados en lotes continuos y variar la posición de la entrada en relación a la calle, lo que le dio un aspecto único a cada casa. Las viviendas tenían sólo 110-150 metros cuadrados, lo que era pequeño para los estándares suburbanos modernos, pero la habilidad de Krisel en la planificación, con la planta abierta hizo que fueran cómodas para vivir³⁵, ya que se conseguía un espacio fluido dentro de la casa.

33 Roberts, S. (2017). WilliamKrisel, Architect Who Found a Midcentury Niche, Dies at 92. *New York Times (Online)*. <https://search-proquest-com.ponton.uva.es/docview/1907065228?pq-origsite=primo>

34 Flavin, C. (2018). *William Krisel's Twin Palms: A Modern American Dream*. Houzz. <https://www.houzz.com/magazine/william-krisels-twin-palms-a-modern-american-dream-stsetivw-vs~89795310>

35 Idem 30.

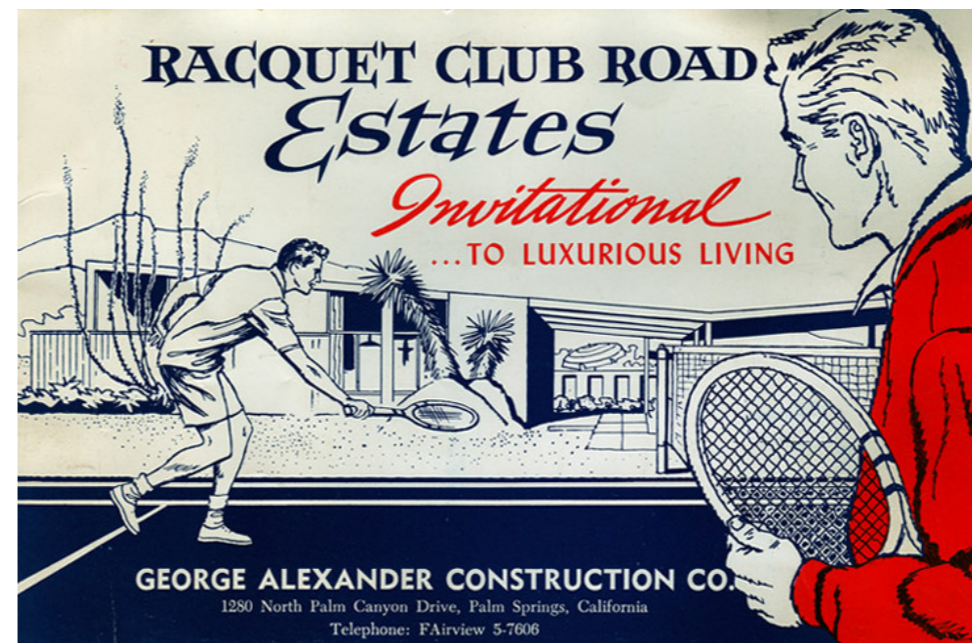


Fig. 71 y Fig. 72. Folleto original de “Alexander Construction Company, Racquet Club Road Estates”. En la primera imagen se observa al fondo una Alexander House y en la siguiente imagen se ve la planta de dicha vivienda.

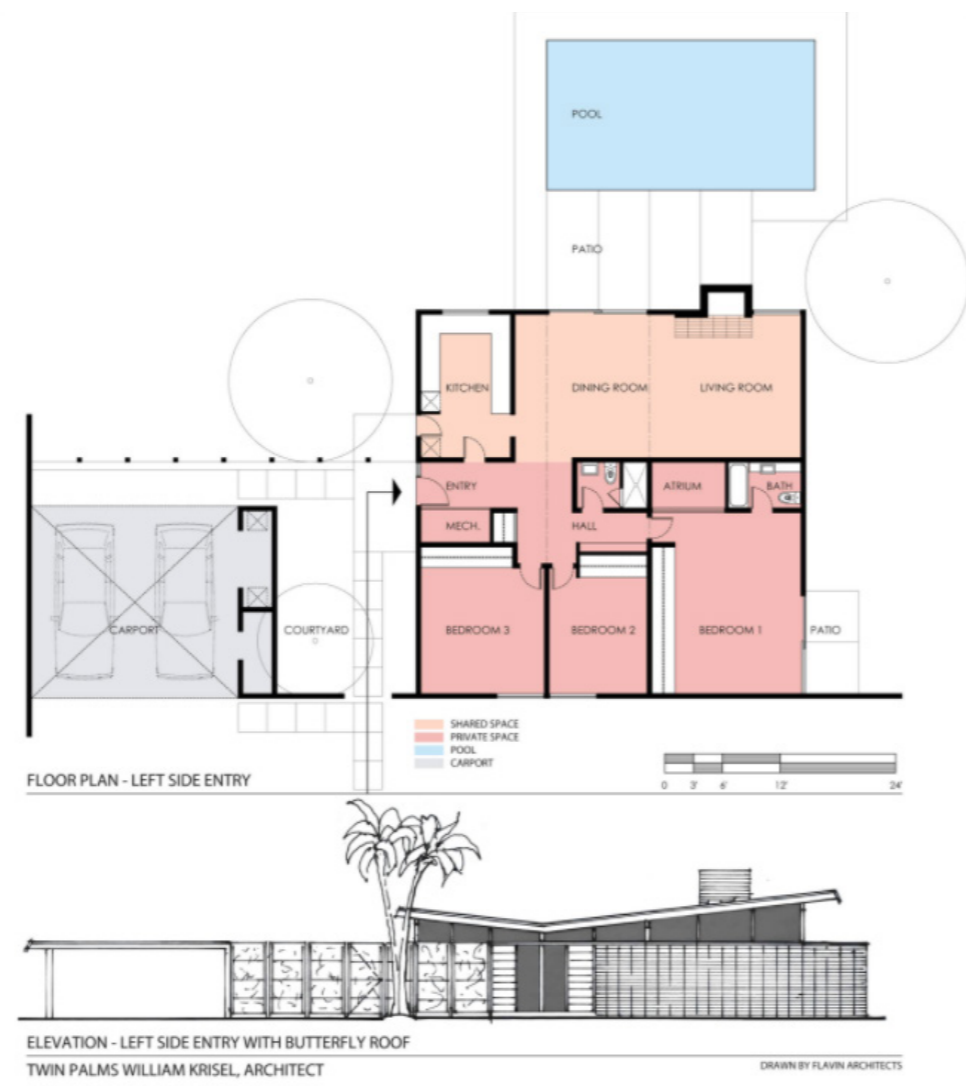
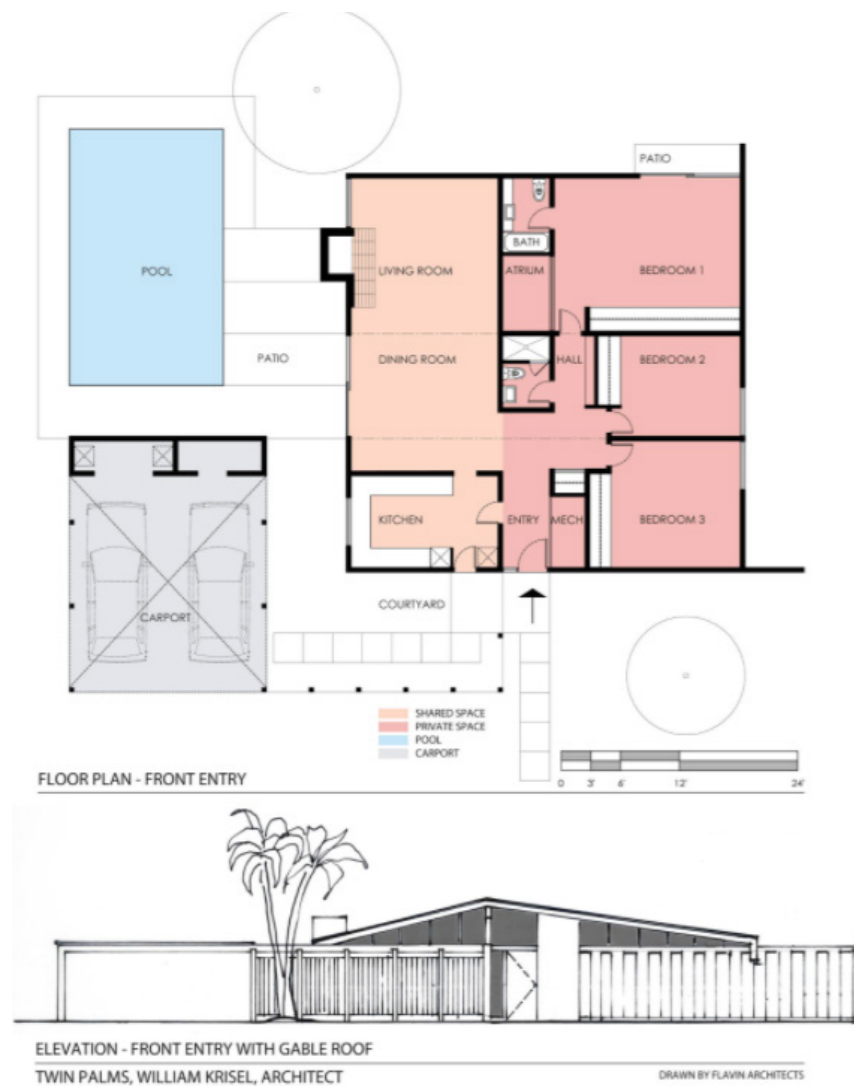


Fig. 73 y Fig. 74. Plantas y alzados de dos "Twin Palms" en los que se observa cómo su planta cuadrada rota para generar distintos tipos de viviendas. Planos realizados por Flavin Architects.

Tal y como observamos en las plantas de las Twin House (ver Fig. 72, 73 y 74), la planta de la vivienda va rotando dependiendo del modelo, sin embargo, se mantiene invariable en la distribución, incluso el acceso no cambia, produciéndose siempre por la misma cara. Es un modelo que se repite con todas sus consecuencias. Una de ellas puede ser el soleamiento ya que, aunque se utiliza este método de forma flexible, no deja de ser la misma planta que sólo cambia de posición, muchas veces determinada por su situación respecto a la calle. Sin embargo, aunque referido a este tema, a veces no se consigue un aprovechamiento óptimo de la orientación solar, su situación aislada permite que la vivienda se abra en todas sus direcciones por lo que gracias a ello y a su distribución abierta y funcional, no supone un problema. Se distinguen claramente tres bandas o partes en las viviendas. Encontramos la primera correspondiente a la zona de día, cuyos espacios son abiertos y se vinculan entre ellos, abriéndose a la zona posterior de la casa donde encontramos el jardín tal y como

sucedía en las Eichler Houses. Otra banda se corresponde a la zona de noche, referida a los dormitorios y más compartimentada. Por último, la tercera franja asume espacios servidores como los aseos, espacios de almacenamiento o el recibidor y actúa como tira separadora de la zona de día y la de noche, ayudando incluso a crear una barrera acústica entre ambas partes por lo que tiene un papel funcional en la vivienda.

Junto a la planta cuadrada existen otras dos piezas que se organizan dependiendo de la posición de la vivienda: el garaje y la piscina, muy común en estas viviendas de Krisel. El garaje se independiza respecto a la casa, pero se une a ella, en muchos casos, mediante la cubierta, la cual lo engloba. Este gesto genera que el acceso a la vivienda se haga por medio de un patio generado entre estos dos elementos, muchas veces cubierto a modo de porche que antecede a la puerta de ingreso.



Es una de estas Twin Palms la que guarda una gran semejanza con la vivienda de los Parr, cuyo alzado parece literalmente copiado de esta vivienda diseñada por William Krisel en la calle Apache Circle de Palm Springs. En ella, se evidencia la cubierta en forma de mariposa o “butterfly roof”, que se eleva desde un punto cerca del centro de la casa y se proyecta hacia la cocina y la sala de estar, creando una variación en la altura del techo dentro del mismo espacio³⁶. Una peculiar cubierta que se convertiría en un icono de este arquitecto³⁷, y en un elemento de investigación formal que

36 Idem 34.

37 Sin embargo no todas las cubiertas en forma de mariposa son diseñadas por este arquitecto. Tal y como se explica en el artículo *Masters of Modernism – The Butterfly Effect*, William Krisel quiere aclarar un error. “Siempre que la gente ve una casa con techo en forma de mariposa”, dice el arquitecto, “piensan que yo la diseñé”. Pero, agrega, “no es cierto”. Un error comprensible en Palm Springs, donde el techo con dos alas evoca uno de los diseños más conocidos de la ciudad: el tramo Twin Palms, que Krisel y su entonces socio Dan Palmer diseñaron a finales de la década de 1950. <https://www.palmspringslife.com/masters-of-modernism-the-butterfly-effect/>

derribaba la ortodoxia plana del Movimiento Moderno. “Como si fueran los alerones de los flamantes coches de formas aerodinámicas y colores chillones que descansaban en los garajes de aquellos refugios suburbanos de la era atómica más hedonista y desenfadada, las casas de Krisel parecían pájaros a punto de levantar el vuelo”³⁸. Bajo esta cubierta, Krisel disponía una fila continua de ventanas entre la parte superior de las paredes y el techo, lo que brindaba privacidad gracias al muro, de algo más de 2 metros, mientras que entraba mucha luz natural a través de estas ventanas³⁹. Lo mismo lo observamos en la película.

38 Idem 28.

39 Idem 34.

Fig. 75. Una Twin Palm en la calle Apache Circle en Palm Springs, California. Diseñada por William Krisel con su característica cubierta en forma de mariposa.

Fig. 76. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Imagen exterior del hogar de los Parr con su gran parecido a la Twin Palm de la imagen precedente.

Krisel revolucionó el panorama inmobiliario de posguerra demostrando que las restricciones de tiempo y de presupuesto no eran un obstáculo para construir viviendas atractivas y de calidad accesibles para la pujante clase media del Cinturón del Sol estadounidense. Los proyectos de Krisel conjugaban un lenguaje moderno condicionado por la necesidad de reducir al máximo el coste y los tiempos de ejecución. Trabajaba con materiales de construcción producidos en serie, sencillos y baratos, y sistemas modulares para configurar distribuciones flexibles que integraban las zonas públicas de la casa en un solo espacio fluido que se abría a los jardines y al paisaje exterior a través de grandes planos acristalados que se extendían de suelo a techo.⁴⁰



40 Idem 28.

Fig. 77. William Krisel sentado frente de una de sus *Twin Palms* en Palm Springs, California.

En conclusión, la película hábilmente representa esta vida suburbial norteamericana de posguerra en los años 60. Para ello, hemos visto cómo se basa en referencias arquitectónicas de la época. Sin embargo, pero no se quedan ahí, sino que se sumergen aún más, incorporando una infinidad de detalles que recrean vívidamente esta época. Se percibe, así, una gran sensibilidad por los materiales de estos años tales como la madera, el acero, el vidrio o el plástico y por el diseño interior. A estos se le une el mobiliario y los elementos domésticos de la casa. Este recurso, se utilizará también en muchos otros contextos de la saga de . Gracias a estos elementos domésticos se crea una verosimilitud en la película que nos hace sentir que los espacios realmente existen o han existido. Este efecto se debe a que los elementos son humanos, son objetos cotidianos con los que tenemos una relación directa, los usamos a diario, son tangibles. Ayudan a crear esta atmósfera doméstica y la vivifican. Además, nos ponen en contexto con la sociedad de consumo norteamericana de estos años.



Fig. 78. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Helen bañando a Jack-Jack en el fregadero de la cocina mientras habla por teléfono con Bob.



Fig. 79. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Bob secando los libros mojados con un secador de pelo. Al fondo Helen coloca las mesas del comedor.

En la casa de la película, todos los elementos domésticos parecen elegidos y colocados por Helen, ya que es la que más tiempo pasa en la casa. Además, cambian dependiendo de la escena. Si la familia está comiendo, o en la sala familiar, o Helen se encuentra realizando alguna tarea doméstica, los elementos y enseres se adecúan a la secuencia o aparecen unos nuevos, haciéndonos creer que los Parr realmente viven allí y no son simplemente unos personajes puestos en un decorado. Por ello, esta relación del usuario con los objetos aporta la humanización a la que nos hemos referido antes. Los elementos domésticos asumen cierto significado que dan sentido a las vidas de aquellos que viven en ese entorno⁴¹, en nuestro caso a los Parr. Por ejemplo, todos los enseres que Bob tiene en su oficina bajando las escaleras corresponden a su época pasada cómo superhéroe. Allí expone todos sus logros, recuerdos, carteles o su traje y éstos tienen un significado para él, tanto que afectan a su estado de ánimo. También destacan dos escenas en las que Bob y Helen usan objetos con una funcionalidad distinta para la que han sido diseñados. En una de estas escenas, Helen se encuentra en la cocina bañando a Jack-Jack en el fregadero, y en otra, Bob utiliza un secador de pelo para secar los libros mojados por los rociadores antiincendios de la casa. Aunque puede pasar desapercibido, son gestos que nos muestran que los personajes los utilizan conscientemente y por ello, éstos cobran vida.

41 Hill, M. (2005). *A Home for Heroes: The Incredibles Domestic Design*. University of Technology, Sydney.



Fig. 80. Fotograma de "Los Increíbles", 2004. Bob en su oficina observando todos sus recuerdos y logros de cuando era un héroe.



Fig. 81. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Bob sentado en una “Lady Chair” en la sala familiar. Detrás, una estantería de madera modular en la que encontramos las jarras “American Modern” de Russel Wright.

Fig. 82. Lady Chair diseñada por Marco Zanuso, 1951.

Fig. 83. Jarras American Modern de Russel Wright.

En esta línea, el mobiliario que aparece en la casa tiene una clara influencia directa del diseño de los años 60. Por ejemplo, las estanterías modulares de madera son muy comunes en la época, o los sillones de la sala familiar, nos recuerdan a la Lady Chair, diseñada por Marco Zanuso. Esta silla se diseñó para la empresa de mobiliario Arflex en 1951, y ganó la Medalla de Oro en la IX Trienal de Milán de ese mismo año. La Lady Chair está compuesta por varias piezas trabajadas de forma individual, de tal manera que cada parte está tapizada y ensamblada por separado. Está fabricada



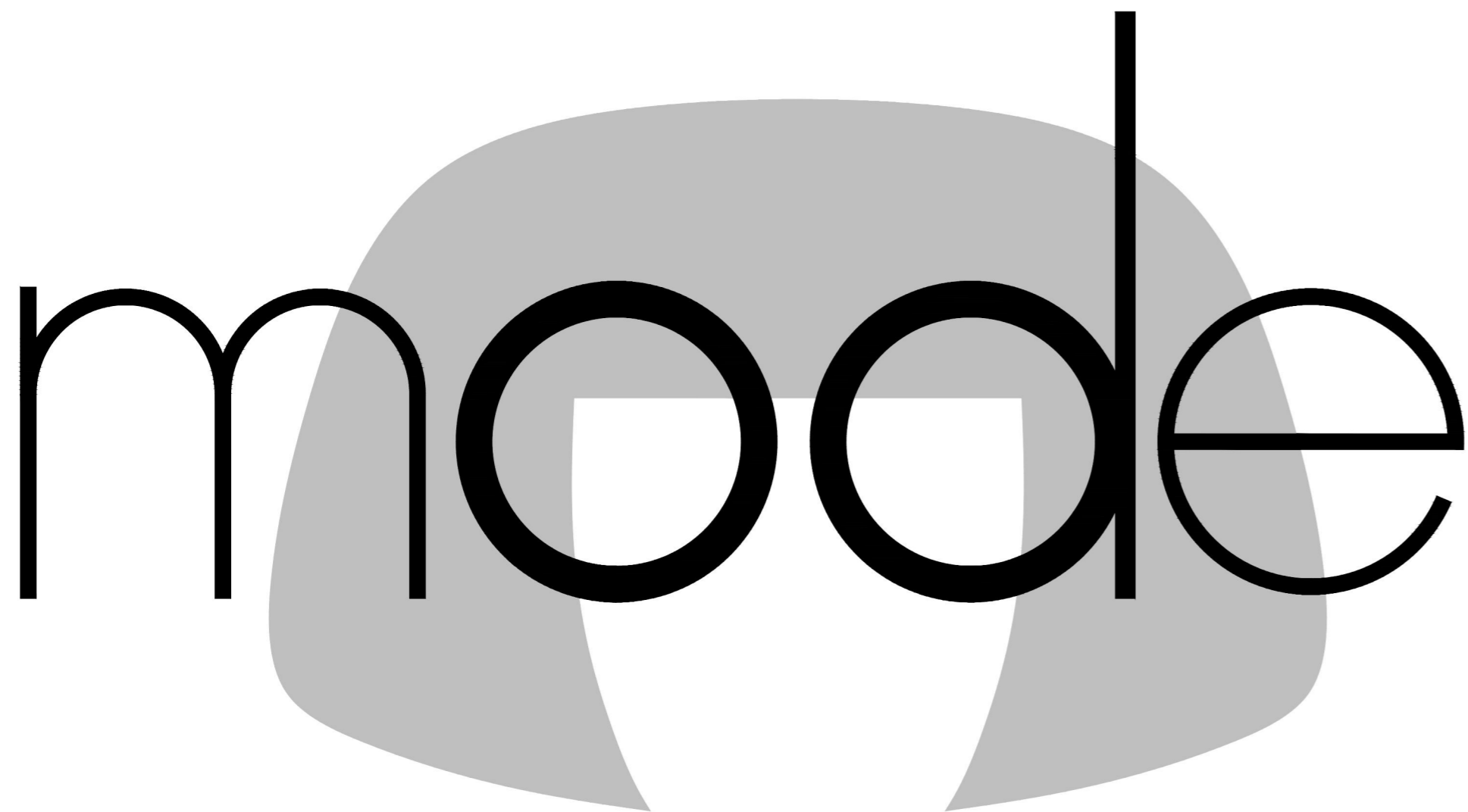
con una estructura de madera y aluminio, muelles metálicos y un acolchado de poliuretano moldeado cubierto por el tapizado. La técnica de fabricación que se utilizó para su diseño supuso una renovación en lo que hasta la fecha era habitual⁴². Aunque es muy parecido, el sillón de los Parr posee patas de madera, al contrario que el modelo original, que son de latón. También encontramos jarras que nos recuerdan a las de Russel Wright, un diseñador industrial estadounidense que, con sus muebles,

42 1951: Sillón Lady de Marco Zanuso. (s.f.). Decofilia. <https://decofilia.com/1951-sillon-lady-marco-zanuso/>



accesorios y objetos transformó en gran medida la atmósfera del hogar estadounidense de mediados de siglo. Wright exploró distintos materiales alrededor de los accesorios de comedor y consideraba que la mesa era el centro de la casa. Tanto es así que la vajilla cerámica conocida como *American Modern*, fabricada entre 1939 y 1959, se convirtió en la más vendida en la historia de Estados Unidos.⁴³

43 Esperon, J. L. (2018). *Historia del diseño industrial. Russel Wright*. Blogspot. <http://historia-diseno-industrial.blogspot.com/2018/01/russel-wright.html>



mode

LA CASA DE EDNA MODA

La casa-taller de Edna Moda es una de las arquitecturas más espectaculares de *Los Increíbles*, convirtiéndose en una de las favoritas del público. Esta impresionante y lujosa vivienda se sitúa en lo alto de una colina a las afueras de Metroville y está formada por un juego de volúmenes puros con enormes superficies acristaladas y voladizos imposibles que la vuelven extraordinaria.

Edna Moda¹ es una prestigiosa diseñadora de moda italiana y, como tal, su casa está a la altura de su condición, denotando un diseño único y exclusivo. De hecho, Edna no diseña para cualquiera. Antes de ser obligados a vivir en la sombra, los clientes de Edna eran ni más ni menos que los superhéroes, para quienes

diseñaba sus super trajes, prominentes personas a quien todo diseñador aspiraría a vestir.

Edna es uno de los personajes más singulares de las entregas, debido a su potente personalidad, su fuerte carácter y extravagancia. Su vivienda refleja su singular carácter a la vez que la complementa, formando parte del personaje. Lo que más llama la atención es la escala de la vivienda. Es curiosa la relación entre la monumentalidad de la misma, en contraposición con la reducida dimensión de la diseñadora la cual es uno de los personajes más pequeños, siendo menos de la mitad de grande que Bob. Sin embargo, esta visual oposición de escalas se contrarresta por la gran autoestima de Edna. A esto se le añade las grandes superficies acristaladas de casa que la abren al exterior actuando como una alegoría de la expresividad del personaje y de su claridad a la hora de manifestar sus emociones.

¹ Un dato curioso sobre Edna Moda es que su voz fue puesta por el director de la película, Brad Bird. A su vez, el personaje puede estar inspirado en un personaje real, la actriz estadounidense Linda Hunt. Es una actriz estadounidense, ganadora de un Óscar por su papel en la película *El año que vivimos peligrosamente*. A finales de 2012, es especialmente conocida por interpretar el papel "Hetty" Lange en la serie de televisión *NCIS: Los Ángeles*.

La simbiosis entre la casa de Edna y su carácter se va estableciendo a esta serie de metáforas implícitas en la vivienda y que avivan la dualidad entre el personaje y su casa. De tal manera que establecemos una relación biunívoca entre la vivienda y Edna.

La localización dominante de la casa, en lo alto de esta colina, nos recuerda a la Acrópolis de Atenas², la más representativa de las acrópolis griegas. Ésta surge sobre una gran terraza dada gracias a la intervención arquitectónica de la colina en una vasta plataforma, modificándola así para la adaptación de los edificios. Una plataforma horizontal que sutilmente también observamos en la imagen general de la casa de Edna bajo la zona de la estatua, que actúa a modo de basamento o pedestal y valoriza aún más la posición de la vivienda.

A la destacada localización de esta joya de la Grecia clásica, se le añade el modo de modo de llegar a ella. Para acceder a la Acrópolis tenemos que rodear la colina, movernos alrededor del conjunto, a través de un camino llamado *Peripatos* hasta llegar a los pies de los Propileos. Es decir, no es un acceso directo. Esta estrategia también se encuentra en la película, donde se nos obliga a bordear la casa para alcanzarla. Por todo ello, la casa se posa, alejada de la ciudad, sobre una verde colina, dominando el paisaje junto con la colosal estatua. Esta situación nos expresa su monumentalidad, simbolizando el lugar y dotándolo de un poder emocional e incluso sagrado, al igual que sucede con la Acrópolis.

² La palabra acrópolis (*akrópolis*) viene del griego y significa ciudad alta, compuesto por («*ákros*» = alto y «*polis*» = ciudad), es decir, la parte más alta, y a menudo fortificada de una ciudad.

Fig. 84. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Vista exterior de la casa de Edna Moda con sus extensas superficies vidriadas.





Podemos definir la Acrópolis ateniense en términos arquitectónicos como la forma más clásica, la gran síntesis humana de la Grecia clásica. Sobre la huella de Grecia hemos modelado nuestra cultura, nuestro modo de ser, nuestro concepto de lo bello³. Una cualidad de belleza a la que tiene que aspirar y honrar la diseñadora.

³ Degrassi, N. (1982). *La acrópolis de Atenas*. Madrid. Cupsa editorial.

Fig. 85. Croquis de la Acrópolis de Atenas realizado por Le Corbusier en 1911.

La vivienda de Edna aparece tras un camino serpenteante flanqueado por unos pequeños árboles recortados a modo de topiaria⁴ que nos eleva hasta ella. Este recorrido ascensional se relaciona con la acrópolis. Para acceder a él tenemos que pasar

⁴ 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 y de máximo apogeo con André Le Nôtre, diseñador de los jardines de Versalles en 1662.

antes por un muro exterior que, defendiendo la casa, rodea la colina y, a través del cual, Edna decide quién pasa y quién no. Este muro actúa casi a modo de fortificación y constituye el acceso como si se tratase de los Propileos.

En la casa de Edna, este recorrido ascensional sólo lo vemos en la toma general de la vivienda. Como espectadores, no tenemos un recorrido continuo de cámara a través de este camino, sino que nos encontramos estáticos observando desde lejos la vivienda sobre la colina. A pesar de ello, se aprecia esta idea de recorrido que va bordeando la casa y la realza. Podemos imaginar cómo debido a los cambios direccionales del camino, unido a la diferencia de alturas entre la vivienda y éste, se podrían producir distintas visuales en escorzo de la casa con su estatua a medida que la rodeamos, viendo cómo emerge de la colina a modo de hito. El paseo que va flanqueando la casa termina finalmente en la parte posterior la misma, donde se sitúa su acceso, bajo un gran voladizo que acoge nuestra llegada. Este recorrido nuevamente nos lleva a Grecia y, más concretamente al Partenón. Para llegar a él, al igual que sucede con la casa de Edna, se nos obliga a rodear el edificio, a lo que se le une la visión en escorzo de este. De hecho, desde que atravesamos los Propileos todo el recorrido se produce en escorzo hasta que llegamos al acceso del templo situado en la parte posterior.

Esta idea de recorrido será explotada posteriormente por Le Corbusier desde los años veinte para abordar sus obras a modo de “promenade architecturale” o “paseo arquitectónico” que constituirá una de las bases que sustenta las cualidades espaciales de su obra. Para Le Corbusier, el desplazamiento configura el orden de la arquitectura, de modo que la promenade expone la belleza

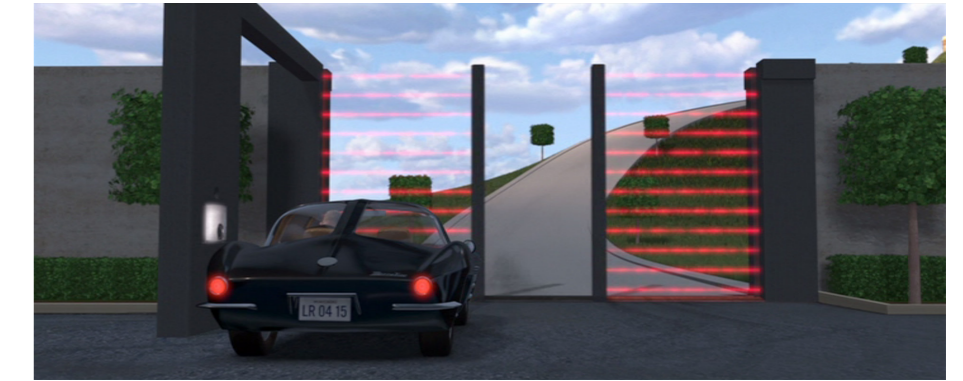


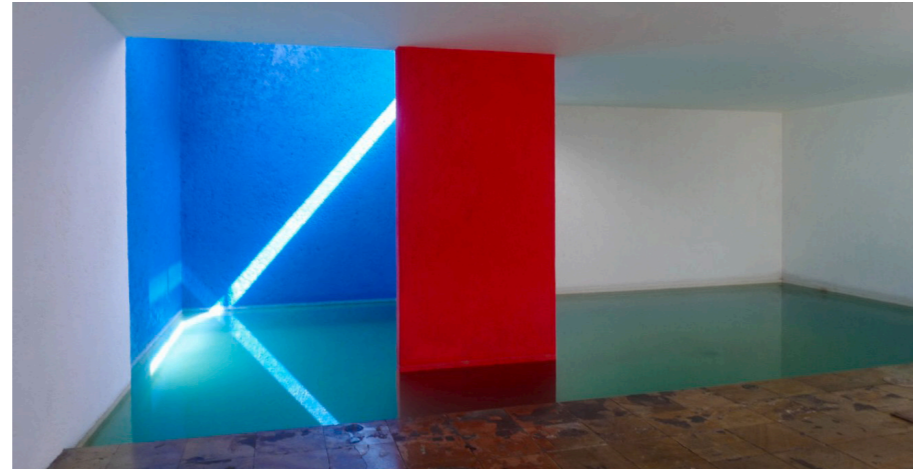
Fig. 86. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Edna Moda abre las tecnológicas puertas del muro que defiende la casa a Bob.

de la misma a la vista del hombre que camina por ella⁵. Gracias a este paseo arquitectónico se promueve la percepción de la riqueza plástica, la comprensión de las formas, de los espacios y sus funciones. Recorrido que, al igual que expone Le Corbusier, en el caso de la película serviría para comprender la arquitectura de la casa de la diseñadora, donde se manifestaría la belleza del juego de volúmenes que la forman.

Una vez dentro, las influencias griegas desaparecen momentáneamente para dar paso a otro modelo de arquitectura en la entrada de la vivienda. Juegos temporales y de estilos, entre lo antiguo y lo moderno, que se repetirán continuamente creando esta dualidad.

⁵ *La promenade en Casa Curutchet*. (s.f.). Tecne. <https://tecne.com/arquitectura/la-promenade-en-casa-curutchet/>

Cuando Bob entra en la vivienda se produce una de las escenas más sugerentes de la película. Acompañado por Edna, cruzan el hall de entrada caminando sobre una plataforma envuelta por dos láminas de agua en reposo y una tenue iluminación oculta en el perímetro del techo, que crean un ambiente sereno y tranquilo. Una atmósfera que nos recuerda a la arquitectura de Barragán⁶ y más concretamente al comedor de la casa Francisco Gilardi, uno de los espacios más fotografiados de este arquitecto. Una vivienda intimista, donde un corredor es el que nos conecta con este comedor que constituye el corazón de la casa, un ámbito mágico en un callado paso entre lo sólido y lo líquido⁷, dado gracias al agua de la alberca. En este sentido, se asemeja mucho al recibidor de Edna, donde el agua cobra un papel importante a la vez que introduce lo natural. Sin embargo, la arquitectura de Barragán se realiza mediante dos elementos: los muros y la luz. Una luz que descompone el color y vivifica el espacio haciendo que cambie a lo largo del tiempo. Este último elemento es el que encontramos desvirtuado en la película, donde la iluminación se produce cenitalmente al igual que en la obra de Barragán, pero se trata de una luz artificial y estática. El color es otro componente muy importante en la arquitectura de Barragán, un elemento que, también encontramos en este hall, pero implementado tímidamente. El único elemento que se tiñe es la puerta roja. Una puerta que aunque, con una función distinta, también nos recuerda al protagonista muro rojo de la casa



Gilardi y que para Barragán era fundamental a la hora de establecer la composición de ese espacio casi sagrado: "Tenía que estar allí".⁸

Después de este hall, los personajes prosiguen atravesando un pasillo flanqueado por diversas ánforas griegas albergadas en el muro a modo de hornacinas, manteniéndose este ambiente sombrío, de modo que la luz solo proviene del perímetro del techo y de la propia iluminación de estas ánforas cerámicas. Finalmente, para llegar a la sala principal, atraviesan un muro con un bajorrelieve. Esta sala tiene una escala monumental, con una extraordinaria luminosidad, aportada por unas extensísimas fachadas acristaladas con vistas desde lo alto de la colina y dominada por la gran estatua situada sobre el agua. De este modo, pasamos de la calma y la semioscuridad del hall y pasillo a una expansión del espacio en todas las direcciones con una dominancia de la luz superlativa. Así, el recorrido previo, nos prepara y va madurando nuestra percepción para sorprendernos aún más con la sensación de grandilocuencia de la sala principal.

⁶ Luis Ramiro Barragán Morfín (Guadalajara, Jalisco, México; 9 de marzo de 1902 - Ciudad de México, 22 de noviembre de 1988), más conocido como Barragán fue un arquitecto mexicano. En 1980 recibió el premio Pritzker siendo el único mexicano con esa distinción hasta la fecha. Sus edificios y proyectos arquitectónicos y paisajísticos ponen de manifiesto su talento para fusionar los métodos tradicionales de construcción con el lenguaje de la modernidad. Considerado como el arquitecto mexicano más importante y una de las figuras más destacadas dentro del ámbito de la arquitectura internacional del siglo XX.

Fig. 87. Casa Francisco Gilardi, 1976, Chapultepec, México D. F. Luis Barragán. Imagen interior del famoso comedor de la vivienda con su juego de colores y luces.

Fig. 88. Sección de la casa de Edna y fotogramas de *Los Increíbles*, 2004.



A - Bob entra en la vivienda y atraviesa el hall de entrada



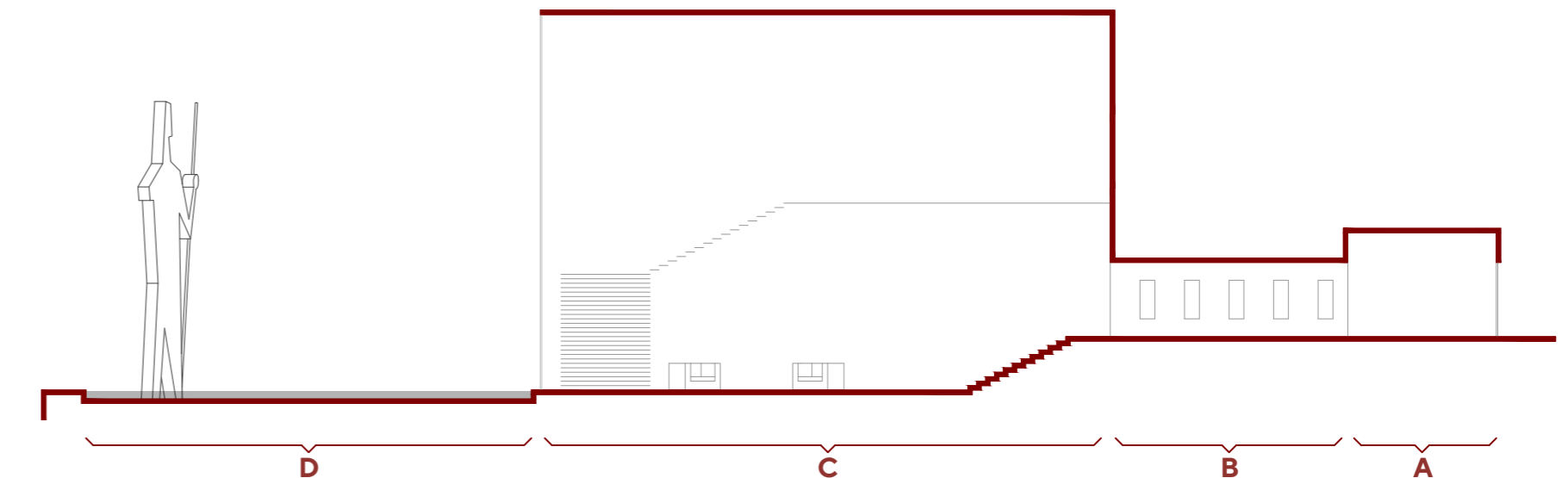
B - Bob y Edna caminan por el pasillo



C - Atraviesan el gran muro y llegan a la sala principal



D - Se dirigen a la zona de los sillones y se enfoca la gran estatua.



LA CASA DE EDNA MODA



Fig. 89. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Edna sentada en un sillón parecido al LC3 de Le Corbusier.



Fig. 90. Imagen del sillón LC3 diseñado en 1928 por Le Corbusier.

Al llegar a esta gran sala bajamos 11 escalones para introducimos en ella. Nos encontramos ante una estancia que, a pesar de su gran escala, simplemente está habitada por cuatro sillones alrededor de una mesa circular de diseño. Esta forma de ocupar el espacio recuerda al estilo de Mies van der Rohe, quien simplemente situaba estratégicamente en el espacio determinadas piezas de mobiliario con un diseño muy cuidado, depurando así al máximo el espacio.

En nuestro caso, los sillones referencian claramente a los sillones LC3 de Le Corbusier⁹. Diseñado en 1928 por Le Corbusier junto con ayuda de la interiorista Charlotte Perriand y su primo Pierre Jeanneret, fue el resultado de estudios exhaustivos sobre el cuerpo humano con objeto de garantizar la máxima comodidad. Su característica principal es que “abrazan” al usuario. En ellos, no se distingue el respaldo de los apoyabrazos, sino que ambos se funden para rodear al cuerpo de forma ergonómica, proporcionando una comodidad hasta entonces desconocida. Además, este modelo supuso una revolución al sacar hacia fuera la estructura de las butacas compuesta, por tubos de acero cromado¹⁰. En

⁹ Benson, P. (2014). *The Incredibles – Mid Century Modernism exemplified*. Film and Furniture. <https://filmandfurniture.com/2014/08/the-incredibles-mid-century-modernism/>

¹⁰ 1928: *Sillón LC2 y LC3*. (s.f.). Decofilia. <https://decofilia.com/1928-sillon-lc2-y-lc3/>

la película esta estructura no se muestra, solamente limitándose a reproducir la forma general del sillón.

En esta sala principal destaca, asimismo, la imponente y fina escalera en voladizo en forma de L, que nace de una viga de acero y que recorre la estancia, dotándola de un mayor poder y teatralidad, reforzando aún más la escena. Este recurso arquitectónico es muy usado en el cine. Por ejemplo, nos lo encontramos, en un escenario similar, en la película de James Bond *Diamantes para la eternidad*¹¹ (1971); más concretamente en el ático Willard Whyte, donde encontramos una moderna escalera cromada flotante.

¹¹ DIAMANTES PARA LA ETERNIDAD (1971)

TÍTULO ORIGINAL: *Diamonds Are Forever*

DURACIÓN: 119 min.

DIRECCIÓN: Guy Hamilton

GUIÓN: Tom Mankiewicz, Richard Maibaum.

MUSICA: John Barry

FOTOGRAFÍA: Ted Moore

PRODUCTORA: United Artists

SINOPSIS: El agente secreto James Bond recibe una llamada del Jefe M para realizar una peligrosa misión relacionada con unos diamantes desaparecidos. Bond se hará pasar por un traficante de diamantes para infiltrarse en una red de contrabando y pronto descubre un complot de su antiguo némesis Ernst Stavro Blofeld para utilizar los diamantes en la construcción de un láser gigante para destruir Washington DC y extorsionar al mundo.



Fig. 91. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Edna subiendo por la escalera volada de su casa con el antiguo traje de Bob.



Fig.92 . Fotograma de *Diamantes para la eternidad*, 1971. Se ve la escalera flotante del ático Willard Whyte.

Una de las singularidades que más llama la atención en la casa de Edna Moda es la mezcla entre lo moderno de su diseño con lo antiguo. De nuevo, vuelven a verse elementos de la cultura clásica en esta casa. Junto a los elementos vanguardistas que hemos descrito, encontramos elementos más clásicos como las vasijas griegas en el pasillo, el grandioso bajorrelieve en el muro de la sala principal, la colosal estatua e incluso la posición dominante en lo alto de la colina, de la Acrópolis de Atenas.

El bajorrelieve esculpido en la sala de Edna es una representación casi exacta de un jarrón griego del 540-530 a.C. que describe la épica la muerte de Aquiles¹². Así se introduce el mito en este escenario moderno y que podríamos relacionar con la caída en el olvido de los superhéroes. Esta referencia se hace más notoria en la segunda película, cuando Bob visita la casa de noche, ya que la iluminación del muro genera unos claroscuros en su relieve que evidencian aún más la escena.

En la escena observamos la flecha atravesando el talón de Aquiles, que yace muerto en el suelo. Sobre él, Ajax custodia el cuerpo luchando contra Glaukos. Mientras, Paris, con su arco cargado, y Eneas, se dirigen a él. Ayudando a Ajax, está Atenea

con su égida de serpientes. Es curioso que la escena gira en torno a Aquiles y, sin embargo, esta es la única figura que no se representa en el muro de la casa de Edna. Tal vez, porque la entrada a la sala lo atravesaría al estar su cuerpo en la parte inferior de la escena u omitiéndolo para centrar más la atención en la pelea entre Glaukos y Ajax. Sin embargo, hay que tener en cuenta que Aquiles es un semidios, es decir, es el hijo mortal de un dios. Es por esta razón que tiene puntos débiles, al igual que sucede con *Mr Increíble* (Bob), ya que, los superhéroes, a pesar de los superpoderes que tienen de forma innata, no son inmortales. Por esta razón, la ausencia de Aquiles en la escena del muro podría representar la idea de que las personas que pasan a través del bajorrelieve rellenan el hueco que ha dejado este semidios, es decir, se convierten en él. De este modo, simbólicamente el bajorrelieve realza la condición de superhéroe o semidios de Bob cuando lo atraviesa, que será protegido por el traje que Edna le diseñará. El otro cambio que realizan en la película es la introducción de una espada que sujeta Glaukos que no está en la representación griega original. Esta espada al situarse justo por encima de la entrada, sirve para enfatizar este acceso a la sala ya que cuando Edna y Bob entran parece que la espada cae sobre ellos. Un lugar donde solo los importantes pueden entrar.

¹² *El pantheon de Los Increíbles*. (2018). Blog Sancocho audiovisual. <http://sancochoaudiovisualblog.blogspot.com/2018/02/el-pantheon-de-los-increibles.html>



Fig. 93. Fotograma de *Los Increíbles 2*, 2018. Se observa el colosal muro de la casa de Edna con el bajorrelieve.



Fig. 94. Muerte de Aquiles. Imagen sacada de un jarrón del 450 a.C.

A los elementos del mundo clásico que hemos señalado, se le añade la monumental estatua, situada en un estanque y escoltada por dos líneas de cipreses, sobre la que cae un manto de agua que podría representar una toga o túnica. Esta estatua, de corte moderno, representa a los antiguos dioses, estableciendo una relación entre ellos y los superhéroes. Así, nos recuerda una época de gloria pasada en la que los superhéroes eran considerados como deidades. Tanto es así que, tras entrar en la sala principal, Edna le dice a Bob: “¡Yo antes diseñaba para los Dioses!”, mientras señala vigorosamente la estatua (ver Fig. 95). De este modo, Edna viste y recibe a los superhéroes en su casa y ella misma los compara con las deidades. Su casa los acoge, de modo que ésta tiene que estar pensada como un templo, es decir, la casa de los dioses. Por tanto, podemos considerar la casa de Edna como un panteón dedicado a los superhéroes, que recuerda lo que en un pasado llegaron a ser.

De este modo, la casa de Edna reinterpreta el templo clásico griego. Accedemos a la sala atravesando el muro con el bajorrelieve como si se tratase de un frontón que pierde su forma triangular y baja hasta el suelo para ocupar todo el espacio. De hecho, al igual que en los frontones de los templos griegos, donde se narra la historia del dios que se encuentra dentro del mismo, el muro de Edna cuenta la historia de Aquiles. Pero, a diferencia de los templos clásicos, en vez ver la imagen al acceder a él, lo dejamos de espaldas. De este modo, los superhéroes que lo franqueen se alejarán del final que tuvo Aquiles, Edna los protegerá. Es en ese momento, al atravesar el muro, cuando tenemos la visión frontal de la grandiosa estatua, gracias a la inmensa apertura acristalada,

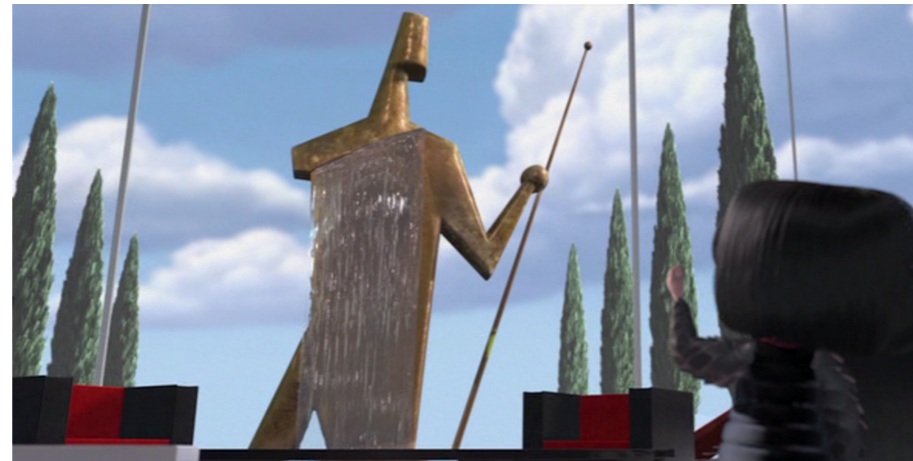


Fig. 95. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Edna señalando expresivamente la gran estatua mientras dice: “¡Yo antes diseñaba para los Dioses!”

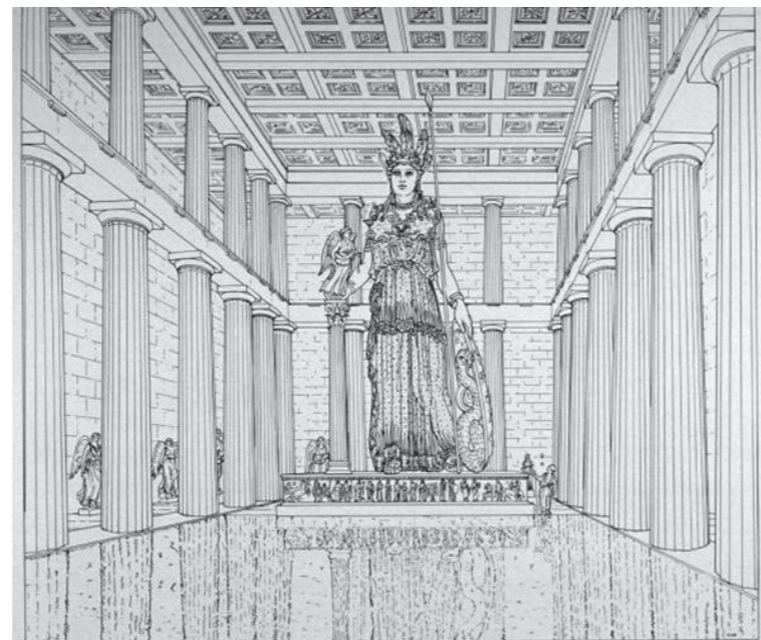
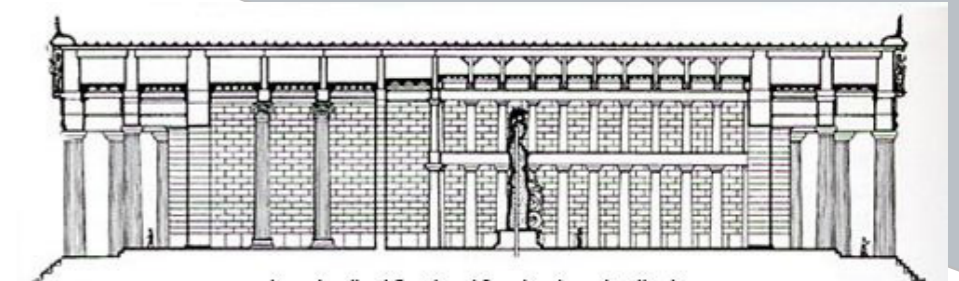


Fig.96. Representación del interior del Partenón con la estatua de Atenea Parthenos presidiendo el templo.

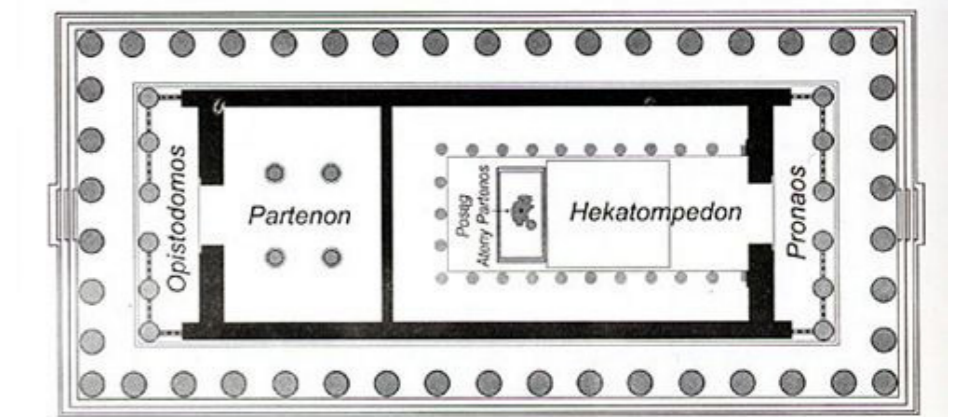
como si se tratase de la enorme Atenea Parthenos¹³ que se encontraba dentro del Partenón¹⁴. En este caso, la estatua de la casa de Edna pasa a situarse en el exterior sobre un estanque a modo de *cella*. A su vez, se encuentra flanqueada por cipreses como si se tratasen de las columnas dóricas que rodeaban a la Atenea en el Partenón. En este caso, se invierte la composición del templo clásico, estrategia que también sucede con las escaleras que hay que subir para llegar al estilóbato en el templo clásico donde, en el caso de la casa de Edna son de bajada para así ponerte a los pies de los dioses.

¹³ Albergada en la cella del Partenón, se encontraba la colosal estatua crisoelefantina (de oro y marfil) de Atenea Parthenos, obra de Fidias. Atenea, patrona de Atenas, aparece representada como una diosa guerrera, con escudo y casco, preparada para la defensa de la ciudad. La escultura tenía 12 metros de altura. Su núcleo estaba construido con madera, cubierta con placas de bronce y acabada con láminas de oro y marfil.

¹⁴ El Partenón fue construido entre el 447 y el 438 a.C. por los arquitectos Ictino y Calícrates, bajo la supervisión de Fidias, que se guardó para él la parte decorativa. El templo de 30,88m de ancho y 69, 51 de largo, es períptero, es decir, posee columnas por todos sus lados (17 a lo largo y 8 a lo ancho), y está construido en un estilo que contiene elementos dóricos, como el orden de las columnas y del peristilo, y otros típicos de las columnas jónicas.



Longitudinal Section / Sección Longitudinal



Plant Distribution / Planta de Distribución

Fig. 97. Sección longitudinal y planta del Partenón.



Fig. 98. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Edna sentada en su pequeña sala de estar mientras habla por teléfono con Hellen.

Fig. 99. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Hellen y Edna en su cocina de último diseño.

Apesar de entenderse como un templo con esta monumentalidad y grandeza, no podemos olvidar que se trata una vivienda, y esto es un concepto opuesto. Tanto es así que, para dar esta sensación doméstica, en ambas películas se dan escenas en ámbitos como la cocina o en una contenida sala de descanso que nos evidencian que Edna realmente vive ahí. Sin embargo, ante la imposibilidad de conjugar estas dos facetas, la monumentalidad con lo doméstico, estas escenas en espacios de la vida cotidiana están aisladas, podrían estar tomadas en cualquier otro sitio. La vivienda y el templo son dos elementos inconexos, no pueden tener relación, por lo que no sabemos cómo se llega a estos ámbitos domésticos. Esta relación no puede estar resuelta, no se puede definir en qué momento se pasa a la escala doméstica, sería un error pasar de lo grandilocuencia de la sala principal a la cocina, por ejemplo. Esto tiene como consecuencia que, lógicamente, no tengamos una percepción global de la vivienda, sino que sentimos que, por un lado, se encuentran el pasillo, la sala y la zona de la estatua y por otro, las demás partes desligadas del conjunto.

Respecto al mobiliario, junto con el anteriormente citado sillón LC3, destacan las sillas del taller situado en el sótano de la vivienda y protegido por unas importantes medidas de seguridad. Estos asientos, situados sobre una plataforma que se mueve a lo largo del espacio de pruebas de trajes de superhéroes, poseen un gran parecido con la silla Shell de Hans J. Wegner¹⁵, debido a su forma alada. El modelo vio la luz en 1963. Con esta pieza, el diseñador quiso crear una silla que respondiese a sus visionarios ideales minimalistas y que fuese el arquetipo de la comodidad. Se inspiró en la postura del cuerpo en posición sentada para desarrollar un nuevo tipo de silla sin reposabrazos y con una posición

¹⁵ Hans J. Wegner (1914-2007) fue uno de los más destacados diseñadores del siglo XX y un artífices de la edad de oro del diseño escandinavo. Sus diseños se acercan a elegantes esculturas que, a pesar de su solemne belleza, no obvian la funcionalidad y la honestidad, característica intrínseca del buen diseño nórdico. Ebanista de formación y vocación, encontró en la madera el material idóneo para expresar un diseño que conjuga la sencillez, la confortabilidad y la ergonomía.

Fig. 100. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004. Hellen y Edna sentadas en unos asientos parecidos a la silla Shell en la zona de pruebas de trajes de su taller.

muy reclinada. Con tres patas y fabricada en madera laminada, las suaves curvas orgánicas de la silla demuestran que Wegner tuvo una apreciación única de las posibilidades y desafíos con el trabajo de la madera¹⁶. Está realizada con madera moldeada con calor y presión y tapizada en la parte de asiento y respaldo con piel natural.¹⁷

Hoy en día, la silla Shell, también conocida como “The Smiling Chair” debido a su curvatura, es uno de los diseños más icónicos de Wegner, y es una de las piezas más demandadas a nivel internacional de la firma Carl Hansen & Son.¹⁸

¹⁶ *La silla Shell de Hans J. Wegner cumple medio siglo.* (s.f.). Enboga. <https://www.enboga.net/la-silla-shell-de-hans-j-wegner-cumple-medio-siglo/>

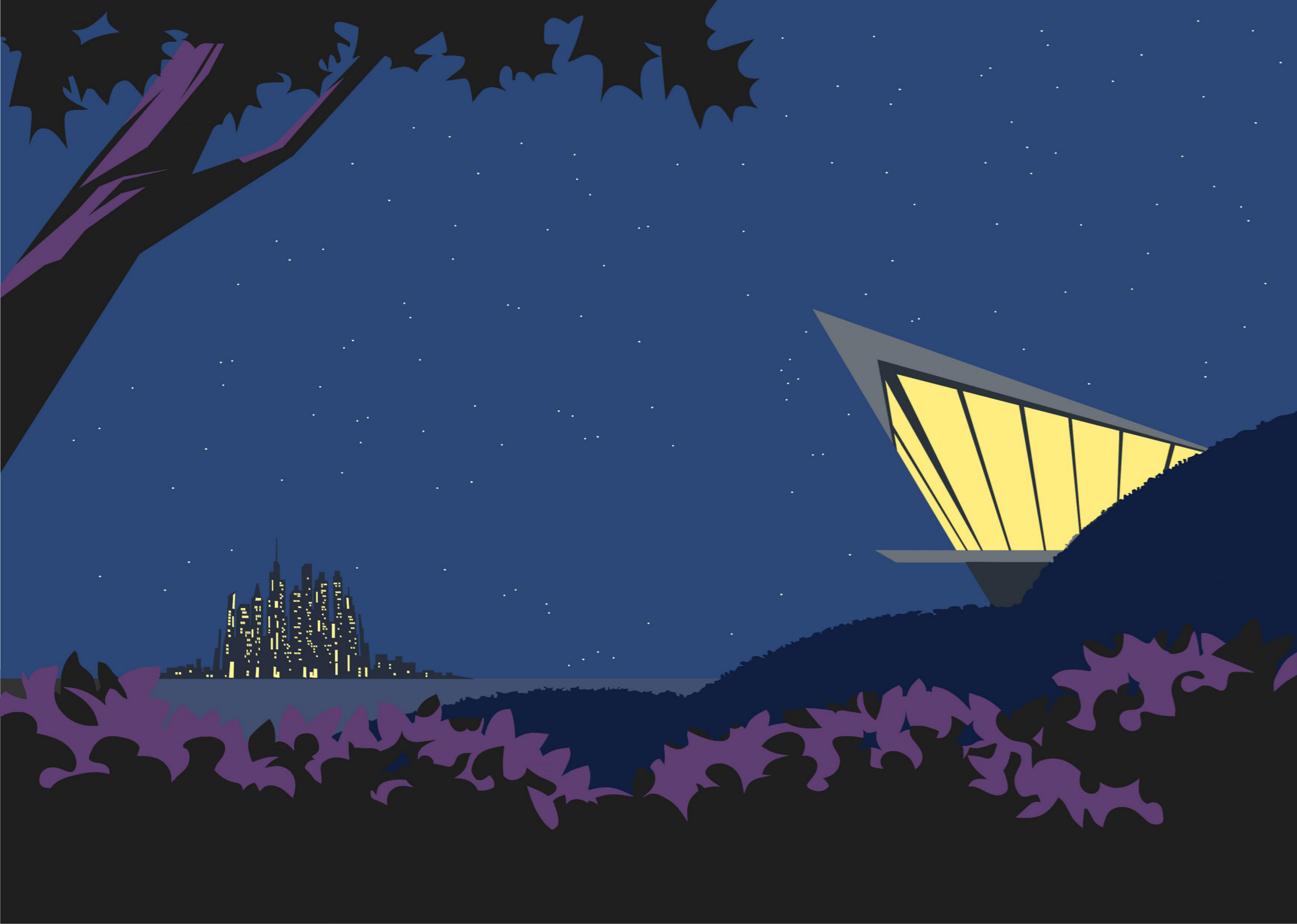
¹⁷ *La Silla Shell CH07 de Hans J. Wegner, icónica por su pureza de líneas.* (2017). Blog de Ámbar Muebles. <https://ambarmuebles.blogspot.com/2017/08/la-silla-shell-ch07-de-hans-j-wegner-icónica-por-su-pureza-de-lineas.html>

¹⁸ Idem 16.

Fig. 101. Silla Shell diseñada por Hans J. Wegner en 1963.

En conclusión, a pesar de ser relegada a un papel secundario sin gran relevancia en la trama, la vivienda de Edna se ha convertido en un símbolo de las películas de Los Increíbles y es uno de los espacios más recordados por los espectadores. Tal es la trascendencia que ha alcanzado esta casa en el mundo de *Los Increíbles* que, en la secuela, a pesar de desarrollarse en unos escenarios distintos a la primera película, es en el momento en que Bob visita a Edna cuando automáticamente conectamos con la primera película. Por este motivo, podríamos decir que esta casa es un nexo de unión entre las dos cintas. Es precisamente este simbolismo que tiene la casa el factor que ha hecho que gane protagonismo convirtiéndose en el único espacio que se repite en ambas entregas, posteriormente llegando a aparecer incluso en el corto que se hizo junto a la segunda película que se desarrolla íntegramente en la vivienda.





LA NUEVA CASA DE LOS PARR

Tras su última pelea contra *Síndrome* al final de la primera película, la casa de los Parr quedó completamente destruida. Por esta razón la segunda entrega comienza con la familia viviendo en un anodino motel. Nada parece ir bien y los superhéroes vuelven a estar mal vistos, siendo ilegales de nuevo por los destrozos causados contra *El Socavador*. Sin embargo, a Helen le llegará una oferta por parte de Winston Deavor, un millonario empresario propietario de la empresa de telecomunicaciones Devtech. El propósito de Deavor es volver a legalizar a los superhéroes, mejorando su imagen pública mediante la grabación de sus actuaciones en su lucha contra el crimen. Helen comenzará a trabajar para Deavor convirtiéndose en socios, éste como compensación y muestra de gratitud, prestará una de sus casas a los Parr para que se muden y puedan abandonar el motel. El nuevo hogar de los Parr se convertirá en la principal referencia arquitectónica de la segunda entrega de *Los Increíbles*.

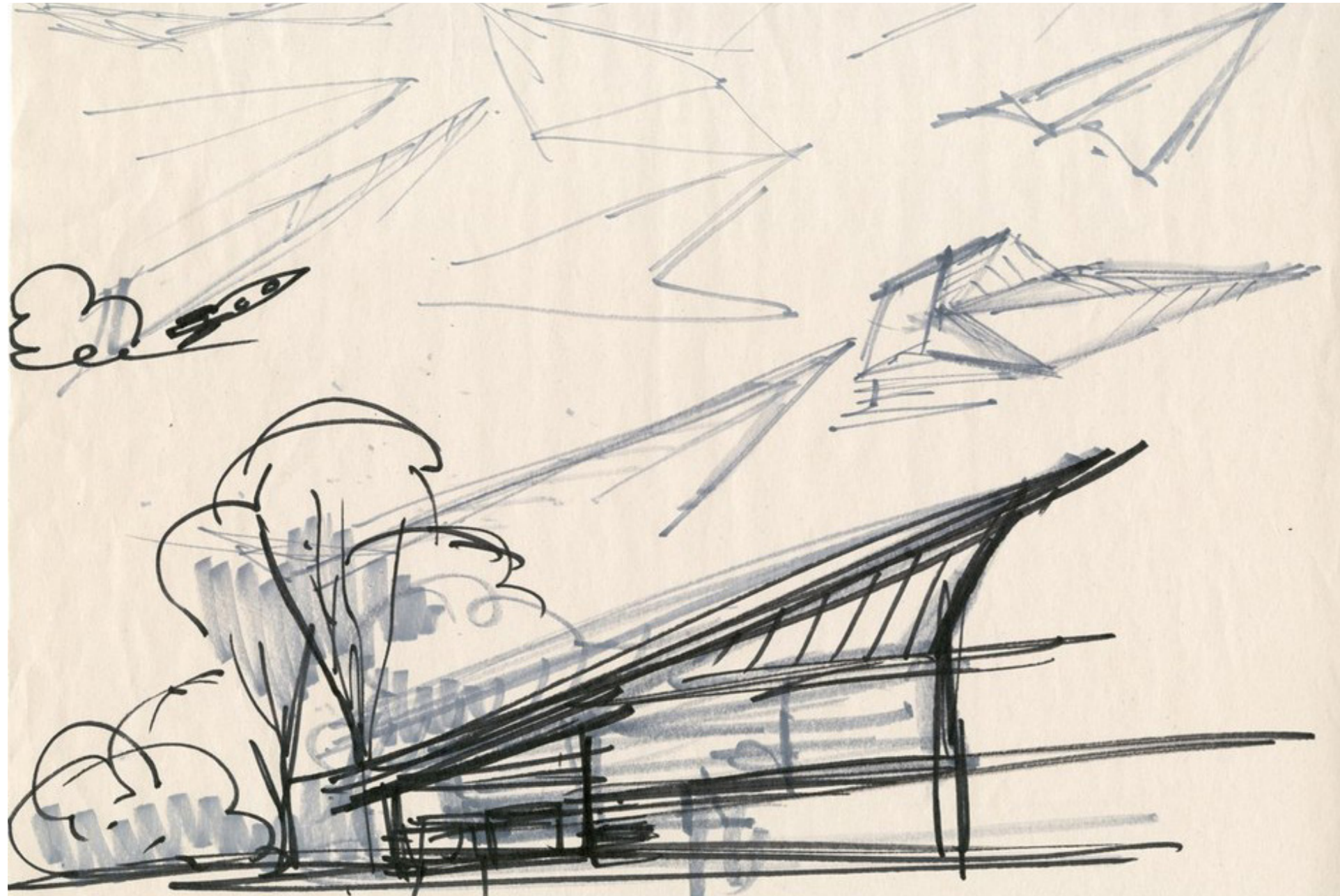
Se sitúa en una colina a las afueras de la ciudad, una enorme casa en voladizo construida al borde de un precipicio con unas vistas

privilegiadas de Metroville. La vivienda posee alrededor de 1850 metros cuadrados¹ y es un homenaje a la arquitectura Googie² de mediados de siglo. Además, mantiene la estética de la primera película. Continuamos en los años 50-60 con ese toque futurista tan característico que nos muestra un futuro retro que nunca ha existido. La vivienda, tal y como dice Ralph Eggleston “Está inspirada en un cohete con influencia de muchos arquitectos diferentes. Queríamos lograr una apariencia muy caricaturesca”.³

¹ Edelbaum, S. (2018). *Production Designer Ralph Eggleston on Creating the World of Incredibles 2 - Part 1*. The Credits. <https://www.motionpictures.org/2018/06/production-designer-ralph-eggleston-on-creating-the-world-of-incredibles-2-part-i/>

² La arquitectura Googie toma el nombre de la cafetería llamada “Googie Coffe Shop” diseñada en 1949 por Jhon Lautner, arquitecto que también ha influido en el diseño de *Los Increíbles*. Un estilo situado entre los años 1940 y 1960 siendo una subdivisión de la arquitectura futurista con inspiración en la cultura del automóvil y la era espacial. Una arquitectura que apostaba por el uso masivo del cristal y el acero, el neón y las curvas exageradas donde los tejados afilados llaman nuestra atención y la presencia de formas geométricas se vuelve principal al sugerir velocidad y movimiento. Esta búsqueda por el dinamismo hacía rechazar las líneas rectas y perpendiculares.

³ Crespo, I. (2018). *Así es la nueva casa “mid-century” de “Los Increíbles 2”*. Architectural Digest. <https://www.revistaad.es/decoracion/articulos/los-increibles-2-casa-decoracion/20951>



El director de la película, Brad Bird, sólo dio una indicación para el diseño de la nueva casa, quería que tuviese verticalidad. Lo único que dijo fue: "Arrow up". Es decir "flecha hacia arriba" y eso fue lo que dibujó, tal y como dice el diseñador de producción Eggleston a *Architectura Digest*⁴. Sin embargo, Eggleston ignoró esta sugerencia y se llevó la verticalidad a algo más sutil, inspirándose en la cubierta en forma de paraboloides hiperbólicos que diseñó James Evans en New Canaan en 1963. Se conseguía, de este modo, una apariencia como si de un cohete se tratara. Tal y como explica Ralph Eggleston: "Es como un cohete despegando. Pensé que teníamos que ir a lo grande: son *Los Increíbles*".⁵

4 Malkin, M. (2018). *The Real Architecture That Inspired the Superheroes Home in Incredibles 2*. *Architectural Digest*. <https://www.architecturaldigest.com/story/the-real-architecture-that-inspired-the-superheroes-home-in-incredibles-2>

5 Idem 3.

Fig. 102. Uno de los primeros diseños de Ralph Eggleston para la casa de la familia Parr en el que se aprecia la idea del "cohete despegando".



Fig. 103. Casa de de James Evans en New Canaan, 1961 Connecticut (EEUU).



Este efecto se consigue mediante el diseño de la cubierta en un ángulo ascendente. Dicha cubierta, además, ofrece una apariencia caricaturesca y enfatiza, aún más su posición en el precipicio junto con la inclinación de la fachada de vidrio correspondiente a la sala principal. Todo esto lo apreciamos cuando los Parr se dirigen a su nuevo hogar por la carretera, donde se manifiesta esta forma angular exagerada. Además, la cubierta apuntando hacia arriba actúa como una metáfora de la mejora en la situación familiar y económica de los Parr. En la primera película, por el contrario, la cubierta se inclinaba en forma descendente representando la difícil época que estaban pasando. Por lo tanto, la pendiente también representa visualmente las circunstancias y situaciones que atraviesa la familia.

Respecto al proceso de diseño de la casa, el equipo de Eggleston originalmente creó una vivienda más humilde, de unos 200 metros cuadrados, algo más grande que la de la primera película. Sin embargo, el guion requería una vivienda de mayor tamaño. El objetivo era encontrar un diseño que impresionase al público, pero que a la vez transmitiese verosimilitud. De este modo, “tuvimos que crear un diseño que funcionara con lo que todavía era una historia emergente, lo cual es desafiante pero realmente importante para establecer esa credibilidad,” dice Eggleston⁶. Un aspecto que cabe destacar en el encargo del diseño de esta nueva casa es el ajustado plazo que el equipo tenía. Para la

⁶ Wolfe, J. (2018). *Mad for Mid-Century Design: Pixar's "Incredibles 2"*. Animation World Network. <https://www.awn.com/animationworld/mad-mid-century-design-pixars-incredibles-2>

Fig. 104. Fotograma de *Los Increíbles 2*, 2018. Dash mirando su nueva casa mientras se dirigen a ella por carretera.

primera vivienda, el equipo de diseño de producción empleó 8 meses. Sin embargo, para la nueva, el equipo tenía tan solo dos semanas y media. Dado que la primera casa, estaba totalmente acabada, tanto el interior como el exterior, decidieron reutilizarla como la casa de Tony Rydinger⁷, el chico que le gusta a Violeta, que aparece en una escena al final de la película (ver Fig. 105). En la vivienda de Tony se observan algunos elementos en común con la de los Parr, como su ligera forma ascendente en la cubierta o la gran cristalera de suelo a techo en la sala principal. Sin embargo, se denota claramente su menor escala y magnitud.

Para dar una mayor autenticidad a la vivienda de los Parr se utilizaron objetos y materiales de la época como, por ejemplo, el suelo de terrazo que se encuentra por toda la casa. Este material es un agregado formado por una base de arena, agua y cemento, mezclado con diversas piedras naturales granuladas como el mármol. Por aquel entonces era un material muy caro, por lo que se encontraba en las casas de lujo, dando una estética de diseño de mediados de siglo muy popular. Por todo ello la introducción de este elemento dota a la casa de los Parr de un gran encanto y realismo. Debido a la heterogeneidad del material, fue una de las superficies más complicadas a las que el equipo se enfrentó a la hora de realizarla. El resultado final se ve muy realista y cuidado (ver Fig. 106).⁸

7 *The Parr's New Home: Creating the Sprawling Hillside House in "Incredibles 2"*. (2018). Pixar Post. <https://www.pixarpost.com/2018/05/creating-the-parr-home-in-incredibles-2.html>

8 Según Fariss, supervisor de sets, el suelo de terrazo era una de las superficies más complejas de las que era responsable su equipo. "El terrazo real es un material agregado, con diferentes trozos de mármol y piedra, y otras cosas varias todas vertidas juntas con material de relleno y luego molidas hasta que quede suave. Por lo que cada pequeño cuadrado es un tipo diferente de piedra", explica. Para crear el pavimento el equipo de Fariss desarrolló primero una base que podía ser estratificada con varios colores y



Fig. 105. Fotograma de *Los Increíbles 2*, 2018. Tony Rydinger saliendo de su casa.

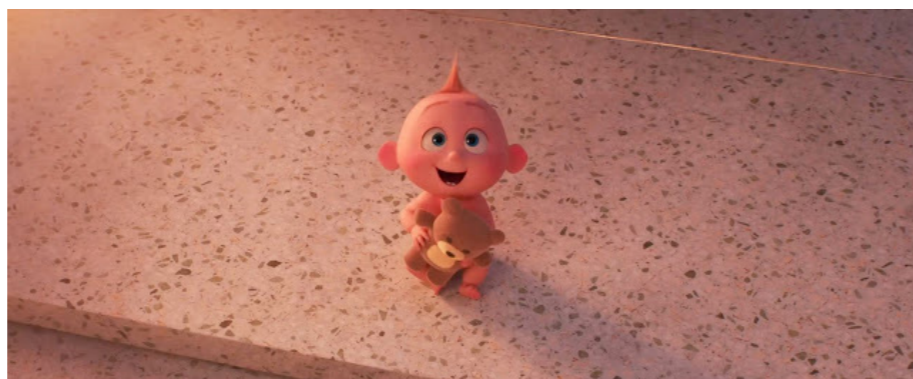


Fig. 106. Fotograma de *Los Increíbles 2*, 2018. Jack-Jack sentado en el suelo de terrazo donde se puede apreciar la heterogeneidad del material.

Para la nueva vivienda de los Parr siguieron con el mismo estilo de la primera película, inspirándose en el estilo *mid-century* de Estados Unidos, Palm Springs y sus alrededores. Hasta allí viajaron el director de arte, aficionado a la arquitectura, y su equipo.

En este viaje de investigación a Palm Springs, California, el equipo hizo un recorrido arquitectónico por la ciudad y visitaron distintas viviendas privadas. En ellas, observaron los detalles interiores y sus objetos, que preservaban perfectamente la decoración y el ambiente de aquella época de mediados del siglo pasado. De estas casas se inspiraron en los muebles, carteles o artilugios domésticos y pudieron fotografiar distintos pequeños detalles y electrodomésticos originales de la época⁹ como relojes de pared, un horno, los indicadores de los electrodomésticos, cojines o elementos de decoración, lo que les serviría para poder recrear este periodo en la película siguiendo ese estilo artístico con esos diseños, materiales y colores característicos. Es precisamente este cuidado en los detalles lo que ayuda a hacer verosímil la atmósfera que pretendían crear sobre este periodo.

texturas según fuera necesario. El compuesto resultante se iluminó cuidadosamente para darle profundidad y brillo y se incluyeron reflejos para hacer que pareciera que cada trozo de mármol estaba reflejando la luz de una manera ligeramente diferente. También añadieron un poco de suciedad para hacer que se sintiese más real y por último añadieron algunas pequeñas juntas de metal para subdividir el pavimento de terrazo en piezas y dotarlo de mayor realismo.

9 Holtsclaw, J. *The Graphic Art of Incredibles 2*. Josh Holtsclaw. <http://joshholtsclaw.com/blog/2018/3/5/the-graphic-art-of-incredibles-2>

Fig. 107. Foto del equipo en una de las casas que visitaron. Aparecen: Nathan Fariss-supervisor de sets, Tim Evatt-diseñador de sets, Robert Imbur-guía del tour, Kat Hendrickson-coordinadora de arte, Pholip Metschan, Isable Conde-manager de arte, Kyle Mcnaughton-diseñador de sets, Devon Stubblefield-ayudante de arte y el dueño de la casa.

Fig. 108. Imágenes de distintos elementos de las casas que visitaron como un horno o un reloj de pared.



Una de las casas más memorables que visitaron fue la Casa Frey nº 2, diseñada por el arquitecto Albert Frey¹⁰. La vivienda se asienta sobre una colina mirando hacia Palm Springs, en un enorme peñasco, de hecho, en la época en la que se construyó era la residencia a mayor altura de toda la ciudad de Palm Springs, 67m. Una ciudad exclusiva que le cautivaría. El sol, el aire puro y las formas sencillas del desierto crearían las condiciones perfectas para su arquitectura.

Para responder a estas condiciones, Frey concibió un nuevo estilo arquitectónico inspirado en la Bauhaus, Le Corbusier y el estilo internacional que desarrolló durante su larga carrera para adaptarlo de forma innovadora y audaz a las exigencias de la vida del sur de California. Utilizó materiales como el vidrio, acero, aluminio y el paisaje del desierto para crear una estética que le era absolutamente propia. Estudió todo su entorno natural, y creó un modo de vida interior/externo que satisfacía las necesidades únicas del paisaje abierto y árido, creando así una arquitectura que se ha convertido en un modelo del movimiento moderno del desierto de mediados del siglo XX¹¹.

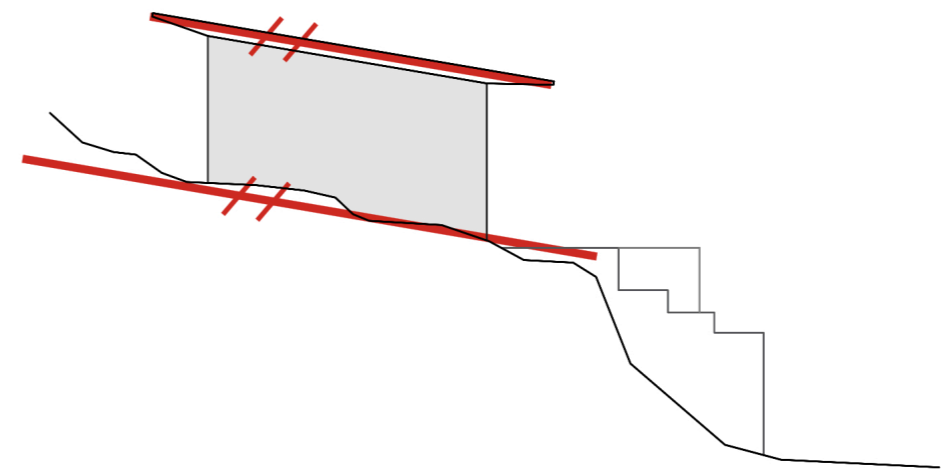


¹⁰ Albert Frey (Zúrich, 18 de octubre de 1903 - Palm Springs, California, 18 de Noviembre de 1998) fue un arquitecto suizo que se estableció en California, conocida por sus obras de estilo moderno denominado "desert modernism". En 1924 se tituló y se interesó por la escuela de la Bauhaus en Alemania, el movimiento holandés De Stijl y el nuevo vanguardismo que se estaba desarrollando en Bruselas. Fue el primer arquitecto que colaboró con Le Corbusier y trabajó en Estados Unidos. En 1934 llegó a Palm Springs donde se trasladó permanentemente en 1939 y se asoció con John Porter Clark. Durante los 64 años que el arquitecto vivió en Palm Springs, imprimió su particular estilo a toda la arquitectura de la ciudad proyectando cientos de casas y edificios.
¹¹ Koenig, G (2008). *Albert Frey: 1903-1998: Arquitectura viva del desierto*. Colonia, Taschen.

Fig. 109 y Fig. 110. Casa Frey nº 2, 1963-1964 Palm Springs, California. Imágenes interiores de la vivienda en la que se aprecia la gran roca y su relación interior-externo.

La Casa Frey nº 2 era la residencia personal del arquitecto y a pesar de su destacado emplazamiento en la colina, logra integrarse visualmente en el entorno. El peñasco es parte integrante de su arquitectura y definió los espacios de la vivienda con el antiguo lenguaje de la naturaleza. "La casa está firmemente anclada a la roca", dijo en una entrevista. "Cuando vi el terreno por primera vez, comprendí que la casa tendría que incorporar esta roca"¹². Está construida con una estructura de acero y las paredes exteriores están formadas por puertas correderas de vidrio de suelo a techo, que pueden abrirse al exterior consiguiendo así una gran transparencia y luminosidad haciendo que la casa se funda con

¹² Idem 11.



el entorno. Esta idea de relación del interior con el exterior se acentúa también mediante el peñasco que articula la vivienda. La cubierta de la casa, formada por una chapa metálica ondulada, tiene el mismo ángulo de inclinación que el terreno, de modo que se pone en contexto con el entorno y genera un alero para proteger la vivienda de la luz solar directa. Esta inclinación de la cubierta, a su vez, se adapta a la enorme roca. Esto difiere de la casa de los Parr, donde la cubierta, en vez de intentar integrarse y adaptarse al entorno como vemos en la Casa Frey, trata de separarse del mismo, elevándose con una inclinación ascendente y exaltando su posición en el precipicio, dando así la sensación de buscar la semejanza con un cohete despegando.

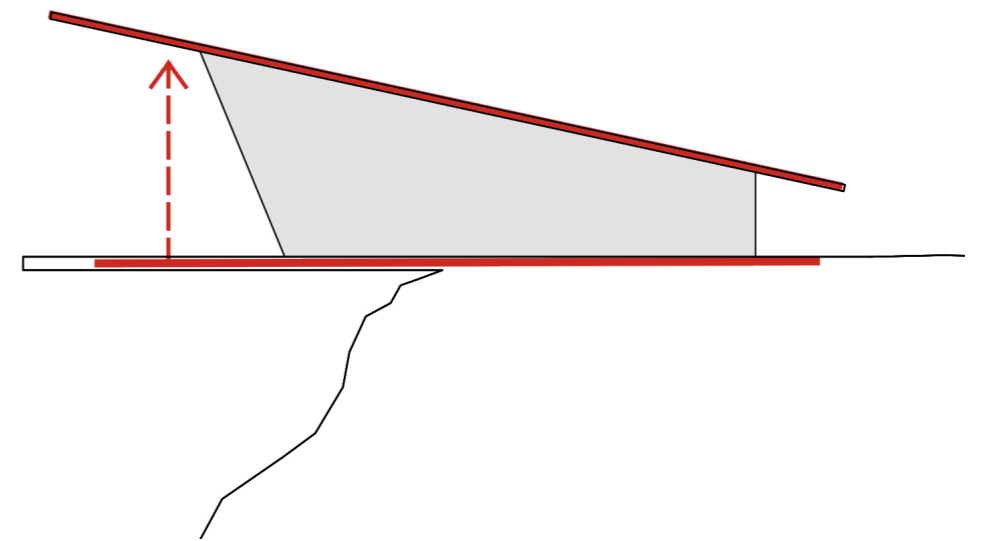
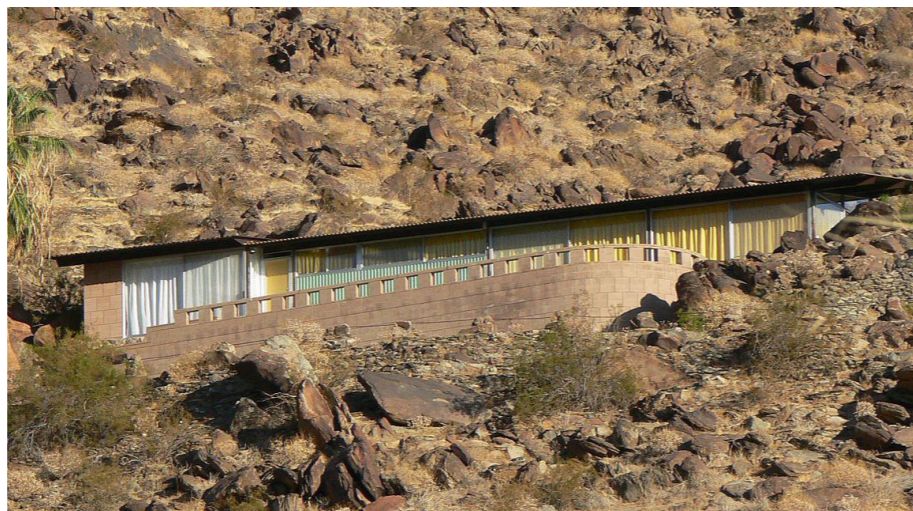


Fig. 111. Esquemas que muestran cómo la cubierta de la Casa Frey (izquierda) se adapta al terreno asumiendo su pendiente y cómo en la casa de los Parr (derecha) la cubierta se eleva respecto al entorno.

Esta adecuación con el entorno también la observamos en la sección de la casa, donde aparecen varios escalones, tanto en la entrada como en el interior de la vivienda, que la adaptan al terreno (ver Fig. 115). Esto se debe a que Frey, cuando comenzó a proyectarla, estudió detalladamente el solar, usando estacas y cuerdas para hacerse una idea del modo en el que el edificio se adaptaría al relieve del terreno. Otra estrategia para lograr este diálogo con el lugar fue la coloración. Frey mezcló personalmente pigmentos minerales con el cemento hasta obtener el color que quería, un tono rosado en consonancia con las puestas de sol en el desierto, tonos terrosos y pastel que asume la casa y forman parte del desierto.



También observamos un cuidado por los detalles en el peñasco, sobre el cual interseca el cerramiento de vidrio mediante una guía de aluminio de 19mm de manera que los paneles de vidrio quedan contiguos con la roca¹³. Esta roca integrada en la casa se sitúa parte en el interior y parte en el exterior de la vivienda, dividiendo la sala principal de la casa en la zona de dormitorio, el comedor y la sala de estar.



Esta sala principal articulada por la roca es diáfana y abierta, en contraposición con el otro extremo de la vivienda, donde se sitúa la cocina que, aunque conectada con la zona de estar, se encuentra más cerrada y compartimentada.

¹³ Idem 11.

Fig. 112. Casa Frey n° 2, 1963-1964 Palm Springs, California. Imagen exterior de la parte frontal de la casa en la que observamos cómo se mimetiza perfectamente con su entorno desértico.

Fig. 113. Casa Frey n° 2, 1963-1964 Palm Springs, California. Imagen exterior de la parte trasera de la casa, observamos cómo la gran roca se introduce en la vivienda y cómo se integra en el lugar.

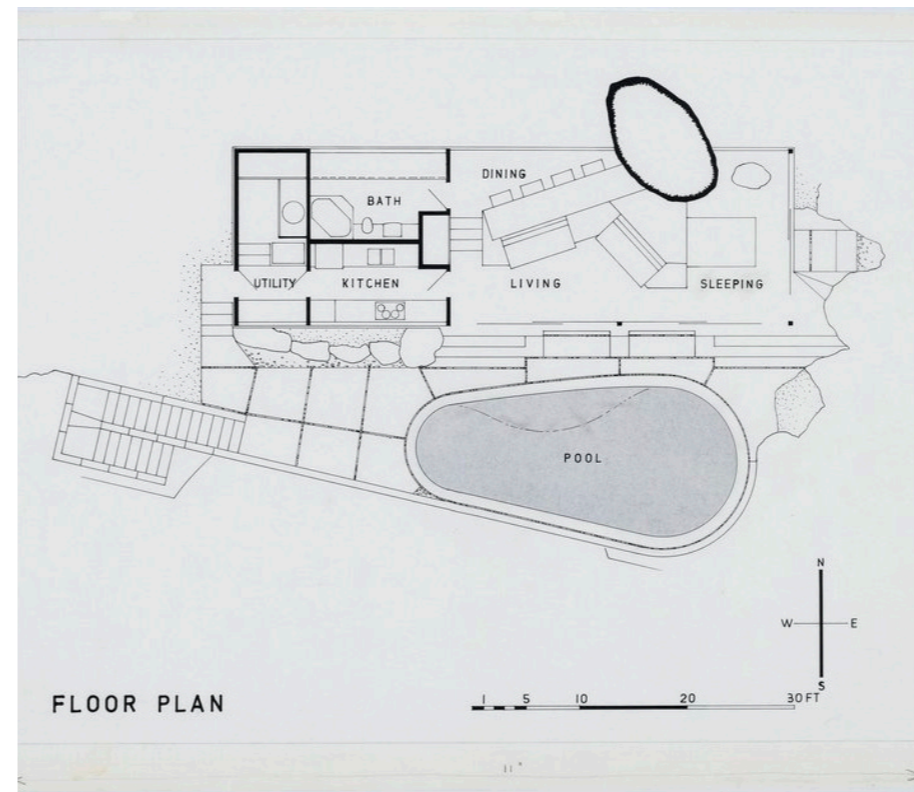


Fig. 114. Casa Frey n° 2, 1963-1964 Palm Springs, California. Planta de la vivienda.

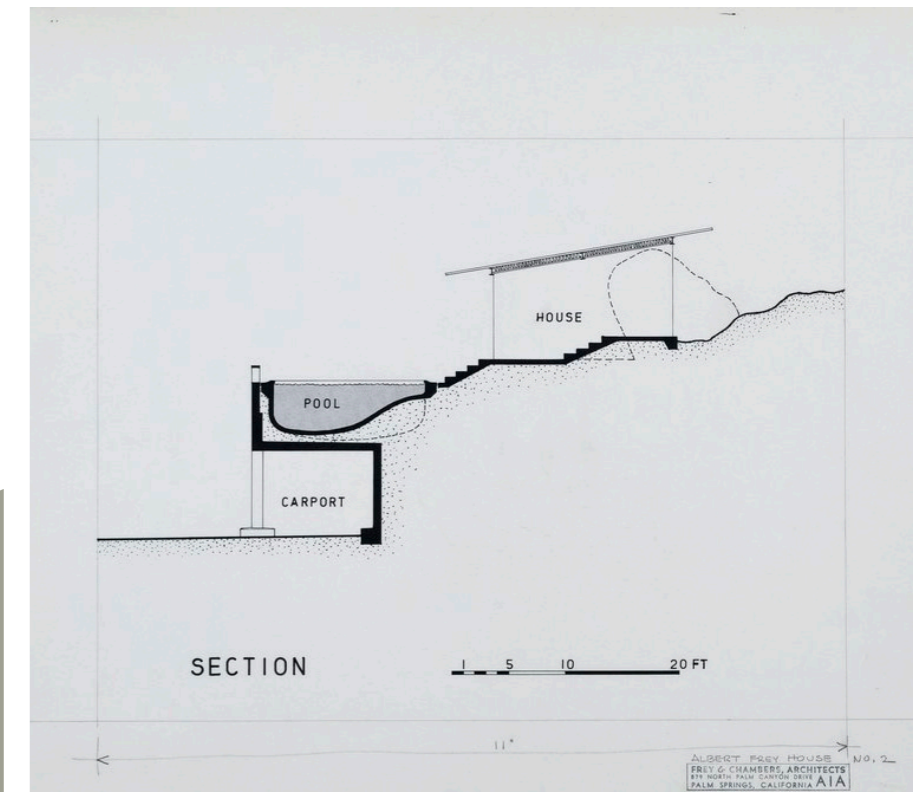


Fig. 115. Casa Frey n° 2, 1963-1964 Palm Springs, California. Sección transversal.

Lo mismo sucede en Los Increíbles, donde la sala principal está completamente abierta asumiendo importancia, mientras que anexa a ella encontramos la cocina y posteriormente la zona de estar familiar con la televisión, menos diáfanas y con una escala menor, creando un ambiente más doméstico y cercano.

Es evidente la relación directa de ambas viviendas con la roca que aparece en ellas. En la Casa Frey nº2 esta roca y la piscina, que también se extiende en voladizo sobre la cochera, macla la vivienda y son los únicos dos elementos curvos, al igual que en el hogar de los Parr, donde las rocas, la piscina y el estanque circular del interior rompen con la geometría rectilínea de la vivienda. En relación con esto, en su libro de 1939, *In Search of A Living Architecture*, Frey afirma: "Las plantas y las montañas, con sus contornos curvos e irregulares, crean y acogen un contraste con la forma práctica y rectilínea de una casa".

En una entrevista que Albert Frey concedió, explicaba cómo era vivir en estrecho contacto con la naturaleza y describió sus

frecuentes encuentros con distintos animales como ardillas, coyotes y codornices y contó la historia de un lagarto con el que había entablado amistad. "Estaba aquí cuando compré la casa hace treinta años, y todavía sigue por aquí. Es muy dócil y come trocitos de fruta y verdura de la palma de mi mano".¹⁴

Razones como estas explican la fascinación del arquitecto ante el paisaje desértico, que "sigue alimentándome, dándome la oportunidad de hacer arquitectura moderna... Resulta muy interesante vivir en un entorno natural, agreste, salvaje, lejos de la gran ciudad, pero sin perder el contacto con la civilización", afirma Frey en una de sus cartas a Le Corbusier.¹⁵

¹⁴ Idem 11.

Curiosamente en la película, Jack-Jack se topa con un mapache que se encuentra por las inmediaciones de la casa de los Parr. Esto genera una serie de divertidas escenas en las que ambos luchan en el jardín y nos muestran los distintos poderes de Jack-Jack que usa contra el mapache. Por lo que anecdóticamente parece que el equipo haya tenido en cuenta este testimonio de Frey con el lagarto.

¹⁵ Idem 11.

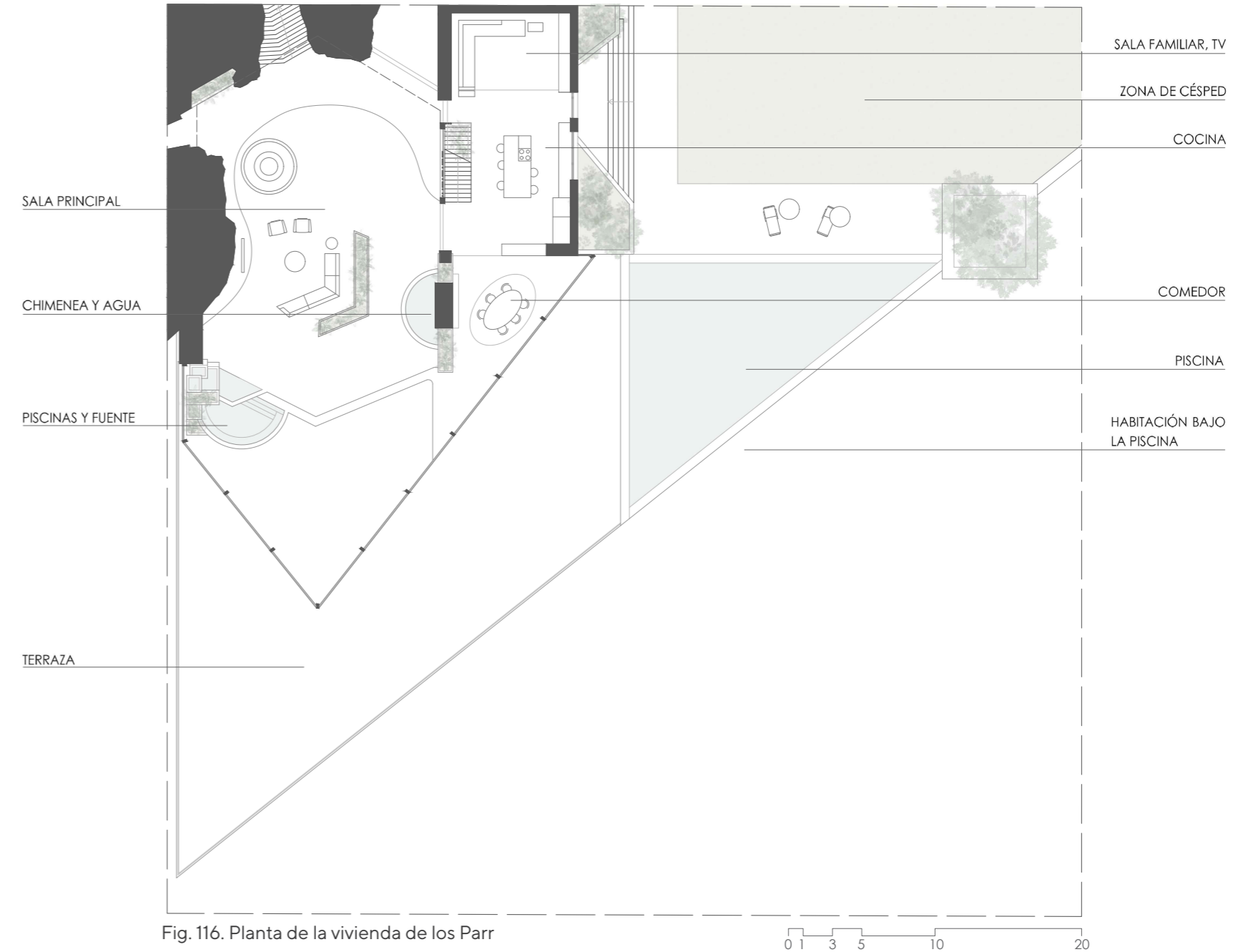


Fig. 116. Planta de la vivienda de los Parr

LA NUEVA CASA DE LOS PARR



En este viaje de investigación a Palm Springs el equipo también visitó y recorrió Sunnylands, uno de los lugares que más les influyeron. Era mucho más grande que la Casa Frey por lo que les sirvió para ver un ejemplo de arquitectura moderna de mediados de siglo a una escala mayor.

Sunnylands es una icónica finca de mediados de siglo de unas 80 hectáreas de Walter y Leonore Annenberg¹⁶ en Rancho Mirage,

¹⁶ Walter Annenberg (1908-2002) fue un empresario, inversor, filántropo y diplomático estadounidense. Fue nombrado por el presidente Richard Nixon como embajador de Estados Unidos en el Reino Unido, en la Corte de St. James en Londres desde 1969 hasta 1974. En 1966 se terminó la finca histórica de Sunnylands, donde durante 40 años, los embajadores Walter y Leonore Annenberg dieron la bienvenida a políticos, estrellas de cine y líderes corporativos. Un lugar donde podían reunirse, relajarse y reflexionar con comodidad y privacidad. En sus últimos años, Annenberg se convirtió en uno de los filántropos más destacados de Estados Unidos y creó la Fundación Annenberg en 1988.

California, diseñada por A. Quincy Jones¹⁷ a mediados de la década de 1960. La pareja visitó el área de Palm Springs donde adquirieron cientos de acres para crear una casa de ensueño en el centro de su propio campo de golf. La vivienda de invierno de

¹⁷ A. Quincy Jones, también conocido como Archibald Quincy Jones (1913-1979), es un arquitecto norteamericano conocido por sus edificios innovadores de estilo moderno y por su planificación urbana, ya que fue pionero en el uso de zonas verdes y de un diseño ecológico. En 1966 Jones diseña "Sunnylands" para Walter Annenberg en Rancho Mirage, California. Jones elevó el estándar de casa unifamiliar en California, desde la simple caja de estuco a una estructura lógicamente diseñada, integrada en el paisaje y rodeada de zonas verdes. Presentó los nuevos materiales, así como una nueva forma de vida dentro del entorno construido y popularizó un estilo informal, al aire libre orientando a la planta abierta.

Fig. 117. Sunnylands. A. Quincy Jones, 1966. Rancho Mirage, California. Vista exterior de Sunnylands.

Walter y Leonore Annenberg posee alrededor de 2300 metros cuadrados en una única planta y constituye un ejemplo de la arquitectura moderna de mediados de siglo de California. Integra el interior con el exterior mediante amplias extensiones de vidrio de suelo a techo. Además, su planta abierta pone en relación la naturaleza con el interior de la vivienda. Es conocida por su techo piramidal, en el que el color rosa de las tejas refleja la luz de las montañas circundantes al amanecer y al atardecer¹⁸.

En el interior destaca su techo artesonado, la introducción de vegetación con numerosas flores y plantas, así como algunos muros de piedra volcánica oscura que actúan como un telón de fondo para las distintas obras de arte presentes. En la cuidada decoración y mobiliario intervinieron los diseñadores de interiores William Haines y Ted Graber¹⁹, quienes siguieron el estilo *Hollywood Regency*, el cual popularizaron, una especie de versión cinematográfica de Decó²⁰. Una vivienda histórica que ha acogido a ocho presidentes de los Estados Unidos, a la reina Isabel II de Inglaterra, incluso una boda de Frank Sinatra.

¹⁸ Sunnylands. (s.f.). Iconic Houses. <https://www.iconichouses.org/specials/sunnylands#>

¹⁹ William Haines fue un elegante actor cinematográfico estadounidense, llegando a ser una de las estrellas más notables del cine mudo. Sin embargo, debido a la homofobia reinante en los años 30, dejó su trabajo como actor para dedicarse a la decoración de interiores, se convirtió en un maestro en el estilo decorativo que se conocería como *Hollywood Regency*. William Haines fue mentor y socio de Ted Graber, otro diseñador de interiores estadounidense el cual diseñó muchas residencias privadas en Los Ángeles, California. Ambos trabajaron para una clientela de personalidades influyentes como los Annenberg para quienes diseñaron y decoraron el interior de la Winfield House en Londres, la residencia del embajador estadounidense, y Sunnylands.

²⁰ Bernstein, F. A. (s.f.). *Welcome to California Modernism's Most Deluxe Desert Home*. Introspective magazine. <https://www.1stdibs.com/introspective-magazine/sunnylands/>

Fig. 119. Sunnylands. A. Quincy Jones, 1966. Rancho Mirage, California. Vista exterior de Sunnylands donde se aprecia el entorno natural que la rodea.

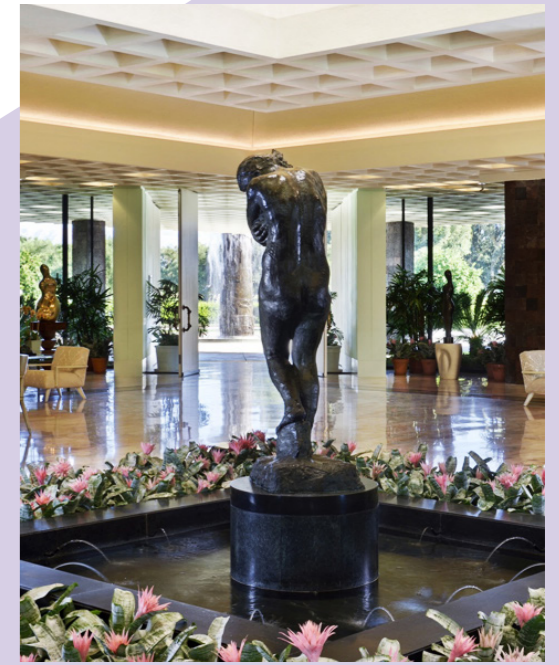


Fig. 118. Sunnylands. A. Quincy Jones, 1966. Rancho Mirage, California. Escultura en bronce Eve de Auguste Rodin rodeada de flores en el atrio.



De Sunnylands el equipo destacó su escala. Era un lugar enorme, tanto el terreno de la propiedad como la vivienda y sin embargo las habitaciones de la casa eran pequeñas en comparación con la escala del resto del conjunto. Esto es lo que fue utilizado en la película, en la que la vivienda es desmesuradamente grande, incluso es demasiado para los Parr. No obstante, las habitaciones de Helen, Bob, Dash, Violeta y Jack-Jack poseen una escala más contenida que las hace más acogedoras y *domésticas*, siendo considerablemente más pequeñas que la escala gigantesca de la casa.

“Sunnylands es un lugar enorme, el terreno, así como la casa, y sin embargo tiene un buen número de habitaciones a escala humana. Los dormitorios, por ejemplo, son en realidad bastante pequeños considerando una casa de ese tamaño. Por lo tanto, usamos eso mucho.”²¹

En el hogar de los Parr los dormitorios, la cocina situada al lado de la estancia principal y la sala familiar detrás de la cocina son habitaciones más contenidas y hogareñas, de ahí que sean uno de los espacios donde pasan más tiempo. El resto de la casa es enorme, incluso se darán cuenta que es demasiado para ellos. De hecho, se notará implícitamente su lógica sensación de incomodidad ya que la vivienda originalmente era de un excéntrico millonario, no se trata de una vivienda familiar. Esto se manifiesta también en distintos detalles y licencias que se han tomado a la hora de diseñarla, por ejemplo, la escalera de la cocina que sube hacia las

21 Barkas, S. (s.f.). *How mid-century modern architecture from the Palm Springs area influenced Pixar's "Incredibles 2"*. Desert Sun. <https://eu.desertsun.com/story/life/entertainment/events/modernism/2018/02/13/disneyland-pixar-incredibles-2-presentations-palm-springs-modernism-week/334670002/>

habitaciones no tiene barandilla, las habitaciones poseen chimeneas o los numerosos remates afilados y angulosos que denotan una peligrosidad no apta para niños. Todo ello nos da la sensación de que en realidad la casa “no está hecha para ellos”.



Fig. 120. Sunnylands. A. Quincy Jones, 1966. Rancho Mirage, California. Vista aérea de todo el área de Sunnylands.

Fig. 121. Fotograma de *Los Increíbles 2*, 2018. Los Parr llegan a su nueva casa.

De este modo, observamos cómo la Casa Frey ejerció de fuente de inspiración para la situación de la nueva vivienda de los Parr en lo alto de la colina, al borde de un acantilado. Se asemeja también a Sunnylands por su sensación exterior-interior, con sus grandes cerramientos de vidrio y la introducción de la vegetación en el interior, que encontramos sobre todo en la gran sala principal. En la casa de la película también cobra protagonismo la presencia del agua que igualmente aparece en estas dos referencias. Y todo ello combinado con la enorme escala por influencia de Sunnylands.

A su vez, vemos que en la vivienda de los Parr aparecen grandes rocas en la sala principal, delimitándola y dándonos la sensación de que la casa está incrustada en el entorno tal y como hemos visto en la Casa Frey. Esto también acentúa esta sensación interior-exterior, ya que introduce la naturaleza dentro de la casa. Existe una gran roca en la zona de estar, a un lado de la sala principal, que integra una chimenea y otras dos en la zona posterior por donde se produce el acceso a dicha estancia mediante unas escaleras a través de ambas rocas, que parece tallada en ellas.





Fig.122. Fotogramas de *Los Increíbles 2*, 2018. Interior de la casa de los Parr

Fig.123. Fotograma de *Diamantes para la eternidad*, 1971. Interior de la Casa Elrod.

Fig.124. Fotograma de *Con la muerte en los talones*, 1959. Vista exterior de la mansión Van Damme.



Por lo tanto, la casa de los Increíbles, se encuentra a la altura de las grandes mansiones del cine, como la Casa Elrod de la película de James Bond: *Diamantes para la eternidad*²², proyectada por John Lautner, o la mansión Van Damme de *Con muerte en los talones*²³. En este sentido, Los Increíbles, concebido como un universo a lo grande no podía ser una excepción.

22 DIAMANTES PARA LA ETERNIDAD (1971)

TÍTULO ORIGINAL: *Diamonds Are Forever*

DURACIÓN: 119 min.

DIRECCIÓN: Guy Hamilton.

GUIÓN: Richard Maibaum, Tom Mankiewicz

MÚSICA: John Barry

FOTOGRAFÍA: Ted Moore

PRODUCTORA: United Artists

SINOPSIS: El agente secreto James Bond recibe una llamada del Jefe M para realizar una peligrosa misión relacionada con unos diamantes desaparecidos. Bond se hará pasar por un traficante de diamantes para infiltrarse en una red de contrabando y pronto descubre un complot de su antiguo némesis Ernst Stavro Blofeld para utilizar los diamantes en la construcción de un láser gigante para destruir Washington DC y extorsionar al mundo.

23 CON LA MUERTE EN LOS TALONES (1959)

TÍTULO ORIGINAL: *North by Northwest*

DURACIÓN: 136 min.

DIRECCIÓN: Alfred Hitchcock

GUIÓN: Ernest Lehman

MÚSICA: Bernard Herrmann

FOTOGRAFÍA: Robert Burks

PRODUCTORA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)

SINOPSIS: Roger O. Thornhill, un ejecutivo publicitario de Nueva York se verá envuelto en un malentendido. Unos espías lo confunden con un agente del gobierno llamado George Kaplan, por lo que quieren matarlo. Consigue escapar por los pelos, pero lo seguirán de cerca.



Entre las grandes viviendas del cine, cabe destacar la de la película *El guateque*²⁴. El film discurre casi íntegramente en una enorme vivienda moderna de los años 60 altamente tecnológica de un magnate del cine. En esta casa el agua cobra un papel fundamental, ya que establece una relación de la misma con la arquitectura²⁵. En particular, existen un conjunto de estanques y piscinas llenas de agua. En dichos espacios se producen divertidas escenas desempeñadas por el protagonista. Además, esta característica del agua se combina con la tecnología, como se discutirá más adelante.

24 EL GUATEQUE (1968)

TÍTULO ORIGINAL: *The Party*

DURACIÓN: 99 min.

DIRECCIÓN: Blake Edwards

GUIÓN: Blake Edwards, Tom Waldman, Frank Waldman

MÚSICA: Henry Mancini

FOTOGRAFÍA: Lucien Ballard

PRODUCTORA: The Mirisch Corporation. Distribuidora: United Artists

SINOPSIS: Hrundi V. Bakshi es un patoso actor de origen hindú que tras destrozar el decorado es despedido. Por error recibe una invitación para asistir a una sofisticada fiesta organizada por el productor de su última película. Una vez en la fiesta, se verá envuelto en divertidos y disparatados sucesos.

25 Villalobos Alonso, D (2016): *"Cine, Arquitectura y agua. El guateque (The party) Blake Edwards. 1968"*, en González Cubero, M. J., Pérez Barreiro, S. M. y Villalobos Alonso, D. Interiores urbanos y domésticos. Valladolid. 43-49.

La relación con el agua se repite en la casa de Los Increíbles. El agua se manifiesta en la sala principal mediante una serie de estanques y piscinas. Junto a ellos unos canales atraviesan la estancia y pueden ocultarse o hacerse visibles gracias a un mando a distancia que permite abrir partes del suelo. Además, existe una gran piscina en el jardín exterior, de la que surge una cascada que discurre sobre el borde del acantilado en el que se sitúa la vivienda. Dicha cascada va a dar a un arroyo en la parte

inferior de la colina, que se dirige hacia la ciudad de Metroville. Al igual que en *El guateque*, en *Los Increíbles* se dan, así mismo, una serie de gags relacionados con el agua. Por ejemplo, Dash, al abrir el suelo, moja y destroza los muebles de la zona de estar. Bob, desquiciado, se cae por un hueco que había quedado abierto en el suelo y termina calado, al poco tiempo, además salta a la piscina para coger en el aire a Jack-Jack.

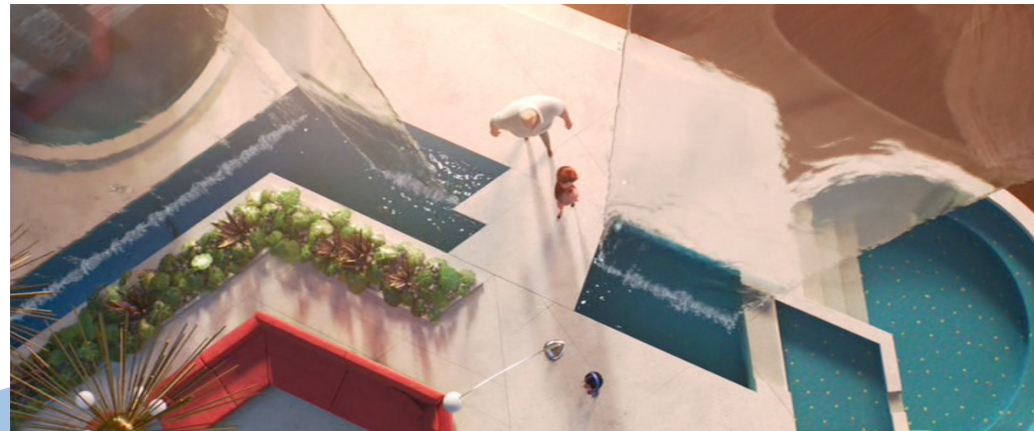


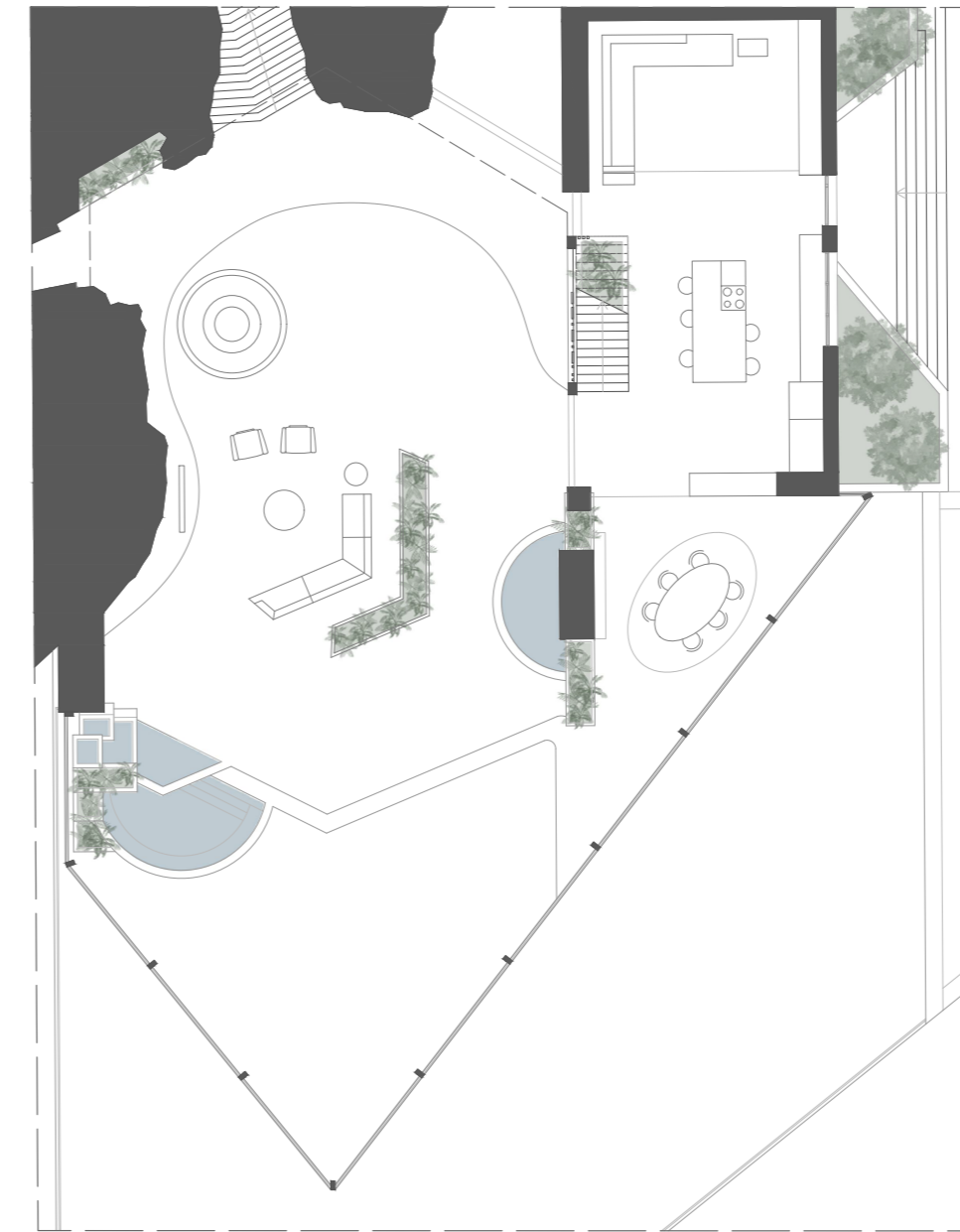
Fig. 125. Fotograma de *Los Increíbles 2*, 2018. Dash moja y destroza los muebles al abrir el suelo.

Fig. 126. Fotograma de *Los Increíbles 2*, 2018. Helen y Bob pasando por un estanque. A la izquierda se aprecian las piscinas de la sala principal.

Fig. 127. Plantas generales de la vivienda. A la izquierda la planta estándar con los elementos de agua y vegetación. A la derecha la planta con el suelo abierto dejando ver el canal de agua que recorre la sala principal.

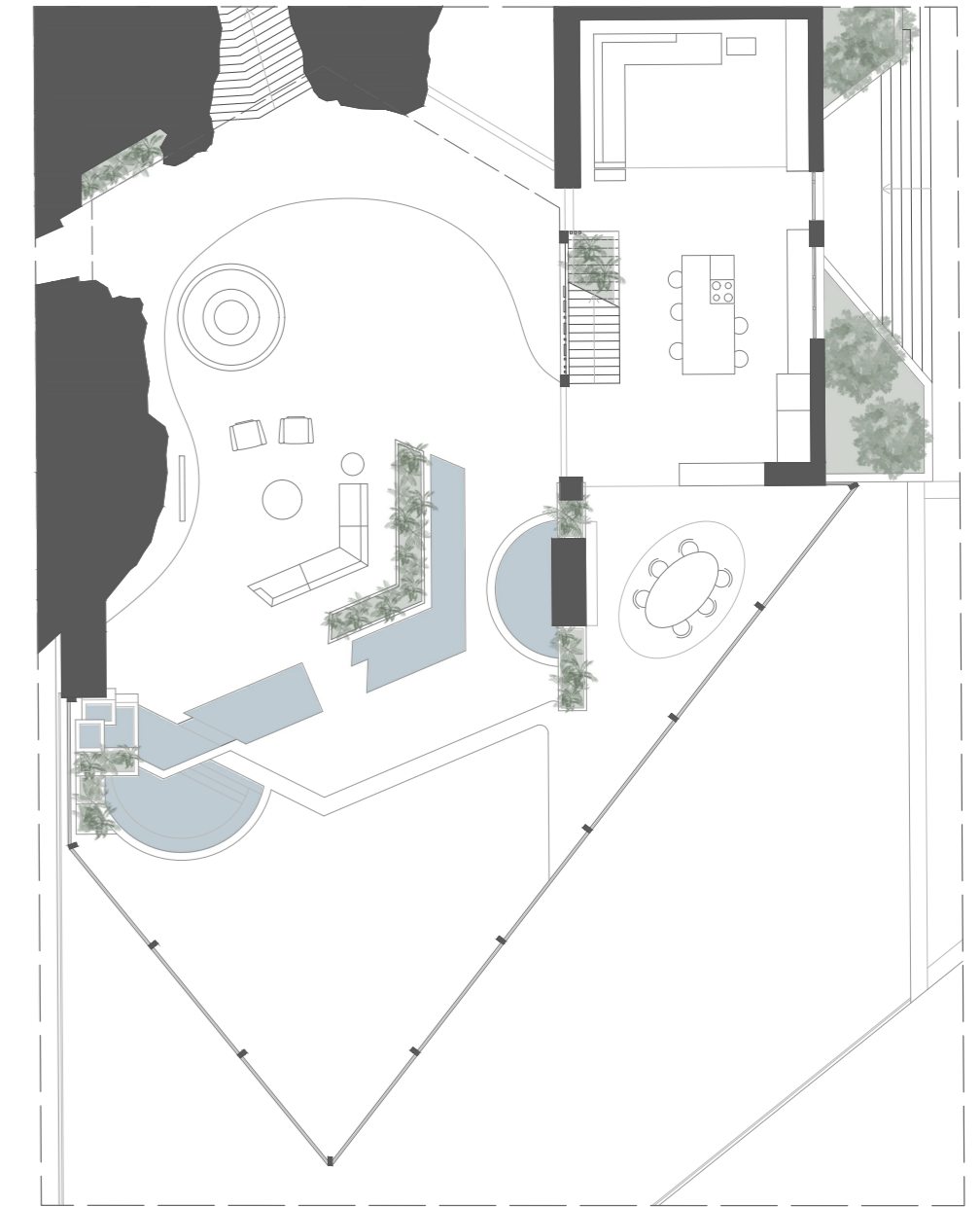


PLANTA NORMAL



ELEMENTOS DE AGUA VEGETACIÓN

PLANTA CON EL SUELO ABIERTO (CANALES)



0 1 3 5 10 20

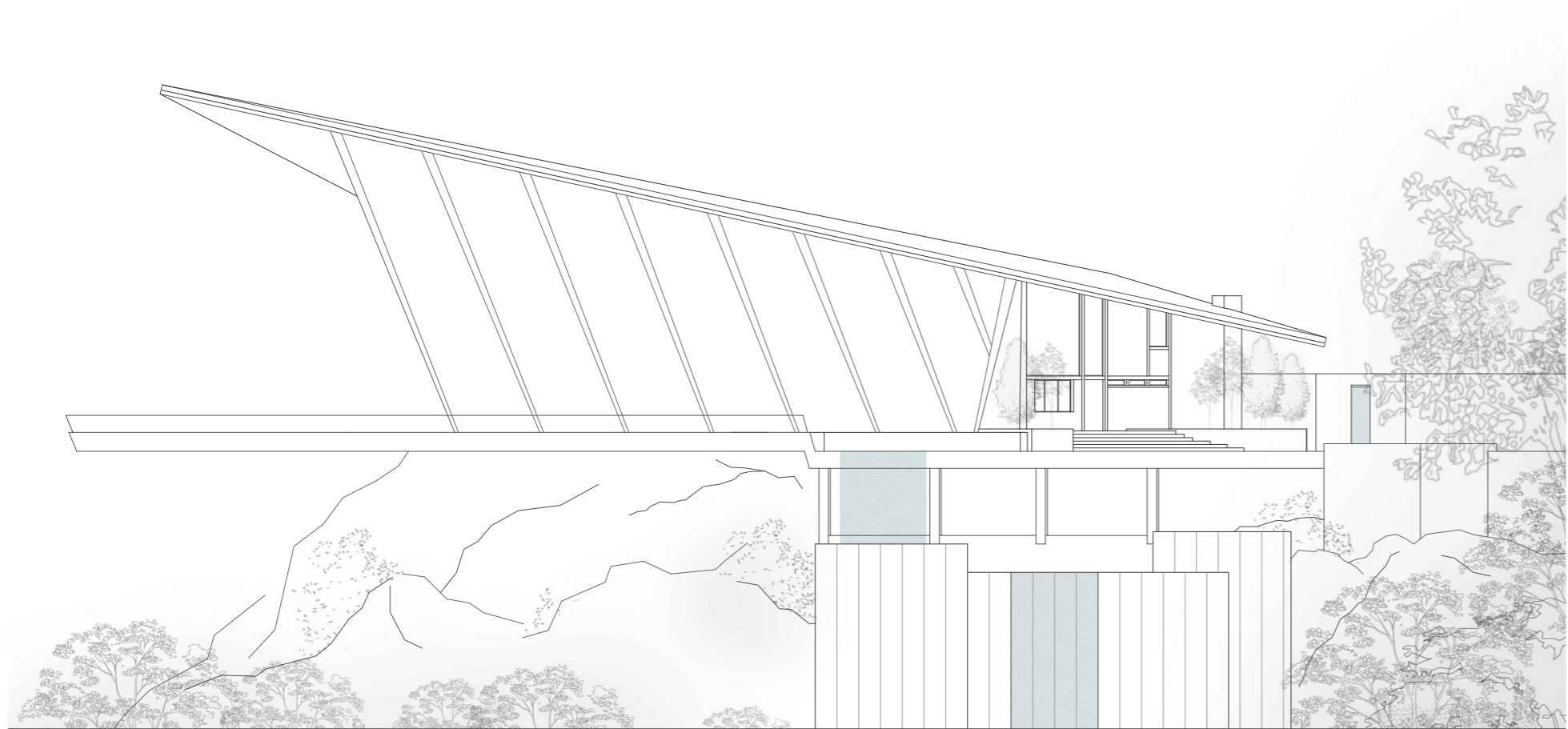


Fig. 128. Alzado general de la vivienda y el entorno. Se aprecia la característica forma de proa gracias a la cubierta ascendente. En la parte derecha aparece la cascada.

0 1 3 5 10 20

La función tecnológica de la casa se manifiesta en una consola con un cuadro de mandos situada en el primer piso, curiosamente muy similar a la que aparece en *El guateque*. En esta consola, Dash empieza a toquetear los botones cuando llegan por primera vez a la casa y se ve cómo puede controlar remotamente las distintas funciones de la misma. Entre ellas, cabe destacar la posibilidad de abrir partes del suelo de la sala principal dejando ver los canales de agua o activar las cortinas de agua sobre estos

canales creando un filtro visual en la sala, permitiendo también tamizar la luz entrante. Así mismo, Dash puede desplegar y elevar la zona estancial circular de la sala, encender la chimenea o subir la televisión. Escenas prácticamente idénticas a *El guateque* donde, por medio de estos controles también se pueden abrir distintas plataformas en el suelo dejando ver la piscina bajo las mismas o aumentar la potencia de la chimenea entre otras.



Fig. 129. Conjunto de fotogramas de *El guateque*, 1968. Se aprecia cómo Hrundi V. Bakshi al tocar la consola de la pared enciende la chimenea, hace que la estatua del niño meando moje a la señora, recoge la barra del bar o retira el suelo abriendo la piscina.

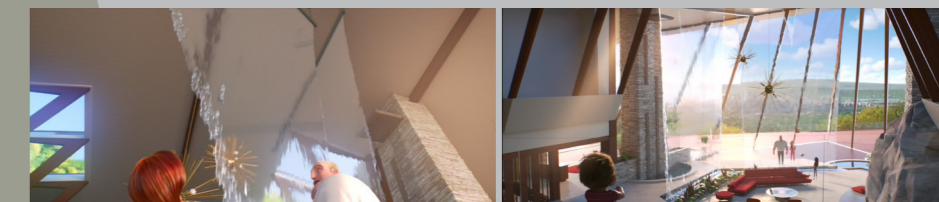
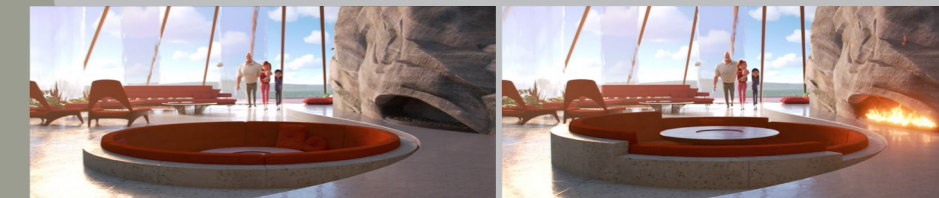


Fig. 130. Conjunto de fotogramas de *Los Increíbles 2*. Dash toca los botones del mando a distancia del cuadro de mandos y abre los estanques de la sala principal, eleva el sofá circular, enciende la chimenea, activa las cortinas de agua o sube la televisión.



Fig. 131. Fotograma de *Los Increíbles 2*, 2018. Se observa la gran luminosidad de la sala principal enfatizada con este efecto de luz volumétrica.



Fig. 132. Fotograma de *Los Increíbles 2*, 2018. La familia desayunando en la cocina.

Así pues, la nueva casa de *Los Increíbles* tiene un sinfín de peculiaridades arquitectónicas y características tecnológicas de última generación que la dotan de un futurismo muy visual. Entre ellas encontramos la piscina infinita que alberga bajo su fondo una habitación, situada tras la cascada. También existen numerosas salidas secretas ya que, tal y como afirma Bob, “Deavor se la compró a un multimillonario excéntrico que quería entrar y salir sin que nadie lo viera”. La inmensa sala principal se abre al exterior a través de una gran fachada de vidrio. La misma nos vincula visualmente con el exterior y aportan una extraordinaria transparencia. Todo ello se evidencia en la primera secuencia cuando entran en la casa y en la escena en la que Bob se despierta tras dormir 17 horas seguidas. En esta última vemos cómo la luz penetra inundando la sala principal aportando una gran luminosidad.

A pesar de estas grandes superficies transparentes y de la planta abierta de la casa, sus espacios más profundos son difíciles de entender ya que no se muestran claramente en la película. Estos espacios se corresponden con las habitaciones, bastante más pequeñas, para hacerlas más acogedoras y amables. Esta sensación se consigue también mediante la paleta de color usada, basada en la decoración de la época, o el uso de la madera. Se utilizan colores neutros o cálidos en línea con los pigmentos terrosos, muy populares a mediados y finales de los años 60 y que combinan perfectamente con el rojo característico de *Los Increíbles*. Un rojo que también se manifiesta en el mobiliario como, por ejemplo, sobre los taburetes de la isla de la cocina o en la sala principal. Dentro de esta última sobresale tanto en la zona de estar circular empotrada en el suelo, muy común en esta época, como en el sofá y las sillas de la zona más delantera.



Fig. 133 y Fig.134. Fotogramas de *Los Increíbles 2*, 2018. Violeta y Dash en una habitación. Se aprecia el predominio de la madera y de los colores cálidos.



Fig. 135. Fotograma de *Los Increíbles 2*, 2018. Bob sentado en el sofá rojo de la zona de estar.

En estas, encontramos también una semejanza razonable con iconos del mobiliario de la época, como la Silla Conference de los años 50 del diseñador y arquitecto Eero Saarinen²⁶. Saarinen se formó como diseñador en la Academia Cranbrook. Allí conoció a Charles Eames, junto a él, comenzó la búsqueda de nuevos materiales, procesos y diseños. De las investigaciones de aquella época, nació su conocida *Organic Chair*, actualmente editada por la marca Vitra, y con la que cosechó diversos premios. Fue posteriormente, cuando Eero Saarinen firmó una colaboración con la marca Knoll, hecho que se convirtió en una gran oportunidad para los diseñadores y la industria del diseño en el siglo XX, y que propició la creación de piezas como la citada Silla Conference, la cual es, hoy en día, uno de los diseños más famosos de la firma. La silla, con sus formas fluidas y esculturales, está constituida por una estructura mediante una carcasa de poliuretano reforzado moldeado, a su vez, la forma del asiento se realiza por medio de un contrachapado contorneado²⁷. Por último, la base está compuesta por cuatro patas metálicas en acero tubular con un acabado en cromo pulido o de madera con varios acabados, como es el caso de la película. (ver Fig. 130)

²⁶ Fue un innovador en las formas de la arquitectura y el diseño de mobiliario. No quiso limitarse por la geometría estricta del funcionalismo y abrazó la sensualidad y el simbolismo de las formas curvas. Es, por ello, un notable exponente del diseño orgánico y dejó su huella en la historia del diseño de mobiliario del siglo XX.

²⁷ *Silla Saarinen Conference*. Domestic Shop. <https://www.domesticshop.com/saarinen-conference-chair.html>



Fig. 136. Silla Conference de Eero Saarinen.

Asimismo, las dos grandes luminarias doradas de la estancia principal (ver Fig. 122) están claramente inspiradas en las lámparas Sputnik, un icono de los 60 con un diseño. Hay muchas variantes de lámparas Sputnik, sin embargo, el común denominador de todas ellas es su base esférica de la que parten numerosos brazos, que pueden finalizar o no en bombilla. Recibe su nombre en homenaje al primer satélite lanzado por la Unión Soviética en 1957. Esta referencia a era espacial recuerda la indicación inicial de Brad Bird de que la casa de Los Increíbles fuese como un cohete. En definitiva, el trabajo detallado con el mobiliario y los elementos domésticos de la casa, crean y ambientan este universo creando una particular atmósfera.



Fig. 137. Lámpara Sputnik.

CONCLUSIONES

La palabra animación proviene del latín “anima”, que significa “alma”. Por ello, la animación puede entenderse como “dotar de alma” y esto es precisamente lo que sucede en Los Increíbles. Estas películas se desarrollan en un universo alejado de la realidad pero que, sin embargo, se siente creíble y lo más importante, vivo. En este trabajo hemos visto cómo la arquitectura se convierte en una condición sine qua non para lograr este efecto.

Hemos tratado numerosas referencias e influencias fruto de las investigaciones realizadas por el equipo, poniendo de manifiesto este trabajo por el diseño que hay detrás de estas películas y que, en muchas ocasiones se nos puede pasar desapercibidas. Estas referencias arquitectónicas, que, si bien no se corresponden totalmente con la realidad, al tratarse de una visión diferente del mundo, se encuentran implícitas a lo largo de estas dos cintas y esto es precisamente lo que nos hace sumergirnos en este nuevo universo y sentirlo real, formando parte de su esencia.

Los numerosos ejemplos y espacios arquitectónicos que hemos tratado, más allá de actuar como un mero telón de fondo, influyen en la trama, la acompañan y enriquecen. Además, en

muchas ocasiones la arquitectura influye de manera directa en los personajes, relacionándose con su estado de ánimo o, incluso, complementando su personalidad, llegando a establecerse un vínculo realmente fuerte entre ambos. En otras ocasiones el modo de transmitir de la arquitectura traspasa la pantalla para sorprender, llamar la atención del público, crear expectación o transmitir sentimientos y sensaciones.

La arquitectura y el paisaje urbano del universo de los Increíbles se utilizan como un recurso visual que nos ambienta y traslada a la época de mediados de siglo XX y, más concretamente, a los característicos 50 y 60. En este sentido, la arquitectura cumple la función de representar o criticar a la sociedad y la cultura de aquel tiempo, desde la pasión por el automóvil al desarraigo emocional de los oficinistas en su espacio de trabajo gris y monótono.

La labor de los desarrolladores de Pixar en estas películas se caracteriza por un sobresaliente cuidado por el diseño y los detalles. Desde la arquitectura hasta los trajes o los figurantes nos sirven para crear esta atmósfera tan singular. El gusto por el



detalle también se traslada al mobiliario y a los objetos domésticos de la casa, tal y como hemos analizado. Dichos elementos se ajustan a la personalidad de los personajes y al ser usados por ellos, nos hacen creer que realmente viven ahí. A todo esto, se le une el fantástico trabajo de iluminación y el inteligente uso del color. A todo lo anterior se le suma la puesta en valor de toda la arquitectura de la época, ubicada en los años centrales del siglo anterior y cuyo reflejo en las películas podemos calificarla de brillante. Esta es una de las razones que imprimen interés y verosimilitud a estas obras cinematográficas. Los Increíbles logró alcanzar ambas virtudes en gran parte gracias a un estudio minuciosamente detallado de la arquitectura y el mobiliario para conseguir así sumergirnos de lleno en aquella época.

Hablamos unas películas animadas, donde los espacios no tienen que responder a distintas exigencias como la funcionalidad, donde los problemas estructurales no existen, donde no se tiene que cumplir ninguna medida y en las que solo se enfocan determinadas partes. Sin embargo, los distintos espacios que hemos analizado son realmente creíbles y realzan el trabajo de investigación llevado a cabo por el equipo de producción que también visitó lugares reales para reflejarlos en las películas.

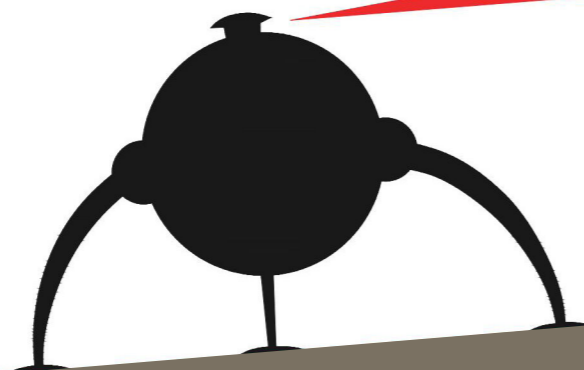
Un trabajo que posee también su reflejo en el presupuesto de estas obras cinematográficas. Para poder estrenar Los Increíbles (2004) se desembolsaron 92 millones de dólares, una cifra notablemente alta para la época. Los Increíbles 2 (2018) llegó

más que a duplicar esta cantidad, con un presupuesto de 200 millones de dólares, superior al de superproducciones como Origen (2010) ó Interestelar (2014). Esta magnitud económica y de recursos explica por qué el universo de Los Increíbles está tan bien pensado y por qué su producción es tan sobresaliente con un alto nivel de diseño. Todo ello se refleja en una estética realmente cuidada que resuelve a la perfección todos los detalles cuyo terminado no sería el mismo en una película de menor escala.

Esta voluntad de conseguir espacios verosímiles a la vez que sofisticados e innovadores a la hora de representar la arquitectura de los años 50 y 60, unido al gusto por el detalle es lo que dota de

un fuerte simbolismo a estas entregas. La primera vez que disfrutamos de ellas es imposible darse cuenta de todos sus detalles y matices, que aparentemente pasan desapercibidos, pero hacen a la vez que sintamos la película más redonda y pulida.

Los Increíbles fue la película más desafiante e innovadora de Pixar y en ese momento, su proyecto más ambicioso. El resultado es una historia excepcional, ambientada en un universo vívido y propio influenciado por la arquitectura, que la han convertido en una de las mejores películas del estudio y en un icono para varias generaciones de espectadores.



BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Adamson, P y Arbutich M. (2002). *Eichler: Modernism Rebuilds the American Dream*. Layton, Utah. Gibbs Smith.
- Barbarin Ruiz, A. (2008). *Luis Barragán frente al espejo: la otra mirada*. Barcelona. Colección arquia/tesis, núm. 26.
- Benevolo, L. (1963). *Historia de la arquitectura moderna*. Madrid, Tauru
- Degrassi, N. (1982). *La acrópolis de Atenas*. Madrid. Cupsa editorial.
- Gastón Guirao, C. *Mies van der Rohe*. [libreto del documental]. Arquia/documental 26. (director: Blackwood).
- Golub, G. (1998). *Albert Frey: houses 1+2*. New York, Princeton Architectural Press
- Jones, W. (2013). *Cómo leer Nueva York: una guía de la arquitectura de la gran manzana*. Madrid, H. Blume.
- Koenig, G (2008). *Albert Frey: 1903-1998: Arquitectura viva del desierto*. Colonia, Taschen.
- Lambert, P. (2013). *Building Seagram*. New Haven, Yale University Press
- Le Corbusier. (1924). *La ciudad del futuro*. (3ª edición), Ediciones Infinito. Buenos Aires
- Miller, Debra A. (2008). *Urban Sprawl*. Detroit, Greenhaven Press.
- Ramírez, J. A. (1993). *La arquitectura en el cine: Hollywood, la Edad de Oro*. Madrid, Alianza.
- Rispa Márquez, R. (1995). *Barragán: obra completa*. Sevilla. Tanais.

Smith, K. (2017). *Wright on Exhibit: Frank Lloyd Wright's Architectural Exhibitions*. Princeton University Press.

Terranova, A. (2003). *Rascacielos*. Ediciones Librería Universitaria de Barcelona.

Villalobos Alonso, D. (2002). *El color de Luis Barragán*. Oviedo, Morés.

ARTÍCULOS

Almonacid Canseco, R. (2014). *Mies van der Rohe y el rascacielos Seagram: la inversión del mito en Manhattan*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid

Benito Reina, A. (s.f.). *Breve historia de la animación*. Universidad Complutense de Madrid

Díez Martínez, D. (2019). Especulación residencial. Experimentos arquitectónicos y negocio inmobiliario en la conformación del suburbio estadounidense de posguerra. *ARQ (Santiago)*, (102), 82-95.

Díez Martínez, D. (2017) *Modernidad a precio de saldo*. The New York Times style magazine, (5), 39.

Garnica, J. (2006). Broadacre City: Frank Lloyd Wright (1934-1935). *DC. Revista de crítica arquitectónica*. (15-16), 112-115.

Hill, M. (2005). *A Home for Heroes: The Incredible Domestic Design*. University of Technology, Sydney.

Hull, D.B. (2020). *La libertad de la arquitectura*. ETSAB

Llorca, J. (2018). *50 años de Playtime (Tati, 1967): el cine como documento de la crisis del Movimiento Moderno*. Revista 180, (41). https://www.researchgate.net/publication/327079054_50_anos_de_Playtime_Tati_1967_el_cine_como_documento_de_la_crisis_del_Movimiento_Moderno

Magaña, C. (2010). Actualidad de la arquitectura Art Déco. *Diseño en Síntesis*, (38), p 40-53.

Narváez Tijerina, A. B. (2008). La ciudad red y la utopía. *Iztapalapa: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. (64-65), 63-91.

Pérez Barreiro, S, Rodríguez Llera, R y Villalobos Alonso, D. (2015). *La ciudad del Futuro de Le Corbusier en el género de la Ciencia Ficción*. Edições Cine Clube de Avanca.

Roberts, S. (2017). William Krisel, Architect Who Found a Midcentury Niche, Dies at 92. *New York Times (Online)*. <https://search-proquest-com.ponton.uva.es/docview/1907065228?pq-origsite=primo>

Villalobos Alonso, D. (1991). Mies van der Rohe o el eterno retorno. *BAU: revista de Arquitectura*, (5/6), 54-69.

TESIS Y TFGs

Daza Muriel, B. (2019). *Visión cinematográfica de la arquitectura en la ciudad de Nueva York*. TFG, Universidad de Valladolid.

De San Nicolás Juárez, H. (2015). *Jacques Tati: vivienda experimental y espacio de trabajo a mediados del siglo XX*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Superior de Arquitectura.

Palomares Pacheco, M (2018). *Publicidad en la arquitectura de la casa de posguerra: Ralph Rapson y La Greenbelt House*. TFG, Universidad de Valladolid.

Portolés Díez, A. (2019). *Cuando las catedrales sean verdes. Rascacielos: evolución y sostenibilidad*. TFG, Universidad Politécnica de Madrid.

PÁGINAS WEB

Barkas, S. (s.f.). *How mid-century modern architecture from the Palm Springs area influenced Pixar's "Incredibles 2"*. Desert Sun. <https://eu.desertsun.com/story/life/entertainment/events/modernism/2018/02/13/disneyland-pixar-incredibles-2-presentations-palm-springs-modernism-week/334670002/>

Benson, P. (2014). *The Incredibles – Mid Century Modernism exemplified*. Film and Furniture. <https://filmandfurniture.com/2014/08/the-incredibles-mid-century-modernism/>

Bernstein, F. A. (s.f.). *Welcome to California Modernism's Most Deluxe Desert Home*. Introspective magazine. <https://www.1stdibs.com/introspective-magazine/sunnylands/>

Crespo, I. (2018). *Así es la nueva casa "mid-century" de "Los Increíbles 2"*. Architectural Digest. <https://www.revistaad.es/decoracion/articulos/los-increibles-2-casa-decoracion/20951>

Edelbaum, S. (2018). *Production Designer Ralph Eggleston on Creating the World of Incredibles 2 – Part 1*. The Credits. <https://www.motionpictures.org/2018/06/production-designer-ralph-eggleston-on-creating-the-world-of-incredibles-2-part-i/>

Edelson, Z. (s.f.). *The Architecture of "The Incredibles"*. Architizer. <https://architizer.com/blog/inspiration/collections/the-architecture-of-the-incredibles/>

El pantheon de Los Increíbles. (2018). Blog Sancocho audiovisual. <http://sancochoaudiovisualblog.blogspot.com/2018/02/el-pantheon-de-los-increibles.html>

Edificio Chrysler. (s.f.). Wikiarquitectura. <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/edificio-chrysler/>

Esperon, J. L. (2018). *Historia del diseño industrial. Russel Wright*. Blogspot. <http://historia-diseno-industrial.blogspot.com/2018/01/russel-wright.html>

Flavin, C. (2018). *William Krisel's Twin Palms: A Modern American Dream*. Houzz. <https://www.houzz.com/magazine/william-krisels-twin-palms-a-modern-american-dream-stsetivw-vs~89795310>

Guillén, R. (2018). *4 cosas que convierten "Los Increíbles 2" en una digna secuela y 2 que podrían haberla hecho incluso mejor*. Jenesaispop. <https://jenesaispop.com/2018/08/10/338281/4-cosas-convierten-los-increibles-2-una-digna-secuela-2-podrian-haberla-hecho-incluso-mejor/>

Harford, T. (2017) *Cómo el ascensor cambió para siempre la forma de las ciudades*. BBC news | mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-39644485>

Holtsclaw, J. *The Graphic Art of Incredibles 2*. Josh Holtsclaw. <http://joshholtsclaw.com/blog/2018/3/5/the-graphic-art-of-incredibles-2>

La promenade en Casa Curutchet. (s.f.). Tecne. <https://tecne.com/arquitectura/la-promenade-en-casa-curutchet/>

La silla Shell de Hans J. Wegner cumple medio siglo. (s.f.). Enboga. <https://www.enboga.net/la-silla-shell-de-hans-j-wegner-cumple-medio-siglo/>

La Silla Shell CH07 de Hans J. Wegner, icónica por su pureza de líneas. (2017). Blog de Ámbar Muebles. <https://ambarmuebles.blogspot.com/2017/08/la-silla-shell-ch07-de-hans-j-wegner-iconica-por-su-pureza-de-lineas.html>

León, J. M. (2021). *Del sueño americano a la pesadilla suburbana*. Blogspot. <https://laciudadvisitada.blogspot.com/2021/05/del-sueño-americano-la-pesadilla.html>

Maiorano, F. (s.f.). *Chrysler Building*. Plexo. <http://www.fadu.edu.uy/viaje2015/articulos-estudiantiles/chrysler-building/>

Maldivia, B. (2010). *"Playtime": el film más experimental de Tati se mofa de la modernidad*. Espinof. <https://www.espinof.com/criticas/playtime-el-film-mas-experimental-de-tati-se-mofa-de-la-modernidad>

Malkin, M. (2018). *The Real Architecture That Inspired the Superheroes Home in Incredibles 2*. Architectural Digest. <https://www.architecturaldigest.com/story/the-real-architecture-that-inspired-the-superheroes-home-in-incredibles-2>

Newman, M. *Masters of Modernism - The Butterfly Effect*. Palm Springs Life. <https://www.palmspringslife.com/masters-of-modernism-the-butterfly-effect/>

Picascio, M. G. (s.f.). *Palm Springs Architectural Excursion*. Ultra Modern Style. <http://ultramodernstyle.com/palm-springs-architectural-excursion-2/>

Rost architects works on Orange County Eichler Home: ten things you should know about Eichler Homes. (2019). Rost architects. <https://www.rostarchitects.com/articles/2019/1/4/ten-things-you-should-know-about-joseph-eichler-and-his-homes>

Saloz, J.C. (2018). *Easter eggs, secretos y curiosidades de "Los Increíbles 2"*. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a22810151/easter-eggs-secretos-y-curiosidades-de-los-increibles-2/>

Silla Saarinen Conference. Domestico Shop. <https://www.domesticoshop.com/saarinen-conference-chair.html>

Sunnylands. (s.f.). Iconic Houses. <https://www.iconichouses.org/specials/sunnylands#>

The history of animation. The history of animation. <http://history-of-animation.webflow.io/>

The Parr's New Home: Creating the Sprawling Hillside House in "Incredibles 2". (2018). Pixar Post. <https://www.pixarpost.com/2018/05/creating-the-parr-home-in-incredibles-2.html>

Tibi, L. (2018). *Mid-century modernism and the promise of prosperity in the "Incredibles" films*. Reel Honey. <http://reelhoney.com/the-incredibles-architecture-midcentury-modernism/>

Valiente, G. (2015). *Casas modernas y luminosas: el estilo Eichler*. Canxel. <https://www.canxel.es/blog/casas-modernas-y-luminosas-el-estilo-eichler/>

Wolfe, J. (2018). *Mad for Mid-Century Design: Pixar's "Incredibles 2"*. Animation World Network. <https://www.awn.com/animationworld/mad-mid-century-design-pixars-incredibles-2>

1928: Sillón LC2 y LC3. (s.f.). Decofilia. <https://decofilia.com/1928-sillon-lc2-y-lc3/>

1951: Sillón Lady de Marco Zanuso. (s.f.). Decofilia. <https://decofilia.com/1951-sillon-lady-marco-zanuso/>

FILMOGRAFÍA

Bird, B. (Director). (2004). *Los Increíbles* [Película]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures

Bird, B. (Director). (2004). *Los Increíbles* [DVD contenido extra]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures

Bird, B. (Director). (2005). *Jack-Jack ataca* [Corto]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures

Bird, B. (Director). (2018). *Los Increíbles 2* [Película]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures

Disney, W y Iwkers, W. (Directores). (1928). *Steamboat Willie* [Corto]. Walt Disney Productions.

Docter, P y Del Carmen, R. (Directores). (2015). *Del Revés (Inside Out)* [Película]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures.

Docter, P; Unkrinch, L y Silverman, D. (Directores). (2001). *Monstruos. S.A.* [Película]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures.

Edwards, B. (Director). (1961). *Desayuno con diamantes* [Película]. Paramount Pictures.

Edwards, B. (Director). (1968). *El guateque* [Película]. The Mirisch Corporation.

Geronimi, C; Luske, H y Jackson, W. (Directores). (1950). *La cenicienta* [Película]. Walt Disney Productions.

Geronimi, C; Luske, H y Jackson, W. (Directores). (1951). *Alicia en el país de las maravillas* [Película]. Walt Disney Productions y RKO Radio Pictures.

Geronimi, C; Luske, H y Jackson, W. (Directores). (1953). *Peter Pan* [Película].

Gilbert, L. (Director). (1967). *Sólo se vive dos veces* [Película]. EON Productions.

Hamilton, G. (Director). (1971). *Diamantes para la eternidad* [Película]. United Artists.

Hand, D. (Director). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos* [Película]. Walt Disney Productions.

Hanna, W; Barbera, J y Nichols, C. (Directores). (1960). *Peter Pan* [Serie de TV]. Walt Disney Productions

Hanna, W y Barbera, J. (Directores). (1964). *Jonny Quest* [Serie de TV]. Hanna-Barbera Productions y Screen Gems Television.

Hitchcock, A. (Director). (1959). *Con la muerte en los talones* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy Story* [Película]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures.

Lasseter, J. (Director). (2006). *Cars* [Película]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures.

Mathot, T. (Director). (2018). *Tita Edna* [Corto]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures

Nolan, C. (Director). (2005). *Batman Begins* [Película]. Syncopy Production, Legendary Pictures, Patalex III Productions y DC Comics.

Peterson, P y Docter, P. (Directores). (2009). *Up* [Película]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures.

Shakman, M. (Director). (2021). WandaVision [Serie]. Marvel Studios.

Stanton, A y Unkrinch, L. (Directores). (2003). *Buscando a Nemo* [Película]. Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures.

Stuart Blackton, J. (Director). (1906). *Humorous Phases of Funny Faces* [Corto]. Vitagraph Company of America.

Tati, J. (Director). (1967). *Playtime* [Película]. Specta Films, Jolly Film.

Wilder, B. (Director). (1960). *El apartamento* [Película]. United Artists y The Mirisch Corporation.

Winsor McCay, J. (Director). (1914). *Gertie the Dinosaur* [Corto]. McCay

GALERÍA DE IMÁGENES

*Las portadas, así como todas las ilustraciones presentes a lo largo del trabajo han sido realizadas por el autor.

Fig. 1. Obtenida de: https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=288179

Fig. 2. Obtenida de: <https://www.ecartelera.com/peliculas/los-increibles-2/cartel/25111/>

Fig. 3. Fotograma de *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906.

Fig. 4. Obtenida de: <https://frametrek.com/catalog/gertie-the-dinosaur-1914/>

Fig. 5. Obtenida de: <https://www.filmaffinity.com/es/film492349.html>

Fig. 6. Obtenida de: <http://popvinyls.com/2018/03/02/mickey-mouse-90th-anniversary-pops-coming-soon/>

Fig. 7. Obtenida de: <https://www.pinterest.es/pin/481463016419364648/>

Fig. 8. Obtenida de: <https://www.pinterest.es/pin/853995148092865408/>

Fig. 9. Obtenida de: <https://www.pinterest.es/pin/52143308164643938/>

Fig. 10. Obtenida de: <https://www.imdb.com/title/tt0046183/mediaviewer/rm4042462720/>

Fig. 11. Obtenida de: https://www.imdb.com/title/tt0053502/mediaindex/?ref=tt_mv_close

Fig. 12. Obtenida de: <https://www.pinterest.es/pin/5136987065042645/>

Fig. 13. Obtenida de: <https://www.pinterest.es/pin/594545588305479134/>

Fig. 14, 15, 16, 20, 29, 30, 32, 33, 35, 38, 39, 41, 42, 44, 48, 52, 55, 56, 57, 59, 65, 66, 67, 76, 78, 79, 80, 81, 84, 86, 89, 91, 95, 98, 99, 100. Fotograma de *Los Increíbles*, 2004.

Fig. 17. Obtenida de: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Louis_Sullivan_-_Wainwright_Building,_Seventh_%2B_Chestnut_Streets,_Saint_Louis,_St._Louis_City_County,_MO.jpg

Fig. 18. Obtenida de: <https://www2.oberlin.edu/images/Art240/240-0023.JPG>

Fig. 19. Obtenida de: <https://www.otis.com/es/es/news?cn=elisha-otis-invent-c3-b3-el-ascensor-y-abri-c3-b3-las-puertas-de-la-movilidad-hacia-el-futuro>

Fig. 21. Obtenida de: <https://www.archdaily.mx/mx/626644/feliz-cumpleanos-louis-sullivan/5405cdd-7c07a807ef6000006-feliz-cumpleanos-louis-sullivan-foto>

Fig. 22. Obtenida de: <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-contemporanea/20200527/481380627529/edificio-chrysler-nueva-york-rascacielos-gran-depresion-empire-state.html>

Fig. 23. Obtenida de: <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/edificio-chrysler/>

Fig. 24. Obtenida de: <https://www.pinterest.es/pin/59672763784381700/>

Fig. 25. Obtenida de: <https://www.pinterest.es/pin/303641199886650581/>

Fig. 26, 27 y 28, . Obtenidas de: <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/edificio-chrysler/>

Fig. 31. Obtenida de: <https://historiasdenuevayork.es/2012/04/02/la-gran-reticula-el-plan-director-de-manhattan-1811-2011/>

Fig. 34. Fotograma de *Batman Begins*, 2005.

Fig. 36 y 37. Obtenidas de: <https://www.thehighline.org/history/>

Fig. 40. Fotograma de *Desayuno con diamantes*, 1961.

Fig. 43. Fotograma de *El apartamento*, 1960.

Fig. 45 y 46. Fotograma de *Playtime*, 1967.

Fig. 47. De creación propia

Fig. 49. Obtenida de: <https://pixabay.com/es/photos/skyline-nueva-york-agua-edificios-341035/>

Fig. 50. Obtenida de: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-364394/clasicos-de-arquitectura-seagram-building-mies-van-der-rohe/53834618c07a802121000421-seagram-building-mies-van-der-rohe-photo>

Fig. 51. Obtenida de: <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/edificio-seagram/>

Fig. 53. Obtenida de: <https://franklloydwright.org/reading-broadacre/>

Fig. 54. Obtenida de: <https://www.thefoggiestidea.org/levittown-ny-1957/>

Fig. 58. Obtenida de: <https://www.california.com/midcentury-mood-eichler-homes-california/>

Fig. 60. Obtenida de: <https://www.midcenturyhome.com/eichler-homes-mainstream-modernism/>

Fig. 61. Obtenida de: <http://www.eichlersocal.com/the-eichler-community/eichler-floor-plans-fairhaven/>

Fig. 62. Obtenida de: <https://www.rostarchitects.com/articles/2019/1/4/ten-things-you-should-know-about-joseph-eichler-and-his-homes>

Fig. 63. Obtenida de Adamson, P y Arbunich M. (2002). *Eichler: Modernism Rebuilds the American Dream*. Layton, Utah. Gibbs Smith.

Fig. 64. De creación propia.

Fig. 68. Obtenida de: <https://www.midcenturyhome.com/eichler-homes-origins/>

Fig. 69. Obtenida de: <https://www.rostarchitects.com/articles/2019/1/4/ten-things-you-should-know-about-joseph-eichler-and-his-homes>

Fig. 70. Obtenida de Díez Martínez, D. (2017) *Modernidad a precio de saldo*. The New York Times style magazine, (5), 39.

Fig. 71 y 72. Obtenidas de: <https://www.pshomes.com/original-alexander-company-racquet-club-homes-brochure/>

Fig. 73 y 74. Obtenidas de: <https://www.houzz.com/magazine/william-krisels-twin-palms-a-modern-american-dream-stseti-vw-vs~89795310>

Fig. 75. Obtenida de : <https://www.pinterest.es/pin/375909900148068064/>

Fig. 77. Obtenida de: <https://visitpalmsprings.com/homepage/media/media-kit/>

Fig. 82. Obtenida de: <https://filmandfurniture.com/product/zanuso-lady-chairs-set-2-vintage/>

Fig. 83. Obtenida de: <https://smarthistory.org/russel-wright-american-modern-pitchers/>

Fig. 85. Obtenida de: https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Le-Corbusier-Croquis-de-la-casa-oeste-de-la-Acropolis-de-Atenas-septiembre_fig1_320068292

Fig. 87. Obtenida de: https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-123630/clasicos-de-arquitectura-casa-gilardi-luis-barragan/pov-steve-2?next_project=no

Fig. 88. De creación propia.

Fig. 90. Obtenida de: <http://www.tapicerosargentinos.com.ar/amoblamiento/productos/le-corbusier/sillon-le-corbusier-lc3-de-1-cuerpo/>

Fig. 92. Fotograma de *Diamantes para la eternidad*, 1971.

Fig. 93, 104, 105, 106, 121, 122, 125, 126, 131, 132, 133, 134, 135. Fotograma de *Los Increíbles 2*, 2018.

Fig. 94. Obtenida de: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:DeathOfAchilles_Rumpf_ChalkidischeVasen_colorized_in_the_manner_of_the_inscriptions_painter.png

Fig. 96. Obtenida de: <http://clasicasusal.es/Mitos/atenea.htm>

Fig. 97. Obtenida de: <https://www.jmhdezdez.com/2011/07/acropolis-de-atenas-historia-mapa.html>

Fig. 101. Obtenida de: <https://ambarmuebles.blogspot.com/2017/08/la-silla-shell-ch07-de-hans-j-wegner-iconica-por-su-pureza-de-lineas.html>

Fig. 102. Obtenida de: <https://www.awn.com/animationworld/mad-mid-century-design-pixars-incredibles-2>

Fig. 103. Obtenida de: <https://usmodernist.org/evans.htm>

Fig. 107, 108 y 109. Obtenida de: <http://joshholtsclaw.com/blog/2018/3/5/the-graphic-art-of-incredibles-2>

Fig. 110. Obtenida de: <https://www.houzz.es/revista/arquitectura-la-radical-vivienda-en-el-desierto-de-albert-frey-stseti-vw-vs~84743132>

Fig. 111. De creación propia.

Fig. 112. Obtenida de: <https://www.thoughtco.com/the-frey-house-ii-photo-tour-178063>

Fig. 113. Obtenida de: <https://www.afar.com/places/albert-frey-house-ii-palm-springs>

Fig. 114 y 115. Obtenidas de: <http://www.adc-exhibits.museum.ucsb.edu/collections/show/10>

Fig. 116. De creación propia.

Fig. 113. Obtenida de: <https://westmuse.org/2012/02/22/sunnylands-the-journey>

Fig. 118 y 119: Obtenidas de: <https://www.1stdibs.com/introspective-magazine/sunnylands/>

Fig. 120. Obtenida de: <https://www.cmgsite.com/project/sunnylands-cultural-landscape-framework/>

Fig. 123. Obtenida de: Fotograma de *Diamantes para la eternidad*, 1971.

Fig. 124. Obtenida de: Fotograma de *Con la muerte en los talones*, 1959.

Fig. 127. De creación propia.

Fig. 128. De creación propia.

Fig. 129. Conjunto de fotogramas de *El guateque*, 1968.

Fig. 130. Conjunto de fotogramas de *Los Increíbles 2*.

Fig. 136. Obtenida de: <http://www.knoll-int.com/home/by-designer/classic-designers/eero-saarinen/saarinen-conference-chair>

Fig. 137. Obtenida de: <https://www.tiendason.es/oncontract/2017/03/03/lampara-sputnik-icono-del-estilo-retro/>

