



RELACIONES ENTRE EL CINE DE TERROR Y EL ESPACIO DOMÉSTICO

Autor: Javier Vergara Quintas
Tutora: Sara Pérez Barreiro
Septiembre 2025





Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**RELACIONES ENTRE EL CINE DE TERROR
Y EL ESPACIO DOMÉSTICO**



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA
GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

Autor: Javier Vergara Quintas

Tutor: Sara Pérez Barreiro

Septiembre 2025

RESUMEN

Este trabajo analiza la arquitectura en el cine de terror. El estudio se centra en el papel que desempeñan los espacios construidos dentro de las películas del género. Esto se llevará a cabo de tres formas. En primer lugar, la visualización detallada de distintas películas de terror, prestando especial atención a la arquitectura de las edificaciones que aparecen. En segundo lugar, la elaboración de un análisis tipológico de dichas construcciones mediante una tabla comparativa que recoge los elementos más significativos y recurrentes en estos espacios. La tercera es un análisis más exhaustivo de aquellas películas que se consideran más relevantes.

El cine de terror recurre a un amplio abanico de escenarios: mansiones victorianas, bloques de apartamentos, viviendas suburbanas, hoteles, hospitales... Todos ellos comparten ciertas características, el uso de las cubiertas inclinadas, buhardillas, sótanos... que han configurado la imagen arquetípica de la casa del terror en el imaginario colectivo. Así, los elementos arquitectónicos dejan de ser simples rasgos formales para convertirse en recursos narrativos indispensables del género.

De este modo, se pone de manifiesto que la arquitectura en el cine de terror no es un simple escenario, sino una herramienta narrativa fundamental que permite reflexionar sobre el hogar, la memoria y la forma en que habitamos los espacios.

PALABRAS CLAVE

Arquitectura, cine, terror, doméstico, escenografía, casa.



ABSTRACT

This paper analyses architecture in horror films. The study focuses on the role played by built spaces within films of this genre. This will be carried out in three ways. Firstly, a detailed viewing of different horror films, paying special attention to the architecture of the buildings that appear in the films. Secondly, a typological analysis of these buildings using a comparative table that lists the most significant and recurring elements in these spaces. The third is a more exhaustive analysis of those films that are considered most relevant.

Horror films use a wide range of settings: Victorian mansions, apartment blocks, suburban homes, hotels, hospitals... All of them share certain characteristics, such as the use of sloping roofs, attics, basements... which have shaped the archetypal image of the house of horror in the collective imagination. Thus, architectural elements cease to be simple formal features and become indispensable narrative resources for the genre.

This shows that architecture in horror films is not simply a setting, but a fundamental narrative tool that allows us to reflect on home, memory and the way we inhabit spaces.

KEY WORDS

Architecture, cinema, horror, domestic, scenography, house.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	12
The Haunting.....	16
Psicosis	22
La semilla del diablo	32
El resplandor	42
Poltergeist	56
Hereditary	68
CONCLUSIONES	78
TABLAS DE ESTUDIO TIPOLÓGICO	82
FICHAS TÉCNICAS	86
BIBLIOGRAFÍA.....	90
REFERENCIA DE IMÁGENES	94



“No sé cómo fue, pero a la primera mirada que eché al edificio invadió mi espíritu un sentimiento de insoportable tristeza. Miré el escenario que tenía delante -la casa y el sencillo paisaje del dominio, las paredes desnudas, las ventanas como ojos vacíos, los ralos y siniestros juncos, y los escasos troncos de árboles agostados- con una fuerte depresión de ánimo únicamente comparable, como sensación terrena, al despertar del fumador de opio, la amarga caída en la existencia cotidiana, el horrible descorrerse del velo. Era una frialdad, un abatimiento, un malestar del corazón, una irremediable tristeza mental que ningún acicate de la imaginación podía desviar hacia forma alguna de lo sublime. ¿Qué era, me detuve a pensar, qué era lo que así me desalentaba en la contemplación de la Casa Usher?”

Edgar Allan Poe (1839)-*La caída de la Casa Usher*

INTRODUCCIÓN

POR QUÉ

Desde sus inicios, el relato de terror ha necesitado un lugar donde alojar las historias, un espacio físico que canalice los miedos colectivos y que sirva de escenario a lo sobrenatural. El cine de terror bebe directamente de la tradición literaria gótica. Autores como Edgar Allan Poe, H. P. Lovecraft, Bram Stoker o Henry James, por citar algunos, aportaron mitologías, atmósferas y recursos narrativos que más tarde se trasladaron a la pantalla. De esta herencia literaria procede también una marcada tendencia escenográfica: castillos ruinosos, mansiones aisladas, pasillos interminables o habitaciones oscuras que transmiten tanto amenaza como fascinación. En sus primeras manifestaciones cinematográficas, el género adoptó con naturalidad estos espacios: desde los castillos medievales en *Nosferatu* (Murnau, 1922) o *Drácula* (Browning, 1931), hasta su equivalente más cercano y cotidiano, las mansiones y casas victorianas que, con el tiempo, dieron paso a escenarios domésticos aún más reconocibles para el espectador.

En mi caso, una de las primeras películas de terror que recuerdo haber visto, fue *El resplandor* de Stanley Kubrick, basado en la obra homónima de Stephen King. Recuerdo la imagen de Jack Torrance persiguiendo a su hijo Danny por esos interminables pasillos; recuerdo el Hotel Overlook, su estructura laberíntica y sus enormes estancias completamente fuera de escala para sus únicos tres habitantes, vivos claro..., cómo el hotel se impone en cada escena aumentando la sensación de desorientación y aislamiento. El Overlook no es un simple escenario; es un personaje más, que influye y manipula a los protagonistas hasta el punto de quebrar la mente de su protagonista. El cine y la arquitectura siempre están de la mano y esta fue una de las primeras películas en las que me percaté de ello.

La relación entre el cine y la arquitectura es un hecho innegable, ya que el espacio físico que se muestra en pantalla puede influir poderosamente en las sensaciones del espectador. Es especialmente en el cine de terror dónde la arquitectura se convierte en un recurso clave, capaz de provocar miedo sin palabras ni acciones. Los espacios que rodean a los personajes no solo los encierran, sino que también los desorientan, los aíslan y los colocan en una posición de vulnerabilidad. ¿Qué es lo que hay al final del pasillo? ¿Qué se oculta bajo las escaleras del sótano? ¿Hay algo esperando al doblar la esquina? El diseño de un edificio o el interior de una casa puede crear sensaciones de amenaza, reflejar estados psicológicos o sugerir que algo más acecha en las sombras. Así pues, la arquitectura en pantalla no solo ambienta; se convierte en un elemento activo, en un personaje más, que añade capas de significado, envolviendo al espectador en una atmósfera de inquietud que eleva la intensidad de la historia.

Es frecuente en el género de terror el uso del espacio doméstico. Esto no es casual, responde a la intención de llevar el miedo a lugares conocidos por el espectador. La casa, que debería ser un lugar de refugio y protección, se corrompe, se vuelve inquietante y amenazadora. Lo familiar se torna desconocido, estableciendo una conexión directa con el espectador, que se pregunta, sentado en su butaca, ¿me podría suceder a mí?

Fig. 1 (pág. izquierda), *Nosferatu* (Murnau, 1922), Icónica imagen de la sombra de *Nosferatu*.
Fig. 2 (derecha), *Drácula* (Browning, 1931), Imagen de *Drácula* en la escalinata del castillo.



OBJETIVOS

Este trabajo tiene como objetivo principal analizar cómo la arquitectura en el cine de terror y, en especial, los espacios domésticos contribuyen a crear atmósferas de miedo. Para ello se explorará el papel de las casas y los edificios como elementos narrativos del género y se compararán distintos espacios domésticos, casas unifamiliares, mansiones, apartamentos..., y su impacto a la hora de influir en la historia, estableciendo patrones comunes y excepciones. De esta forma se podrá identificar que aspectos arquitectónicos son más efectivos a la hora de crear esa atmósfera de terror.

Además de este análisis comparativo, se profundizará en el estudio de cómo el espacio arquitectónico es usado en las películas de terror para generarnos sentimientos o emociones específicas. La casa, en estas películas, no es un simple escenario o un telón de fondo es un personaje activo, que ejerce una influencia directa en la trama: manipulando a los personajes, siendo un reflejo del mal o convirtiéndose en el propio villano de la película. La casa deja de ser un contenedor de objetos y personajes para transformarse en una entidad de que parece poseer vida propia. Así pues, se explicará cómo el cine se vale de los espacios arquitectónicos como recurso esencial para el desarrollo de sus historias.

Fig. 3 (abajo), *El resplandor* (Kubrick, 1980), Ascensor del Overlook.

Fig. 4 (pág. dch.), *Al final de la escalera* (Medak, 1980), Escena de la pelota bajando por la escalera.



METODOLOGÍA

Para llevar a cabo los objetivos descritos, en primer lugar, se ha realizado una selección de películas representativas del género de terror en las que aparecen inmuebles de importancia arquitectónica o simbólica, tratando de buscar la variedad en estilos, períodos o subgéneros, desde los años treinta hasta la actualidad.

A partir de esta selección se realizará un análisis tipológico de las casas y edificios presentes en las películas. Para ello se creará una tabla comparativa en la que se recogerán una serie de características arquitectónicas que, tras una primera reflexión y la visualización de diferentes títulos del género, se han revelado como elementos significativos y recurrentes en la configuración de los espacios en el cine de terror.

Después del visionado y el análisis de las películas se llega a la conclusión de cuáles deben ser los parámetros incluidos en la tabla, siendo estos: tipología, si se trata de una vivienda unifamiliar o un bloque; el número de plantas que tenga el edificio; la existencia de espacios anexos al cuerpo principal, tales como sótanos, desvanes, porches o garajes, cuya presencia suele tener una gran importancia en el cine de terror, así como, la presencia de elementos añadidos como chimeneas o balcones. Otros de los aspectos a considerar es el tipo de cubierta, si se trata de una cubierta plana, a dos aguas, a cuatro o más, que influye enormemente en la imagen externa del edificio, así como, la presencia de simetría en la fachada o el tipo de materialidad de esta, diferenciando entre construcciones de madera, ladrillo, piedra u hormigón. Por último, se prestará atención a las condiciones del entorno en el que se encuentra, si es aislado o urbano, si tiene o no jardín o cómo es el acceso desde el exterior.

Esta clasificación facilitará la identificación, en un único vistazo, de patrones y diferencias en el diseño arquitectónico, y permitirá comprender de manera objetiva qué características espaciales se asocian con el cine de terror. Estableciéndose una especie de “tipología del terror”, capaz de señalar si existe alguna imagen o modelo de vivienda que han sido empleados de forma reiterada para infundir miedo.

De entre todas las películas visionadas, se procederá a un estudio más exhaustivo de aquellas que se consideren más relevantes, analizando en profundidad cómo la arquitectura influye en la trama y el impacto que los elementos arquitectónicos tienen sobre la narrativa y el desarrollo de los personajes. También nos centraremos en el posible trasfondo o simbolismo de ciertos espacios o en el estudio de escenas concretas de la película en el que el espacio arquitectónico desempeñe un papel relevante.



En la versión de 1963, dirigida por Robert Wise con diseño de producción de Elliot Scott, se escogió Ettington Park, en Warwickshire, para representar Hill House. Es una mansión neogótica diseñada por John Prichard, cuya fachada de piedra caliza, los techos elevados y los torreones le confieren un aire de castillo romántico muy apropiado para la historia. La película consigue una ambientación inquietante y verosímil, en la que la arquitectura refuerza la atmósfera de la casa embrujada: desde la disposición de los muros hasta los ángulos de las puertas, todo contribuye a dar la impresión de que se trata de una vivienda real, pese a su carácter ficticio. (Martín Alegre, 2023)

En cambio, la versión de 1999, dirigida por Jan de Bont y con diseño de producción de Eugenio Zanetti, utilizó Harlaxton Manor, en Lincolnshire, obra de Anthony Salvin. Esta mansión combina el estilo jacobino con el barroco y, a diferencia de la sobriedad de Ettington Park, ofrece una imagen monumental y desmesurada: techos altísimos, mobiliario recargado, puertas gigantescas y estancias fuera de escala. La propuesta parece sacada de un mundo de fantasía más que de una localización real y, en términos visuales, multiplica por mil el efecto logrado en la versión de 1963. (Martín Alegre, 2023)

Finalmente, la reinterpretación de 2018 en formato de serie, dirigida por Mike Flanagan, introduce cambios narrativos respecto a la obra original, pero recupera una representación de la casa más cercana a la de 1963 que a la de 1999, apostando de nuevo por una atmósfera más verosímil y contenida.

La cuestión que surge entonces es: ¿por qué, pese a estas diferencias, se mantienen determinados espacios en ambas versiones? Más allá de su tratamiento visual, la permanencia de ámbitos como la biblioteca, el invernadero o la escalera obedece a una lógica propia del género. Como señala Alfonso Cuadrado en *El hogar infernal*, la casa encantada “no es un mero escenario, sino que organiza su narrativa en torno a una

serie de espacios arquetípicos que generan miedo”. A diferencia del hogar cotidiano, donde los ambientes se estructuran según criterios de intimidad y vida social, en la casa encantada la jerarquía espacial se reordena en función de la amenaza. Surgen así zonas seguras, asociadas más lo cotidiano, y otras inseguras, espacios fuera de lo normal (biblioteca, invernadero, desván...) donde se concentra lo sobrenatural¹. Por otra parte, la dimensión vertical de la vivienda adquiere en muchas películas un papel fundamental dentro de esta lógica espacial: el sótano se asocia a lo oculto e infernal, el desván a lo espiritual o reprimido, y las escaleras, como la de caracol de *The Haunting*, funcionan como espacios de transición que refuerzan la tensión dramática. Todos estos motivos espaciales se repiten de manera recurrente en el



Fig. 6 (abajo). *The haunting* (De Bont, 1999), Vista del gigantesco interior de la mansión.

Fig. 7 (pág. dch. sup.). *The haunting* (Wise, 1963) y Fig. 8 (pág. dch. abajo.). *The haunting* (De Bont, 1999), Vista compartiva exterior de ambas mansiones.

¹ En este caso, estamos hablando de la casa encantada arquetípica, como veremos en los ejemplos posteriores, lo sobrenatural se irá acercando a lo más cotidiano, veáse el baño de *Psicosis* o el armario de *Poltergeist*.



género, lo que explica la permanencia de ciertos espacios en ambas versiones de Hill House y en otras producciones posteriores, convertidos en escenarios donde se materializa la amenaza y se concentra el miedo.

Desde esta perspectiva, Hill House permite establecer una definición de la casa encantada en el cine. Entendiéndose como una tipología arquitectónica del género de terror en la que el espacio doméstico, concebido inicialmente como vivienda familiar, se transforma por la irrupción de fenómenos sobrenaturales. Esta alteración provoca que la arquitectura deje de responder a las necesidades de sus habitantes y se recomponga en función de los sucesos sobrenaturales o de las entidades que los provocan adquiriendo una lógica propia. Parte de sus estancias se vuelven oscuras o inaccesibles, aparecen habitaciones, sótanos o pasajes ocultos, y la organización espacial adopta rasgos laberínticos. La casa se convierte así en soporte material de lo sobrenatural y, al mismo tiempo, en un agente activo que desestabiliza a los personajes y proyecta sus miedos e inquietudes. Un elemento capaz de influir en la conducta de los personajes, comportándose como si estuviera vivo, hasta el punto de poder incluso mirarte (Fig. 9).

En definitiva, Hill House muestra cómo determinados rasgos arquitectónicos y narrativos se mantienen constantes dentro del género. Aunque las representaciones de 1963 y 1999 difieren en estilo y recursos técnicos, en ambos casos la casa funciona como un espacio autónomo y amenazante, lo que confirma su valor como modelo de la casa encantada en el cine; una construcción que, en palabras de Shirley Jackson, “llevaba así ochenta años y así podría haber seguido otros ochenta años más”.

Fig. 12. *The haunting* (Wise, 1963), Fig. 13, *The haunting* (De Bont, 1999) y Fig. 14, *The haunting of Hill House* (Flanagan, 2018), Vista de la escalera de caracol como elemento que se repite a lo largo del tiempo.

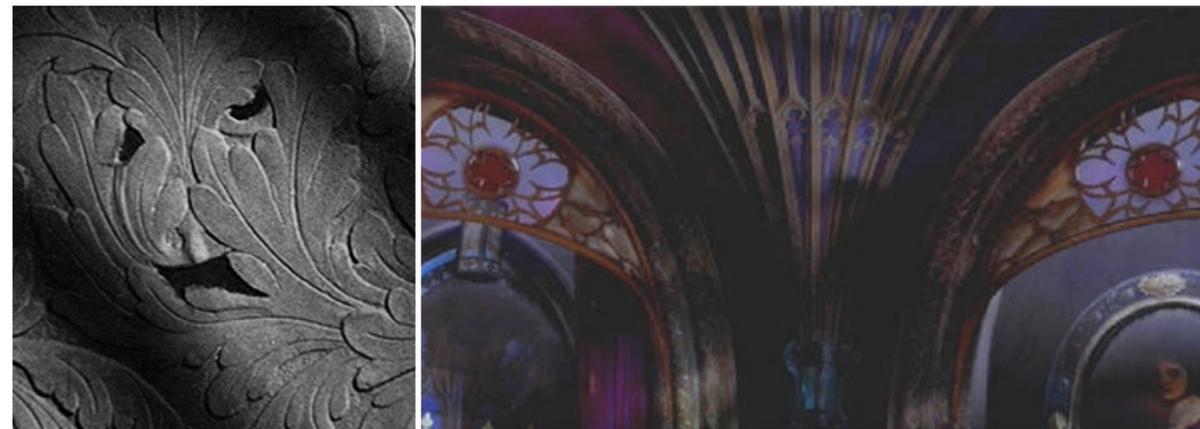
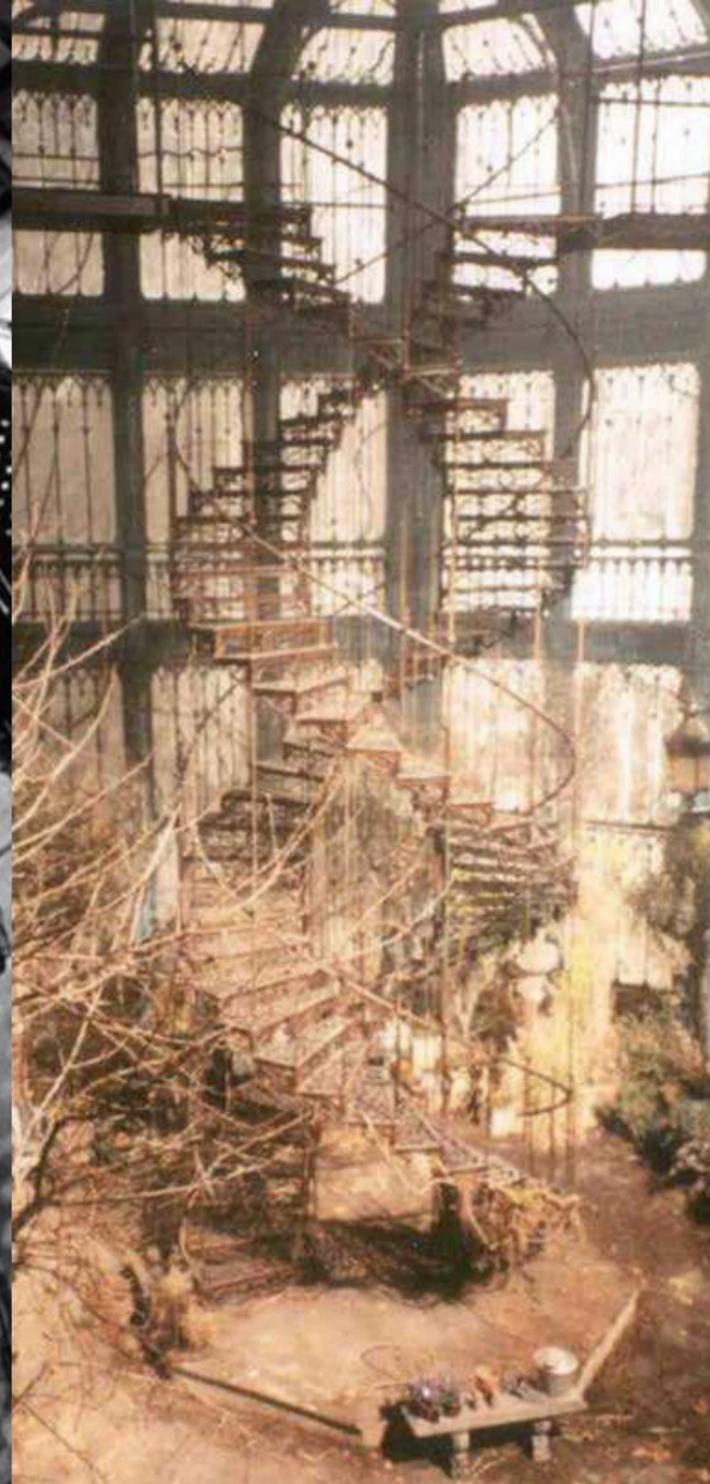


Fig. 9 (dch.). *The haunting* (Wise, 1963) y Fig. 10 (izq). *The haunting* (De Bont, 1999), Elementos de la mansión que evocan caras humanas.



Fig. 11. *The haunting* (Wise, 1963), Vista interior de la mansión.



PSICOSIS

“Incluso a la luz del día, este lugar parece un poco siniestro”-
Alfred Hitchcock- Trailer promocional de *Psicosis*



Psicosis (1960), una de las películas más influyentes de Alfred Hitchcock, está considerada una obra fundacional del subgénero *psycho killer*. La historia comienza con Marion Crane (Janet Leigh), una joven secretaria que roba una suma de dinero de su empresa con la intención de empezar una nueva vida junto a su amante, Sam Loomis (John Gavin). Durante su huida, se detiene en el apartado Bates Motel, donde conoce a Norman Bates (Anthony Perkins), un joven retraído que vive con su controladora madre en una antigua casa situada en una colina, justo detrás del motel. Esa misma noche, Marion es asesinada en la ducha, en una de las escenas más icónicas del cine. A partir de ahí, la narrativa da un giro: la atención se traslada a su hermana y a su amante, quienes comienzan una búsqueda que los lleva al motel. Allí descubren que la madre de Norman lleva años muerta y que él sufre un trastorno de identidad disociativo. Los crímenes han sido cometidos por el propio Norman, bajo una personalidad que recrea a su madre. Este conflicto entre madre e hijo se representa de múltiples formas en la película, y una de ellas es a través de la arquitectura.

Antes de director, Hitchcock fue guionista, director artístico y diseñador de producción, su participación en todos estos campos hace que sea consciente de la importancia del espacio en sus películas, en las que no es un simple escenario, aporta a la escena. De hecho, el propio director afirmaría “una regla que siempre he seguido es: nunca usar un emplazamiento simplemente como fondo. Hay que usarlo al cien por cien. (...) Tienes que hacerlo funcionar de forma dramática.” (Lightman, 2017). Hitchcock utiliza los espacios como una extensión de los personajes y de las situaciones que atraviesan. (Cajal, 2021)



Psicosis constituye una reflexión de Hitchcock sobre el hogar y las relaciones que se desarrollan en su interior, representadas a través de distintas dualidades espaciales. Realizada en un momento en que la familia nuclear, idealizada en el cine de los años cincuenta, comenzaba a ser cuestionada, la película se considera el punto en el que el género del horror se trasladó al ámbito doméstico. Esta es una de las razones por las que la arquitectura de la casa en *Psicosis* se ha convertido en una de las más memorables de la historia del cine. (Jacobs, 2007)

Fig 15. *Psicosis* (Hitchcock, 1960), Vista exterior de la casa Bates.

La finca de los Bates se sitúa a lo largo de una antigua autopista que conecta Phoenix con California. Hitchcock planificó minuciosamente la ruta que recorre Marion desde su salida de Phoenix hasta su llegada al motel, utilizando una sucesión de paisajes suburbanos y anodinos que subrayan el carácter monótono y despersonalizado del trayecto.

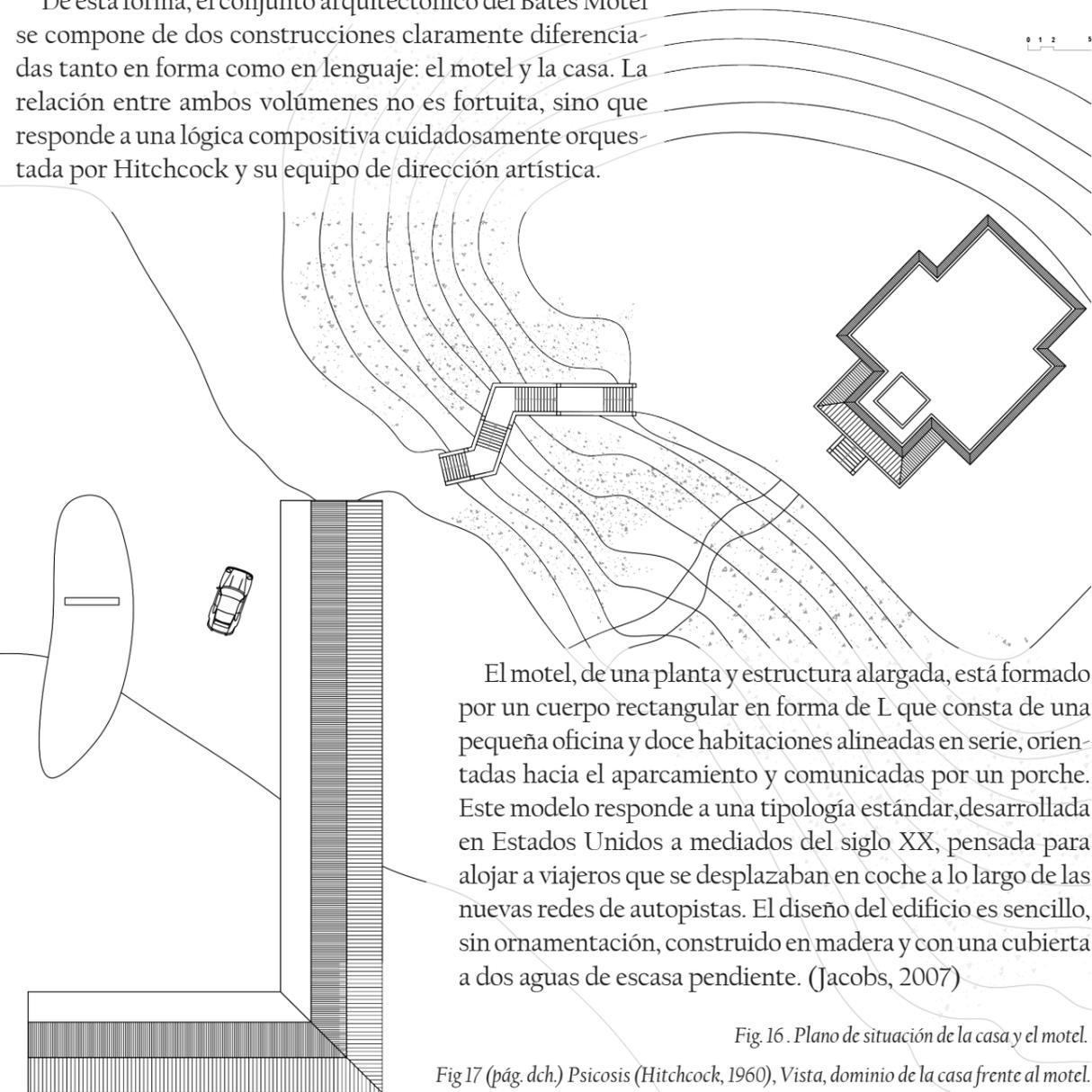
Cuando Marion llega al Bates Motel en medio de una tormenta, se encuentra con un lugar apartado, que parece querer esconderse del mundo. El propio Norman Bates menciona: “Desviaron la carretera... Aquí no vienen nada más los que se equivocan”. La película subraya así la desconexión del motel respecto a la realidad exterior. El investigador privado que rastrea a Marion en la cinta, afirma que “los dos últimos días he estado en tantos hoteles que mis ojos están empañados por el neón, pero éste es el primer lugar que parece escondido del mundo”.

La primera imagen que observamos del complejo muestra una confrontación visual entre sus dos elementos principales: el motel y la casa. El motel, de una sola planta, con una marcada horizontalidad y de aspecto más moderno, responde a la tipología estándar de los moteles de carretera estadounidenses de mediados del siglo XX. En contraste, la casa, situada en lo alto de una colina, de carácter vertical, oscuro y de estética victoriana, conforma una silueta que domina visualmente el conjunto. Esta oposición entre lo horizontal y lo vertical no es solo formal, sino que introduce una de las primeras dualidades del filme.

Tal y como explica Cajal en su trabajo de fin de grado, la doble personalidad de Norman se refleja en los dos edificios. El motel representa a Norman: espacio en el que transcurre la mayor parte de su vida cotidiana, reflejando su lado más accesible y afable, aunque también aislado. La casa, en cambio, simboliza la figura de la madre: una presencia autoritaria y amenazante, que vigila el motel, a Norman, desde lo alto. Ambos espacios se diferencian, pero coexisten con

una clara predominancia del uno sobre el otro.

De esta forma, el conjunto arquitectónico del Bates Motel se compone de dos construcciones claramente diferenciadas tanto en forma como en lenguaje: el motel y la casa. La relación entre ambos volúmenes no es fortuita, sino que responde a una lógica compositiva cuidadosamente orquestada por Hitchcock y su equipo de dirección artística.



El motel, de una planta y estructura alargada, está formado por un cuerpo rectangular en forma de L que consta de una pequeña oficina y doce habitaciones alineadas en serie, orientadas hacia el aparcamiento y comunicadas por un porche. Este modelo responde a una tipología estándar, desarrollada en Estados Unidos a mediados del siglo XX, pensada para alojar a viajeros que se desplazaban en coche a lo largo de las nuevas redes de autopistas. El diseño del edificio es sencillo, sin ornamentación, construido en madera y con una cubierta a dos aguas de escasa pendiente. (Jacobs, 2007)

Fig 16. Plano de situación de la casa y el motel.

Fig 17 (pág. dch.) Psicosis (Hitchcock, 1960), Vista, dominio de la casa frente al motel.



Por otro lado, la casa, situada en lo alto de la colina, fue construida como decorado en los estudios Universal por los directores de arte Joseph Hurley y Robert Clatworthy. Su diseño se inspira en la arquitectura victoriana de finales del siglo XIX, concretamente en el estilo Second Empire². Se trata de una estructura simétrica de madera, con dos plantas, una torre central con buhardilla y tragaluz, tejado de inspiración francesa, mansarda, y un porche de entrada con balaustrada sencilla. Su silueta recortada, oscura y elevada genera una imagen imponente y cargada de connotaciones visuales, que se ha convertido en uno de los iconos más reconocibles del cine de terror. (Jacobs, 2007)

Aunque existen varias teorías sobre lo que inspiró a Hitchcock para el diseño de la casa, una de las más extendidas es que se basó en el famoso cuadro de Edward Hopper³, *House by the Railroad* de 1925. En él se muestra una melancólica casa con tejado de mansarda, cornisas, pilastras y una ventana en forma de óculo. Otra teoría sugiere que Hitchcock se inspiró en una ilustración de *La familia Addams* realizada por Charles Addams, ya que el patrón de ambas mansiones presenta similitudes formales. (Karu, 2016)

Estas imágenes conectan directamente con el estilo arquitectónico elegido para la casa: el victoriano, muy presente en el imaginario colectivo del cine de terror. Originado durante la Gilded Age, este estilo fue adoptado por una nueva clase adinerada como símbolo de estatus y ostentación, inspirándose en elementos medievales europeos como torres asimétricas,



Fig 18. *Psicosis* (Hitchcock, 1960), Vista exterior de la casa Bates.

ventanales decorados y techos inclinados tipo mansarda.

En su interior, estas mansiones solían ser laberínticas, con habitaciones poco utilizadas y mobiliario recargado, generando una sensación de vacío y aislamiento. Con el paso del tiempo, los cambios en los gustos arquitectónicos y los elevados costes de mantenimiento, muchas de estas viviendas cayeron en desuso, deteriorándose y acumulando polvo. Este abandono progresivo las convirtió en un símbolo de decadencia y, con ello, en un escenario recurrente del cine de terror, donde representan lo gótico, lo oculto y lo amenazante. (Karu, 2016)

El interior de la casa Bates refuerza el carácter inquietante del exterior. Desde el porche, se accede a un vestí-

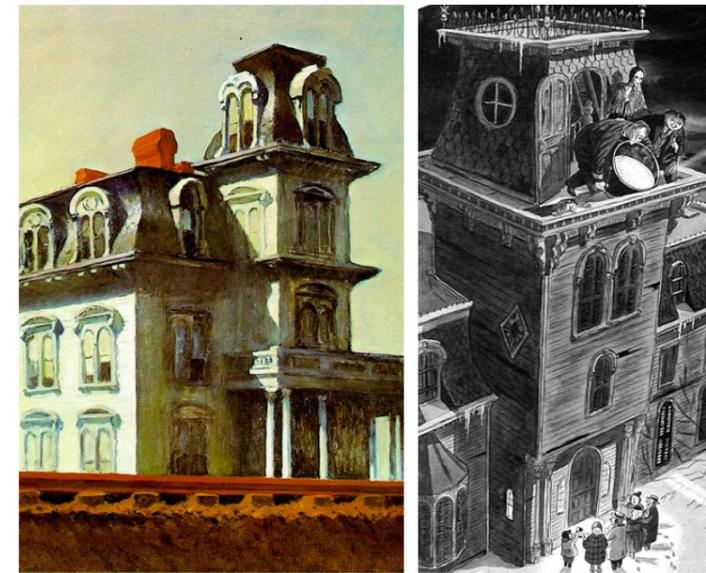


Fig 19. Cuadro *House by the Railroad* de Fig 20. Viñeta de *La Familia Adams* Hopper.

³ Edward Hopper (1882–1967) fue un pintor estadounidense asociado al realismo, célebre por sus representaciones de escenas cotidianas marcadas por el aislamiento, la quietud y el silencio. Su obra se caracteriza por el uso expresivo de la luz natural, encuadres influenciados por la fotografía y un interés constante por la arquitectura y los espacios urbanos. Muchos de sus cuadros muestran interiores vacíos, casas solitarias o figuras en actitud contemplativa. Alguna de sus obras más famosas son: *Nighthawks* (1942), *Morning Sun* (1952), *Chop Suey* (1929), *Rooms by the Sea* (1951) o *House by the Railroad* (1925)



Fig 21. *Psicosis* (Hitchcock, 1960), Vista exterior de la casa Bates.

bulo amplio que funciona como núcleo distribuidor de la vivienda. Este espacio conecta con un pasillo lateral que lleva a la cocina, mientras que, en el centro, se alza una gran escalera de madera con balaustres tallados y vidrieras que permite el acceso a los pisos superiores. En el rellano, una doble altura permite visualizar el piso superior y las paredes están cubiertas de cuadros con marcos ornamentados que refuerzan la sensación de una casa anticuada y estática. Hitchcock explora estos espacios con movimientos de cámara que enfatizan la verticalidad y el encierro, como los planos cenitales sobre la escalera o los travellings que siguen a los personajes al subir o bajar entre plantas.

En el piso superior se encuentran los dormitorios de Norman y su madre. El de Norman aparece como una habitación infantil congelada en el tiempo, con detalles que aluden a una personalidad reprimida y dependiente. En cambio, la habitación de la madre permanece cerrada y cargada de objetos personales que intensifican la sensación de que aún está habitada, a pesar de su ausencia física. La decoración general de la casa es recargada y está llena de objetos, con la intención, tal y como señala Walter Benjamin, de abrumar al espectador a través de la saturación visual, creando una atmósfera recargada y opresiva. (Jacobs, 2007)

El clímax de la película sucede bajo tierra, en el sótano, un espacio oculto, enterrado y apartado del resto. Allí se descubre el cadáver momificado de la madre de Norman, sentado en una mecedora. En el libro *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* se expone que el hallazgo en el sótano hace que toda la casa, y en especial el dormitorio de la madre, funcionen como una tumba. Al igual que un faraón egipcio, la madre ha sido momificada y enterrada con sus pertenencias domésticas.

Fig. 22-29. *Psicosis* (Hitchcock, 1960) Vistas interiores de la casa.



Fig. 22. Vista pasillo y recibidor principal.



Fig. 23. Vista pasillo y cocina.



Fig. 24. Vista pasillo y entrada al sótano.



Fig. 25. Vista escalera y piso superior.



Fig. 26. Vista habitación madre.



Fig. 27. Vista habitación Norman.

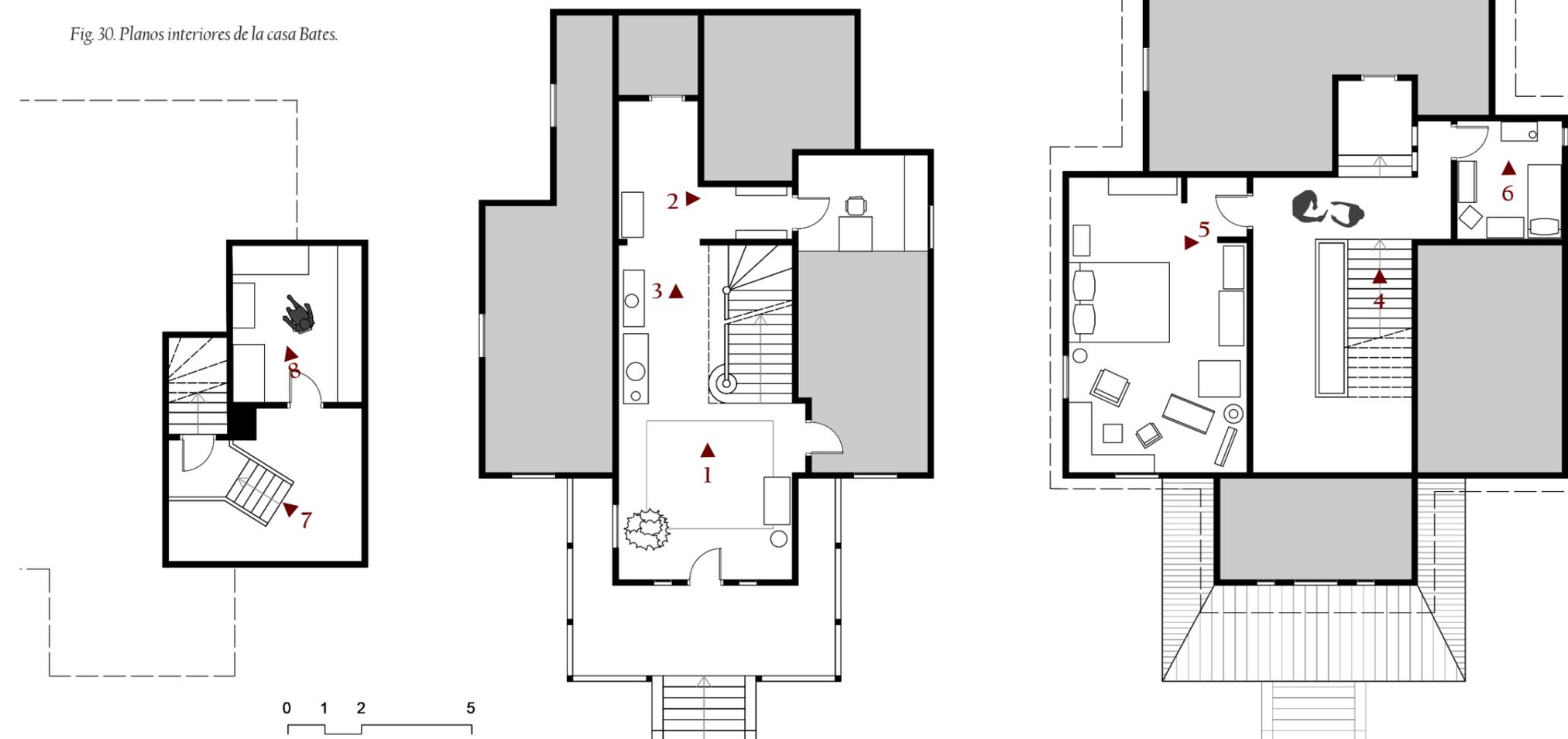


Fig. 28. Vista escalera al sótano.



Fig. 29. Vista sótano.

Fig. 30. Planos interiores de la casa Bates.



La película organiza su narrativa a través de una sucesión de dormitorios. Bellour, en su artículo, señalaba cómo *Psicosis* puede leerse como una historia determinada por una secuencia de habitaciones: la del hotel en Phoenix, la del motel, la de Norman y la de la madre. Todas están atravesadas por el tema del voyeurismo: la cámara entra en la habitación de Marion tras el encuentro con Sam; Norman la espía desde la oficina; y Lila recorre la casa mientras explora los espacios más privados. Esta relación entre habitaciones y mirada implica al espectador en la trama, haciéndolo cómplice de forma directa.

La casa Bates puede interpretarse como una proyección de la mente de Norman. Su disposición tripartita permite establecer una lectura simbólica de los distintos niveles del edificio. Slavoj Žižek, en *La guía del pervertido para el cine* (2006), propone entender la casa como una representación de la mente de Norman según el modelo psicoanalítico de Freud: la planta baja correspondería al yo, donde Norman se muestra como una persona aparentemente estable; el piso superior, donde se encuentra la habitación de la madre, representaría el superyó, la instancia moral dominada por su figura; y el sótano, en el que se descubre el cadáver, funcionaría como el ello, el espacio del deseo reprimido y el inconsciente.

Las escaleras adquieren así un papel fundamental. La exterior, que conecta el motel con la casa, representa la transición entre dos mundos: el cotidiano y visible, motel, frente al oculto y reprimido, casa. La escalera interior, por su parte, articula los distintos niveles psicológicos de Norman, permitiendo visualizar su conflicto interno. Cuando la figura de la madre es finalmente trasladada al sótano, se sugiere que Norman ha interiorizado por completo su presencia, relegándola al ámbito del inconsciente. (Hortal, 2021)

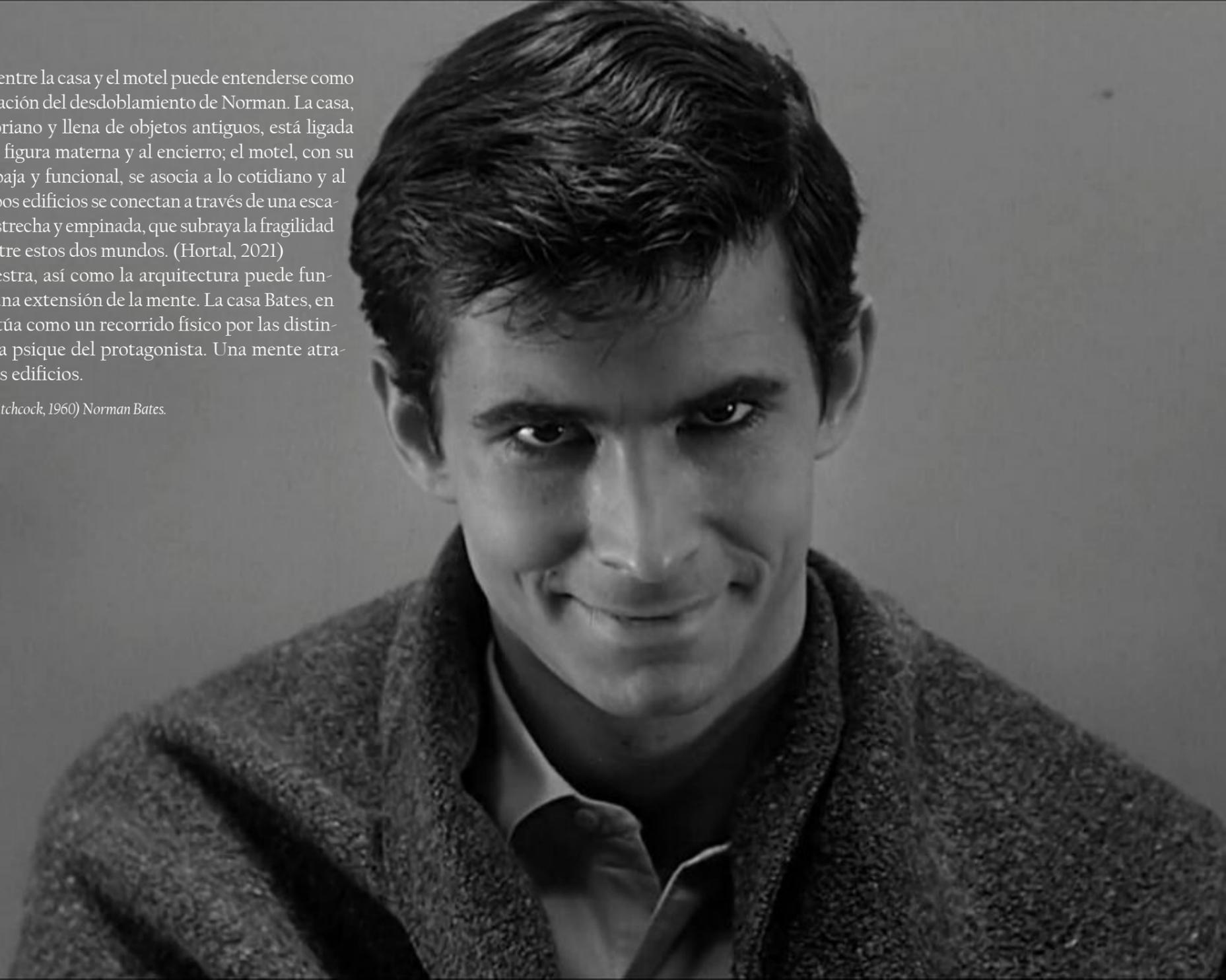


Fig. 31-33. *Psicosis* (Hitchcock, 1960) Uso de las escaleras en la cinta.

La relación entre la casa y el motel puede entenderse como una representación del desdoblamiento de Norman. La casa, de estilo victoriano y llena de objetos antiguos, está ligada al pasado, a la figura materna y al encierro; el motel, con su arquitectura baja y funcional, se asocia a lo cotidiano y al presente. Ambos edificios se conectan a través de una escalera exterior estrecha y empinada, que subraya la fragilidad del vínculo entre estos dos mundos. (Hortal, 2021)

Psicosis muestra, así como la arquitectura puede funcionar como una extensión de la mente. La casa Bates, en particular, actúa como un recorrido físico por las distintas capas de la psique del protagonista. Una mente atrapada entre dos edificios.

Fig. 34. *Psicosis* (Hitchcock, 1960) Norman Bates.



La Semilla del Diablo

“Rosemary y Guy Woodhouse habían firmado el contrato de un apartamento de cinco habitaciones, situado en una casa de líneas geométricas de la Primera Avenida, cuando recibieron recado de una tal señora Cortez, de que en la casa Bramford había quedado libre un piso de cuatro habitaciones. Vieja, negra y elefantina, la casa Bramford parece una conejera, con pisos de techos muy altos, apreciada por sus chimeneas y sus detalles ornamentales victorianos.”

Ira Levin (1967)- *La semilla del diablo*



La semilla del diablo (Rosemary's baby), 1968, dirigida por Roman Polanski y basada en la novela homónima de Ira Levin. En ella Rosemary y Guy Woodhouse, una pareja joven recién casada, se muda al edificio Bramford, un imponente bloque de apartamentos situado a las orillas de Central Park. Poco después de su llegada, entablan relación con sus excéntricos vecinos Minnie y Roman Castevet, que los colman de atenciones. Al poco tiempo y de forma paulatina, Rosemary, y con ella el espectador, empieza a sospechar que algo no marcha bien. No marcha bien con sus nuevos vecinos, con los que por la noche a través de las paredes de su apartamento se escuchan cánticos extraños, ni marcha bien con la comida que come, ni con la relación con Guy, ni en el edificio, ni, por supuesto, con su embarazo. Poco a poco se va dando cuenta de todos sus vecinos forman parte de un oscuro complot que tiene como objetivo su futuro hijo. (Feeney, Duncan, 2006)

A diferencia de otras películas de terror en las que la trama se sitúa en entornos rurales o aislados, *La semilla del diablo* desarrolla su acción en el centro de Manhattan, en concreto en el edificio Dakota, junto a Central Park, una zona densamente poblada y urbana. Para entender la importancia de este emplazamiento es necesario contextualizar brevemente el desarrollo urbano de Nueva York y los efectos de su planificación territorial.

Manhattan se sitúa en una isla alargada y estrecha, veintiún kilómetros y medio de largo por casi cuatro de ancho, que, durante el siglo XIX, experimentó un crecimiento demográfico y económico sin precedentes. Ante la necesidad de ordenar este desarrollo, se elaboró el *Commissioners' Plan* de 1811, que estableció una rígida retícula ortogonal sobre el territorio. Este sistema parcelario permitió una ocupación sistemática y eficiente del suelo,



Fig. 35. *La semilla del diablo* (Polanski, 1968) Créditos iniciales que muestran la ciudad de Nueva York.

Fig.36 (izq). Plano original del Commissioners' Plan.

facilitando la especulación inmobiliaria y el asentamiento masivo de inmigrantes. Como afirma Daza en su trabajo de fin de grado, la llegada continua de población y la falta de espacios abiertos convirtieron a Manhattan en una ciudad extremadamente densa, con escaso acceso a zonas verdes.

En respuesta a esta situación, surgió la necesidad de crear un gran espacio público y verde. Central Park fue proyectado en 1857 por Frederick Law Olmsted y Calvert Vaux como una gran área verde situada en el centro de la isla. Su diseño combinaba, caminos sinuosos, grandes praderas y otros elementos paisajísticos inspirados en el modelo de jardín inglés. (Daza, 2019)

Aunque se concibió como un espacio accesible para todos, Central Park atrajo rápidamente a las clases altas, generando un fuerte impacto en el valor del suelo a su alrededor (Sevilla, 2014). La proximidad al parque se convirtió en un símbolo de prestigio, ya que se combinaba la cercanía a la naturaleza con la comodidad de la ciudad. Todo esto incentivó la construcción de edificios residenciales de lujo en sus bordes. Entre ellos se encuentra el protagonista de la película: el edificio Dakota.

Aunque la historia se sitúa en el ficticio edificio Bramford, la película utiliza como localización exterior el emblemático edificio Dakota, situado en la esquina noroeste de la calle 72 con Central Park, en el Upper East Side de Nueva York. La elección de este edificio no fue casual: el director polaco dependió en gran medida del diseñador de producción Richard Sylbert para encontrar la encarnación perfecta del Bramford. Sylbert, que conocía profundamente la ciudad, sugirió de inmediato el Dakota. “Roman no conocía Nueva York. Pasé 35 años allí. No hay un solo lugar en el libro que no conociera”, explicó Sylbert en *This Is No Dream: Making Rosemary’s Baby*.

El Dakota fue diseñado por el arquitecto Henry Janeway Hardenbergh⁴ y terminado en 1884. Se concibió como uno de los primeros edificios de apartamentos de lujo de la ciudad, pensado para ofrecer una alternativa de lujo a las viviendas unifamiliares, tradicionalmente preferidas por la clase alta, y atraer a la alta burguesía neoyorquina hacia nuevas áreas de la ciudad. (Hojnicki, 2017)

Arquitectónicamente, el Dakota presenta una combinación de estilos, donde predominan el eclecticismo victoriano, el neorrenacentista alemán e incluso el neogótico. Esta mezcla se materializa sobre todo en las cubiertas inclinadas, que se rematan con torreones y pináculos. Todo esto unido con la ornamentación en piedra y terracota, asemeja el edificio a un castillo romántico, diferenciándolo del resto de construcciones cercanas y convirtiéndolo en el escenario perfecto para esta historia. (Hojnicki, 2017)

El edificio presenta cuatro fachadas simétricas. La que da a Central Park se considera la principal, aunque la entrada monumental se sitúa en un lateral y no en ese frente. La fachada posterior, por su parte, se retranquea respecto a las demás, creando un callejón de servicio. El inmueble consta de diez plantas organizadas en torno a un patio central. Esta distribución no solo aporta luz y ventilación natural a cada uno de los 65 apartamentos que componen el inmueble, cada uno con un diseño único, sino que también refuerza la idea de privacidad, aspecto muy valorado por la élite neoyorquina (Perri, 2023). En el momento de su construcción, el Dakota incorporaba innovaciones como calefacción central, ascensores hidráulicos, electricidad propia y servicios comunes, lo que lo situaba en la vanguardia residencial de la época. (Kenny, 2024).

⁴Arquitecto estadounidense nacido en New Brunswick, Nueva Jersey, conocido por sus hoteles y edificios de apartamentos. Entre sus obras más famosas destacan el “Vancouver” (1879) el primer apartahotel de la ciudad de Nueva York, el edificio Dakota (1884) y el hotel Plaza (1907).



Fig. 37. Fotografía del Dakota desde Central Park, 1894.

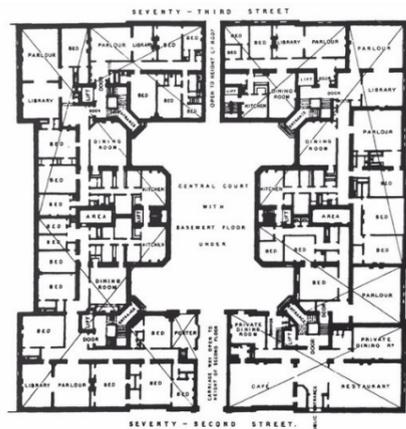
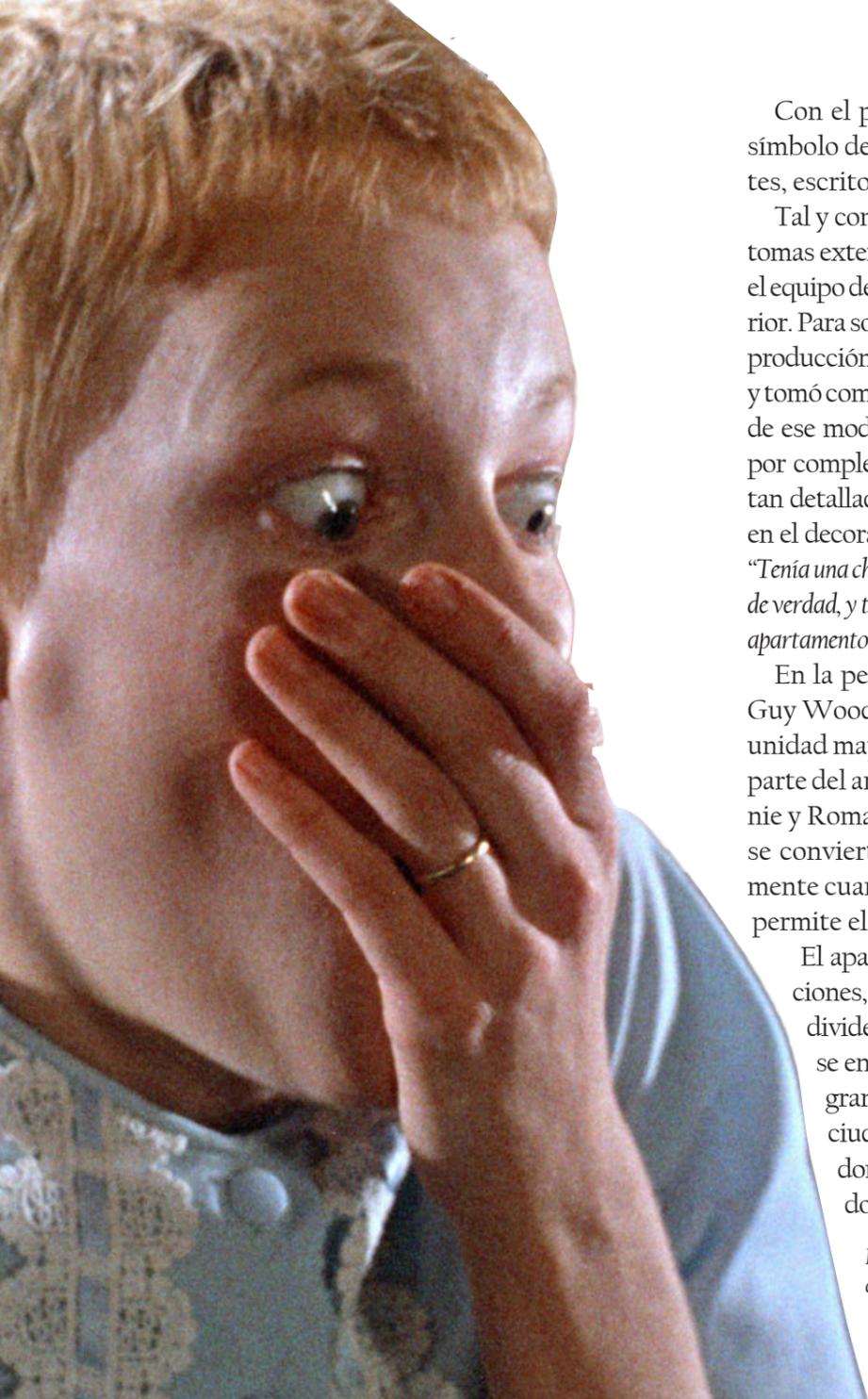


Fig. 38. Plano original del Dakota, planta baja.

Fig. 39 (pág. dch.) Fotografía actual del Dakota.





Con el paso de los años el Dakota se ha convertido en un símbolo de estatus y exclusividad, alojando a actores, cantantes, escritores y a todo tipo de figuras ilustres.

Tal y como explica Jon Roth en su artículo, a diferencia de las tomas exteriores, que sí fueron rodadas frente al edificio Dakota, el equipo de producción no obtuvo permiso para filmar en su interior. Para solventar esta limitación, Richard Sylbert, diseñador de producción, visitó a su amiga Lauren Bacall, residente del edificio, y tomó como referencia el apartamento que ella habitaba. A partir de ese modelo, Sylbert esbozó un plano que sería reconstruido por completo en los estudios de Hollywood. La recreación fue tan detallada y realista que Mia Farrow llegó a pasar una noche en el decorado, describiéndolo como un apartamento auténtico: “Tenía una chimenea de leña y dormí en una cama de verdad, y era una cocina de verdad, y tenía una licuadora y una estufa de verdad. Era simplemente un apartamento auténtico”.

En la película, el apartamento en el que viven Rosemary y Guy Woodhouse, 7ºE, había formado parte, en origen, de una unidad mayor que fue dividida en dos. Como resultado, la otra parte del antiguo piso pasó a ser propiedad de los vecinos Minnie y Roman Castevet. La relación entre ambos apartamentos se convierte en un elemento clave de la narrativa, especialmente cuando se revela la existencia de una puerta oculta que permite el paso entre las dos viviendas.

El apartamento de los Woodhouse cuenta con dos habitaciones, dos baños, una cocina y un salón. Un pasillo central divide el piso en dos zonas: una diurna, izquierda, en la que se encuentra la cocina y un amplio salón rematado por un gran ventanal en forma de bow window con vistas a la ciudad y una nocturna, derecha, en la que se encuentra el dormitorio principal, el futuro dormitorio del bebé y los dos baños, toda esta zona da al patio central del edificio.

Fig. 40-47. La semilla del diablo (Polanski, 1968) Vistas interiores del apartamento.



Fig.40. Vista pasillo y entrada



Fig.41. Vista cocina



Fig.42. Vista anexo cocina



Fig.43. Vista salón

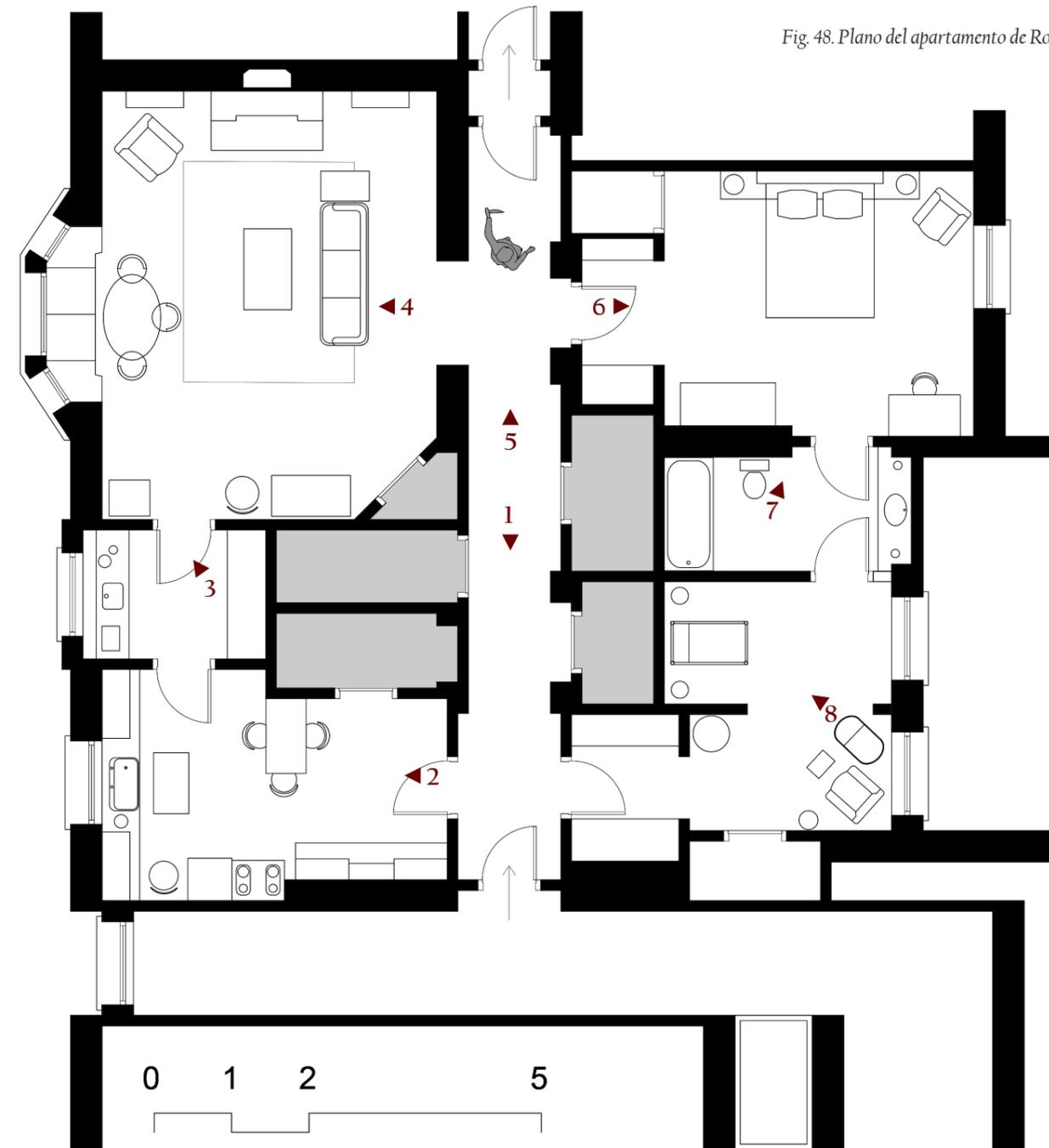


Fig. 48. Plano del apartamento de Rosemary.



Fig.44. Vista pasillo y armario con puerta oculta



Fig.45. Vista habitación principal



Fig.46. Vista baño



Fig.47. Vista habitación bebé



Fig. 49. Repulsión (Polanski, 1965) Vista interior del apartamento.



Fig. 50. La semilla del diablo (Polanski, 1968) Vista interior del apartamento.



Fig. 51. El quimérico inquilino (Polanski, 1968). Vista interior del apartamento.

La semilla del diablo forma parte de lo que se conoce como la “trilogía del apartamento”, junto con *El quimérico inquilino* (1976) y *Repulsión* (1965). En este conjunto de películas, el director explora la progresiva transformación del hogar, tradicionalmente entendido como refugio, en un espacio inquietante y amenazante. En ellas aísla a sus protagonistas y los retrata en espacios cerrados y opresivos, teniendo como denominador común la ambientación en bloques de apartamentos situados en grandes urbes. (Álvarez et al, 2020)

Alberto Román Padilla Díaz en su análisis, denomina estos espacios que construye Polanski como “no-hogares”. Lugares que, aunque funcionalmente están concebidos como espacios seguros, se transforman en trampas o prisiones. En *La semilla del diablo*, Rosemary llega a sentirse más segura paseando entre las bulliciosas calles de Nueva York que dentro de su propio apartamento. “Esta es la paradoja que pone en juego Polanski: la casa no es el refugio, Rosemary no está segura en ella y huye a la calle (que típicamente se muestra como lugar de indefensión e inseguridad)” (Hormigos, 2006, p. 63).



Fig. 52. La semilla del diablo (Polanski, 1968) Escena en la que la señora Castevet aprecia como Rosemary ha reformado el apartamento.

De esta manera, la ambientación del apartamento fue cuidadosamente diseñada para transmitir autenticidad y esa aparente normalidad. Las paredes están empapeladas con motivos florales, los electrodomésticos son nuevos y funcionales, los muebles evocan el estilo moderno de una pareja joven de clase media en los años sesenta. Predominan la pintura blanca, los muebles bajos y la decoración minimalista. En palabras de Sylbert, se trataba de construir “un apartamento real” que pudiera aparecer perfectamente en una revista de diseño. Esta apariencia de cotidianidad es fundamental para el desarrollo psicológico del personaje: Rosemary se convence de que su vida es normal porque su entorno lo es. Todo en ese apartamento parece genuinamente doméstico, y por ello resulta aún más perturbador que lo siniestro aparezca justo allí. (Roth, 2022)

La construcción escenográfica fue pensada también para facilitar el rodaje: las paredes no estaban clavadas, sino fijadas con pestillos, lo que permitía desmontarlas fácilmente para lograr mejores ángulos de cámara (Williams, 2024).



Fig. 53-54. La semilla del diablo (Polanski, 1968) Planos en gran angular en los que apartamento parece envolver a los personajes.

Aun así, el espacio resulta opresivo. Muchos de los planos se realizan en gran angular haciendo que el apartamento parezca envolver a la protagonista. Como señaló el propio Polanski su intención era que el apartamento “siempre abrumara a Rosemary, que tuviera una curva uniforme, si es posible, para que las paredes la envolvieran”.

Polanski utiliza, también, una composición de planos que insinúan, pero no muestran del todo. Muchos de los planos rodados desde el punto de vista de Rosemary dirigen la atención hacia pasillos largos, puertas entreabiertas en los están sucediendo conversaciones o llamadas telefónicas aparentemente normales. Estos encuadres se encuentran ligeramente desviados, mostrando solo parcialmente lo que ocurre, dando la sensación de que algo se nos está ocultando (Sedensky, 2023). Toda esta forma de construir el espacio contribuye a crear una atmósfera de sospecha constante, que acompaña el deterioro psicológico de Rosemary a lo largo de la película.



Fig. 55-57. La semilla del diablo (Polanski, 1968) Planos desviados, que dan la sensación de que se nos oculta algo

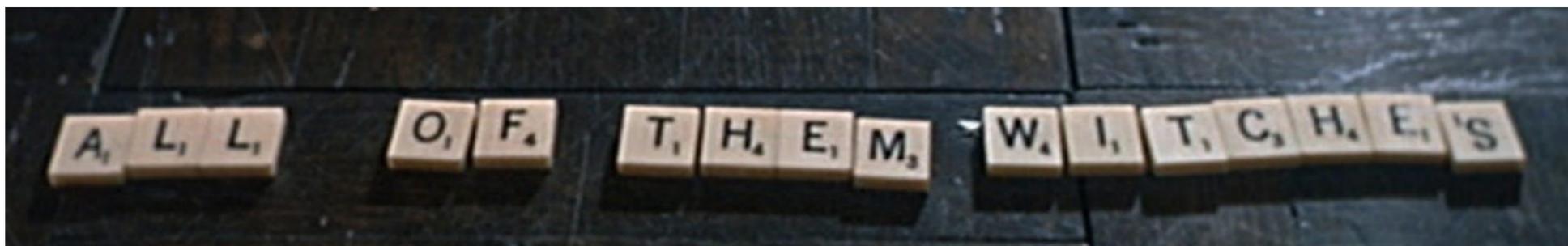
Como se expone en el artículo de *Brigh Wall/Dark Room*, uno de los elementos más inquietantes del apartamento es la puerta secreta que se revela al final de la película y que conecta directamente con la vivienda de los Castevet. Este acceso oculto, disimulado tras un mueble, representa la materialización de la vulnerabilidad del espacio doméstico. Rosemary la descubre arrancando una estantería y encontrando una abertura donde creía haber solo muro. Al otro lado, el apartamento de los Castevet se revela como un espacio opuesto al suyo, decorado con una paleta de colores oscuros, dominada por el negro y el rojo, y obras de arte cargadas de simbolismo oculto. Es lo contrario al nido moderno y blanco de Rosemary, que desde siempre ha estado ahí, infiltrándose poco a poco en su vida como un gas venenoso.

Esta revelación culmina la inversión que Polanski construye desde el inicio del filme: el hogar, lejos de ser un espacio protector, se transforma en el lugar más peligroso de todos. (Padilla, 2019) El apartamento está diseñado para ofrecernos “una sensación de seguridad”, la de un espacio doméstico familiar y acogedor. Pero esa sensación resulta ser una ilusión. Un truco para hacernos bajar la guardia. Solo para darnos cuenta, al final, que nunca hemos estado solos y que lo que creíamos que era una pared era, en realidad, una puerta desde el principio. (Roth, 2022)



Fig. 58-61. *La semilla del diablo* (Polanski, 1968) Vistas comparativas entre el apartamento de Rosemary (izq), mucho más moderno, blanco y de aspecto puro; con el de los Castevet (dch) de aspecto antiguo y recargado, en el que predominan los colores negro y rojo.

Fig. 62 (pág. dch.). *La semilla del diablo* (Polanski, 1968) Escena en la que Rosemary descubre la puerta secreta que conecta con el apartamento de los Castevet.



Para los planos generales del Overlook, Kubrick utilizó la fachada del Timberline Lodge, un hotel de montaña construido en 1938 en el Monte Hood, Oregón, diseñado por el arquitecto Gilbert Stanley Underwood⁵ y considerado como uno de los ejemplos de arquitectura de montaña más hermosos de Estados Unidos. (Sánchez Hurtado, 2019)

En términos arquitectónicos, el Overlook, y el Timberline Lodge, sigue una disposición clásica de los grandes hoteles de montaña de Norteamérica de mediados del siglo XX, con una forma longitudinal y un volumen central prominente flanqueado por alas laterales parcialmente simétricas (Fry, 2008). Con sus cuatro pisos y una estructura de madera y piedra, el edificio está diseñado para resistir las inclemencias del clima, una característica fundamental en su emplazamiento aislado. La fachada principal, que combina piedra y madera, ofrece un aspecto rústico y pionero, característico de esa región, y refuerza la integración del edificio con el entorno natural. La cubierta a múltiples aguas no solo aporta monumentalidad, sino que también está diseñada para soportar las intensas nevadas del invierno. Todos estos elementos que definen el edificio contribuyen a la sensación de aislamiento y majestuosidad.

Lejos de los pasillos estrechos, llenos de recovecos y de los salones agobiantes, el Overlook se presenta como un gran complejo de estancias espaciosas y techos altos. Dentro de él todo es limpio, funcional y acogedor. (Cuadrado, 2018)

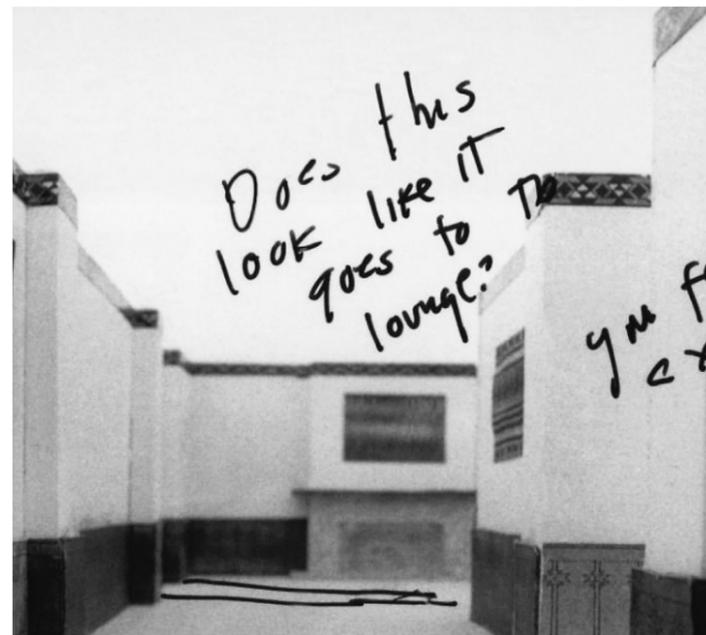
Tal y como explica Sánchez, desde el principio, Kubrick quiso mostrar verosimilitud en la recreación de hotel, no quería caer en el típico cliché de hotel embrujado. Para ello el equipo de Stanley Kubrick encabezado por Roy Walker, encargado del diseño de producción, recorrió toda América

fotografiando diferentes hoteles, en los que inspirarse para reconstruir las diferentes partes del hotel. Se buscaba una representación lo más creíble posible, a través, de un minucioso trabajo de observación, fotografía y maquetas para cada una de las escenas de la película.

“Queríamos que el hotel pareciera auténtico, no como un hotel de película de terror tradicional. Pensé que la disposición laberíntica del hotel y las enormes habitaciones por sí solas proporcionarían una atmósfera lo suficientemente espeluznante. Este enfoque realista también se siguió en la iluminación, y en cada aspecto de la decoración...” – Stanley Kubrick, entrevista con el escritor Michel Ciment, 1980

Para la construcción del hotel, Kubrick utiliza los estudios Elstree en Londres para la reproducción de réplicas a escala 1:1 de los diferentes fragmentos de hoteles, moteles y resorts de vacaciones recogidos por Estados Unidos. (Lazcano, 2021)

Fig. 64 (abajo) y Fig. 65 (dch.) Maqueta y decorado del Overlook en Elstree.
Fig. 66. El resplandor (Kubrick, 1980) Vista exterior del Hotel Overlook.



⁵ (1890 -1960) Arquitecto estadounidense conocido por sus albergues (lodges) en los Parques Nacionales de Estados Unidos. Sus edificios se consideran ejemplos excepcionales del estilo de arquitectura rústica y todos están incluidos en el Registro Nacional de Lugares Históricos. Una de sus obras más destacadas es el hotel Ahwahnee.



Fig. 67-69. El resplandor (Kubrik, 1980) El salón del Colorado, la recepción y los ascensores del Hotel Overlook.



Fig. 73-74. El resplandor (Kubrik, 1980) La Golden Room, el bar y los baños rojo del Hotel Overlook.

Para las tomas exteriores del hotel, se recreó la fachada principal del Timberline Lodge. Mientras que, para el interior, lugares tan icónicos como el Salón del Colorado, la recepción principal o los ascensores, fueron copiados del hotel Ahwahnee Lodge (Castle, 2016), ubicado en el Parque Nacional de Yosemite diseñado, también, por el arquitecto Gilbert Stanley Underwood en 1927. Sus diseños interiores están fuertemente influenciados por la arquitectura nativo-ame-

ricana, el movimiento Art Decó y los Arts & Crafts. (Soulliere Harrison, 1986) Otra de las inspiraciones que Kubrick tomó para el diseño del hotel fue la del arquitecto Frank Lloyd Wright, como menciona Castle en *Los archivos personales de Stanley Kubrick*. La influencia de Wright se hace notable durante toda la película mediante el uso de la luz, las tonalidades o la utilización de patrones geométricos en el diseño de las moquetas y el acabado del suelo. Pero esto se

hace especialmente evidente en los famosos baños rojos, en los que Jack habla con Grady (el fantasma del antiguo vigilante del hotel), que fueron tomados directamente del Hotel Arizona Biltmore del arquitecto Albert Chase McArthur⁶ en colaboración con Frank Lloyd Wright. De este hotel también se usó como referencia su Golden Room, sala que toma el mismo nombre en la película, para las escenas de la fiesta o en las que Jack conversa con el fantasma del camarero. (Godínez, 2020)

⁶ (1881-1951) Arquitecto estadounidense, que trabajó en el estudio de Frank Lloyd Wright, antes de abrir su propia firma de arquitectura, y del cual tuvo enorme influencia. Su obra más reconocida es el Hotel Arizona Biltmore. Aunque este hotel es un proyecto de Albert Chase McArthur la colaboración de Wright está documentada, no se sabe con exactitud hasta dónde influyó en el diseño. Se conoce que McArthur utilizó el sistema de bloques textiles ideado por Wright y que diseñó alguno elemento como los baños mencionados.



Fig. 70-72. El Gran Salón, el lobby y los ascensores del hotel Ahwahnee Lodge, en Yosemite.



Fig. 75-77. Old Imperial Bar (Hotel Imperial), Golden Room y baños (Hotel Biltmore Arizona), todos diseños de Wright.

Aunque el diseño del Overlook proviene de distintos hoteles, su organización interna responde a la tipología arquitectónica hotelera más habitual. Los hoteles suelen estructurarse en torno a elementos funcionales y repetitivos que garantizan la comodidad y eficiencia del espacio. Uno de estos elementos es la disposición de los pasillos como largos corredores, generalmente sin ventanas, en los que las habitaciones se organizan en hileras a ambos lados. En el Overlook esto se hace evidente mediante largos planos que nos muestran ese laberinto de pasillos. (Fig.78)

Otro de los elementos característicos de los hoteles es la estandarización, es decir, la repetición de patrones y de elementos arquitectónicos. En *El resplandor*, esta característica se enfatiza en las secuencias en las que seguimos a Danny, a través del hotel, montado en su triciclo, donde las puertas de las habitaciones, idénticas entre sí, se suceden de manera uniforme a lo largo de los pasillos. Esta idea de repetición se refuerza, también, con los patrones geométricos de las alfombras que cubren los pasillos del hotel. (Fig.81-82)

Es frecuente, también, en los hoteles encontrar grandes elementos como vestíbulos o salas comunes, muy amplias, que sirven como espacios de para la socialización y el descanso de los huéspedes. En el Overlook encontramos ejemplos como el Salón del Colorado o la Golden Room, cuya amplitud, a diferencia de hoteles de tamaño más reducido, minimizan a los personajes y refuerzan la sensación de aislamiento y vacío. (Fig.79-80)



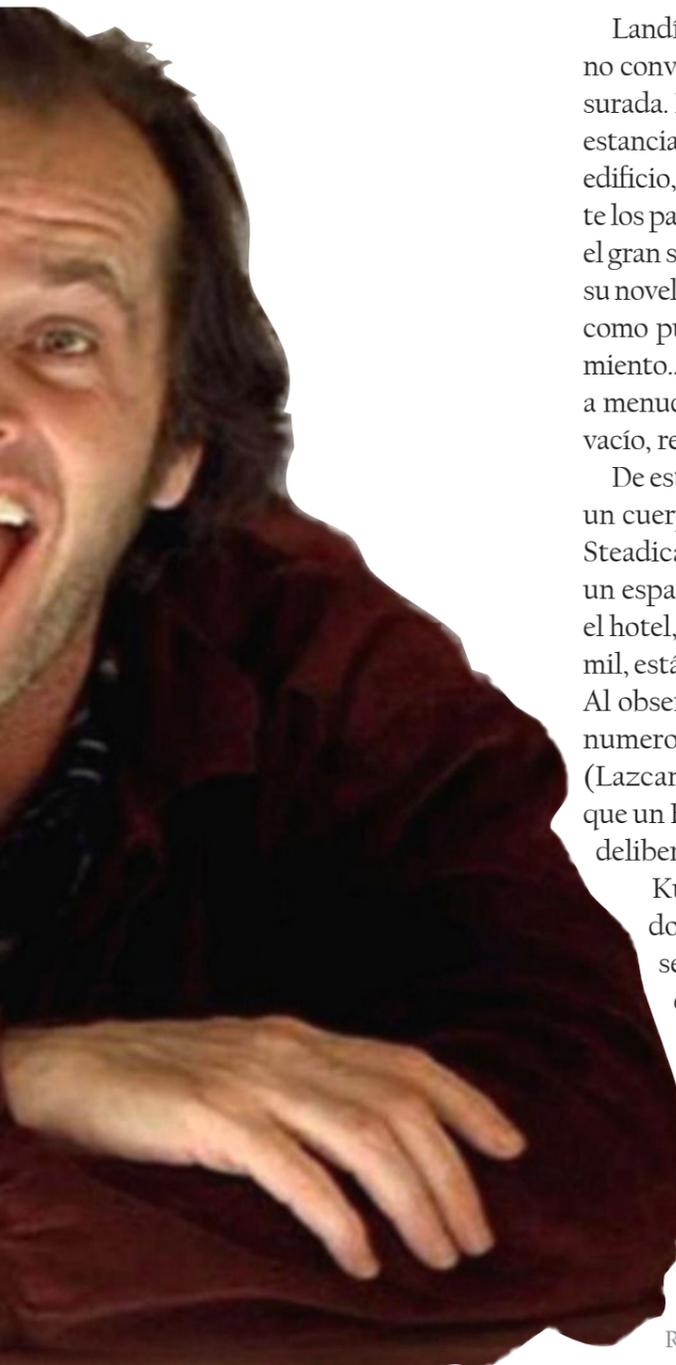
Fig. 78 (dch). *El resplandor* (Kubrik, 1980) Ejemplo de disposición de pasillos y habitaciones



Fig. 79-80. *El resplandor* (Kubrik, 1980) Ejemplo de espacios muy amplios en el hotel, Salón del Colorado y Golden Room, que refuerzan la sensación de aislamiento.



Fig. 81-82. *El resplandor* (Kubrik, 1980) Repetición de elementos en el hotel, puertas y patrones, con efecto desorientador.



Landín clasifica el Overlook como un espacio doméstico no convencional, debido principalmente a su escala desmesurada. La familia Torrance no se limita a ocupar la pequeña estancia que les es asignada, sino que se adueñan del resto del edificio, dotándole de un carácter doméstico: Danny convierte los pasillos del hotel en su patio de juegos, Jack transforma el gran salón en su despacho, en el que trata de sacar adelante su novela sentado en una mesa inmensa, Wendy se las arregla como puede entre las enormes cocinas y salas de mantenimiento... Cuando los personajes hablan, sus voces resuenan a menudo por todo el hotel, recordándonos su tamaño y su vacío, reforzando la sensación de aislamiento.

De esta forma, Kubrick crea una arquitectura que nace de un cuerpo fragmentado que, a través del uso narrativo del Steadicam⁷ y del montaje cinematográfico, se convierte en un espacio filmico que aparenta ser unitario. Sin embargo, el hotel, aunque se presenta como una construcción verosímil, está lleno de paradojas y de imposibilidades espaciales. Al observar con atención la película, es posible identificar numerosos elementos que desafían la lógica del espacio. (Lazcano, 2021) Por tanto, el Hotel Overlook no es más que un Frankenstein; un extraño puzle en el que las piezas, deliberadamente, no llegan a encajar del todo.

Kubrick proyecta de manera inteligente los decorados, añadiendo, de forma intencionada, ciertos sinsentidos que nos hacen percatarnos de que algo no está bien en el Overlook. Lugares en los que ocurren hechos fundamentales de la trama se convierten en “espacios imposibles” que parecen plegarse sobre sí mismos y romper las reglas del diseño tradicional. (Lazcano, 2021)

Algunos casos de estudio concretos:

En la escena en la que el director del hotel muestra a los Torrance la que será su estancia

durante los siguientes meses, si observamos detenidamente el corredor de la zona de empleados y la habitación de los Torrance podemos encontrar las primeras incongruencias. Desde la puerta de entrada a la habitación, hacia el fondo, se pueden observar, dos puertas más y un pasillo, que se cruza en forma de T, con un cartel de SALIDA, señalando una posible puerta o salida de emergencias. (1) Sin embargo, al entrar en la habitación se suben unos peldaños y se gira a la izquierda para entrar en el dormitorio principal (2), situándolo en una cota más elevada que el pasillo, haciendo que las dos puertas no tengan sentido. Si observamos hacia el fondo de la estancia vemos que el baño tiene una pequeña ventana, (3 y 4) siendo incompatible con el pasillo que hemos visto al entrar ya que ambos espacios se superpondrían.

Fig. 83-87 (pág. dch). El resplandor (Kubrick, 1980) Vistas del decorado de la habitación de los Torrance.

Fig. 88 (pág. dch). Plano del decorado de la habitación de los Torrance, en el que se muestra la incompatibilidad entre el pasillo y la estancia

⁷ Inventada en 1975 por Garret Brown, el Steadicam (estabilizador óptico de imagen) revolucionó la fotografía en el cine, al proporcionar un dispositivo que permite crear un movimiento suave a través del espacio. Se trata de una montura que soporta la cámara y que permite al operador navegar por un espacio sin preocuparse de las sacudidas, dando la sensación de que la cámara está flotando. Esto crea un efecto que puede resultar dinámico, inquietante o incluso fantasmagórico.

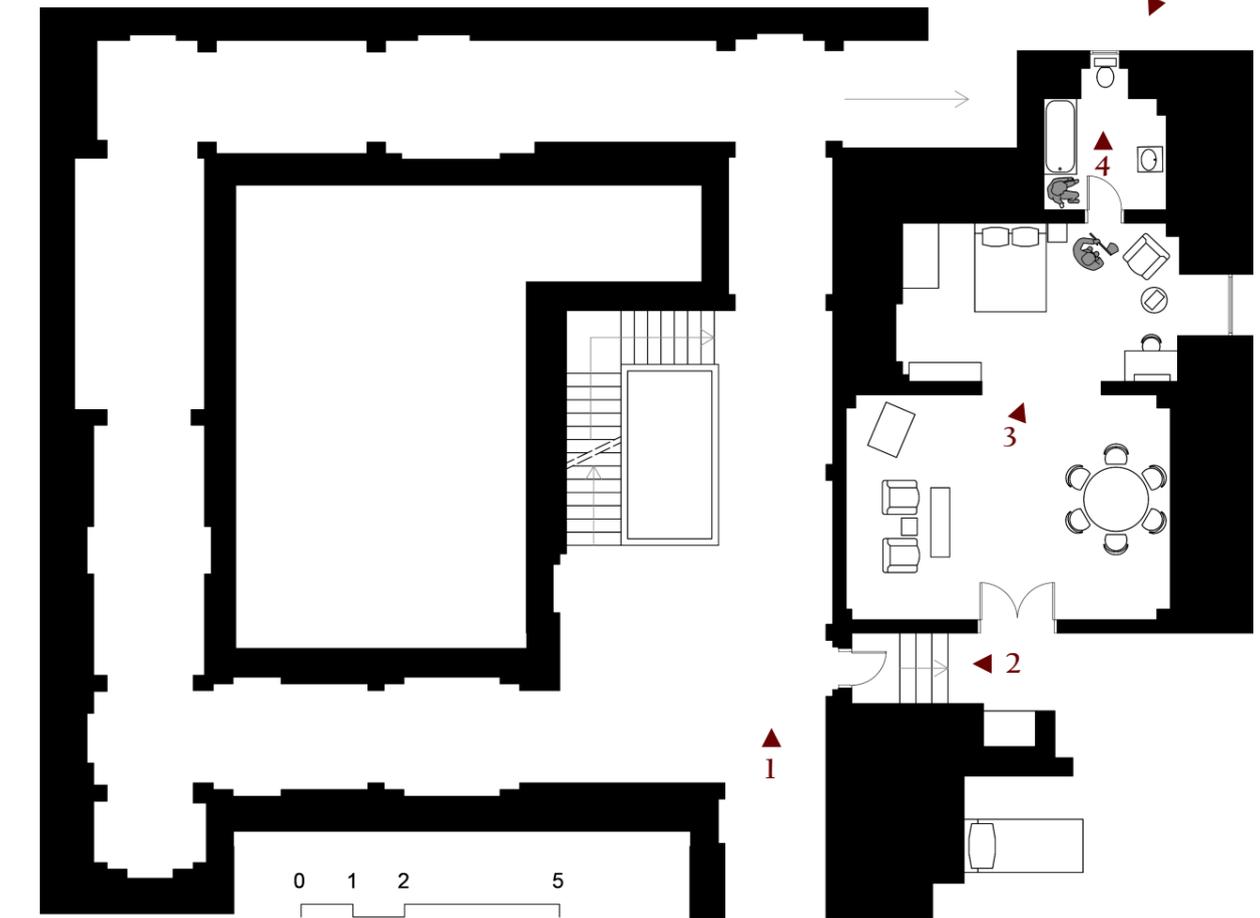


Fig. 14 Plano e imágenes habitación Torrance y pasillo (Lazcano, 2021)

Otro ejemplo de estas de estas imposibilidades lo encontramos en la escena de la fiesta en la Golden Room, en ella Jack se choca con un camarero, (1) que resulta ser el fantasma del antiguo guardés del hotel, y este le invita a acompañarle al cuarto de baño a limpiarse. En la secuencia se

observa como desde la barra giran tres veces a la derecha (2,3 y 4) hasta llegar a los famosos baños rojos (copiados de Frank Lloyd Wright), por lo tanto, si reconstruimos el espacio vemos que este es imposible, ya que los baños se situarían justo donde antes se encontraba la barra.

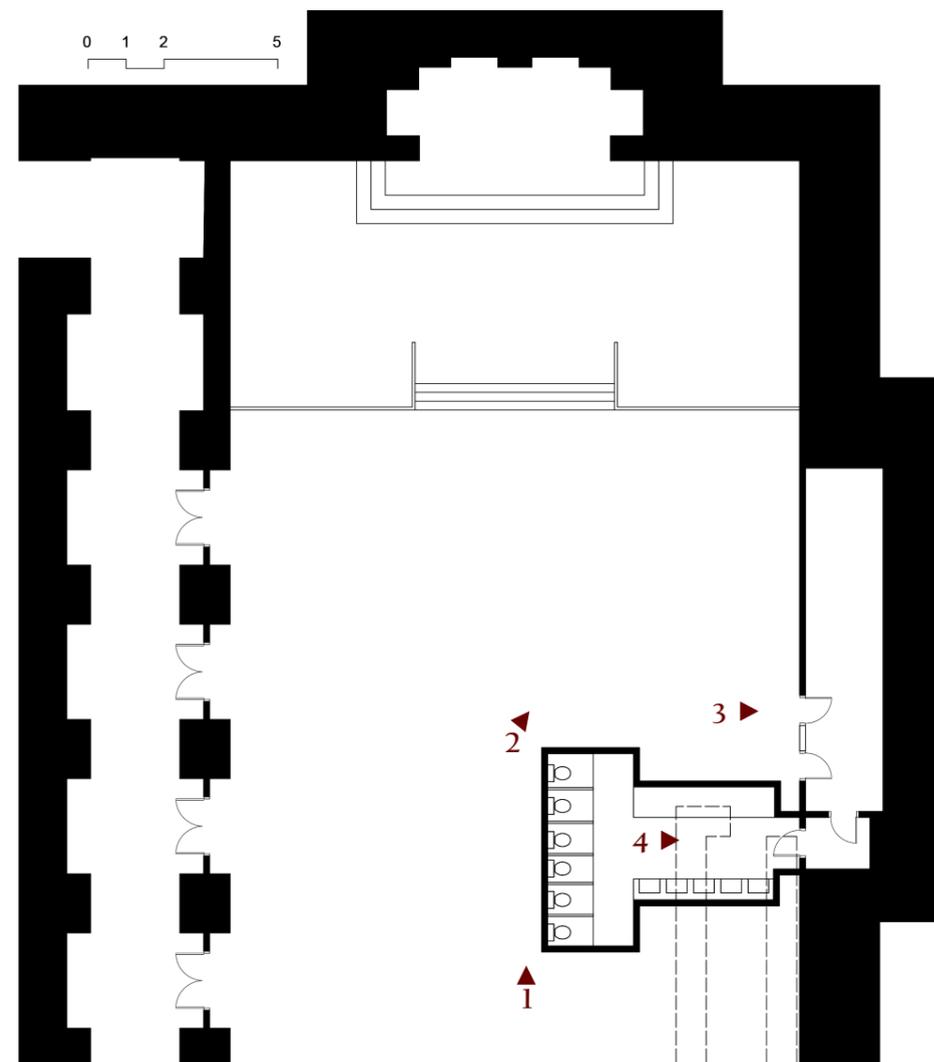
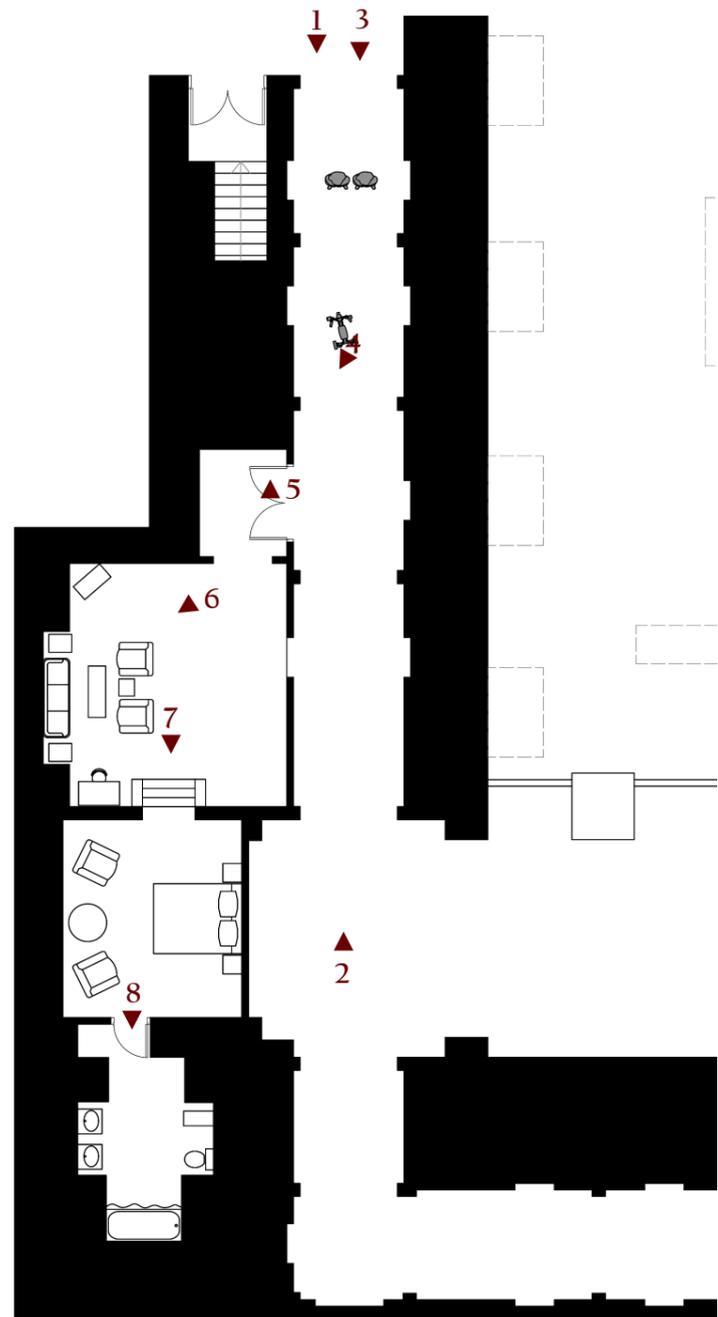
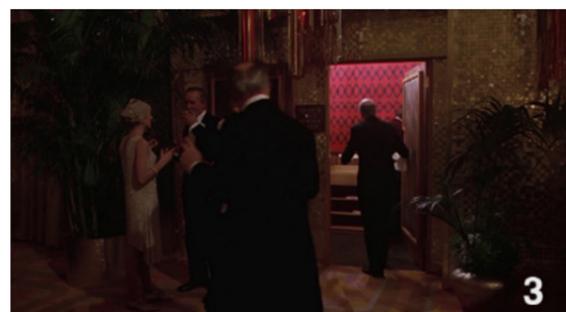


Fig. 89-92. (dch). El resplandor (Kubrik, 1980) Vistas del decorado de la Golden Room y el baño rojo.

Fig. 93 (izq). Plano del decorado de la Golden Room, el baño y el bar, en el que se muestra la superposición de los dos últimos.



Este fenómeno se hace patente, también en la famosa habitación 237, que aterroriza al pequeño Danny. Si observamos las escenas en las que Danny recorre los pasillos con su triciclo o en las que juega con unos cochecitos podemos determinar que las puertas adyacentes a la 237 están situadas en el mismo plano que una salida de emergencia (1y4) y las que se encuentran en la pared opuesta

estarían sobre la doble altura del Colorado Lounge, (2) por lo que es imposible que existan habitaciones tras esas puertas. Además, la habitación 237, debido a su tamaño y la disposición de las puertas adyacentes, vemos que se superpone totalmente a la posición en la que deberían estar las siguientes estancias. (5-9)

Fig. 94-101. (izq). El resplandor (Kubrik, 1980) Vistas del decorado de la habitación 237.

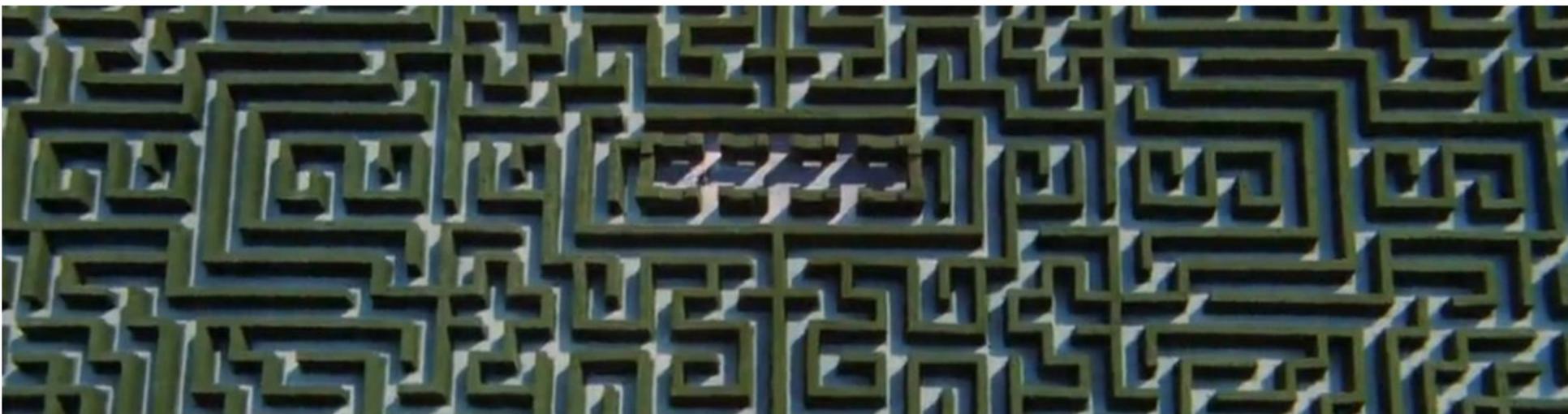
Fig. 102 (izq). Plano del decorado de la habitación 237 y su incompatibilidad con el resto del hotel.



Y todo esto ¿para qué? ¿qué sentido tiene? La respuesta, tal y como menciona el crítico y analista de cine británico Rob Ager, en su artículo para Collative Learning, está en el laberinto. El punto es que el Overlook no es solo un lugar de aislamiento, es un laberinto simbólico: una maraña de pasillos tortuosos, misteriosas puertas abiertas y un diseño desconcertante. Este diseño intencionadamente confuso y laberíntico, que ya estaba presente en castillos, mansiones góticas y grandes

caserones británicos, refuerza la atmósfera de desorientación. (Cuadrado,2018) De esta forma, el interior del Overlook se convierte en un espacio que, como un reflejo del laberinto que se encuentra en el exterior y en el que suceden las secuencias finales del filme, atrapa y confunde tanto a los personajes como al espectador.

Fig. 103-104 (sup. y abajo). *El resplandor* (Kubrik, 1980) El laberinto del Overlook y su maqueta.
Fig. 105 (pág. dch.). *El resplandor* (Kubrik, 1980) Danny en los pasillos del Overlook.



centro de una nueva revolución tecnológica e industrial, basada en la mecanización, la prefabricación y la producción en serie. El objetivo era claro: construir de forma rápida, eficiente y barata. En este contexto surgieron comunidades como Levittown, desarrollada por la empresa *Levitt & Sons*⁹, que marcaron un antes y un después en la forma de concebir la vivienda. Estas comunidades perfeccionaron un sistema constructivo que permitía reducir al máximo los tiempos y costes (Galyean, 2019): eliminando elementos costosos como los sótanos, construyendo las casas sobre losas de hormigón, o utilizando materiales provenientes de instalaciones propias. Gracias a este sistema, el precio final de las viviendas era incluso más bajo que el alquiler de un apartamento en la ciudad, lo que provocó una migración masiva hacia las áreas suburbanas.

Levittown se convirtió en el prototipo, por excelencia, del suburbio moderno: viviendas económicas, casi idénticas entre sí, agrupadas en urbanizaciones donde se repetía el mismo esquema urbano. Esta fórmula tuvo tanto éxito que se replicó en todo el país, dando lugar a una constelación de ciudades satélite que crecieron en torno a las grandes metrópolis como Los Ángeles, Houston o Chicago.

Este modelo tuvo implicaciones profundas en el modo de construir. La arquitectura quedó subordinada a la lógica industrial: eficiencia, rapidez y bajo coste eran los criterios principales; tal y como señala Ramos en su trabajo. La figura del arquitecto se vio influida por la del promotor, y la construcción comenzó a ser un proceso tecnificado, con viviendas producidas en serie como si fueran bienes industriales.

⁹Fue una empresa estadounidense dedicada al desarrollo inmobiliario, creada por Abraham Levitt y más tarde gestionada por su hijo William Levitt, considerado uno de los grandes impulsores de los suburbios modernos en Estados Unidos. La compañía ganó importancia por la construcción de Levittown, en el estado de Nueva York. Sus métodos de diseño y edificación revolucionaron la industria de la vivienda, transformando significativamente el paisaje del noreste del país con la creación de grandes comunidades suburbanas.

Cabe destacar, que el desarrollo suburbano no fue solo un fenómeno urbanístico, sino también social (Santos y Ganges, 2024). Representaba un ideal de vida: la casa en propiedad, el jardín, el coche propio... eran símbolos del progreso, la estabilidad económica y el cumplimiento del “sueño americano”. A mediados del siglo XX, vivir en los suburbios pasó a ser el sueño de millones de estadounidenses.

Así pues, la casa en la que vive la familia Freeling es un reflejo perfecto de todo lo anterior. Se trata de una vivienda unifamiliar de dos plantas con influencias del estilo Tudor Revival¹⁰. Su estructura es de madera laminada, típica de las construcciones suburbanas americanas. La fachada, de composición asimétrica, presenta volúmenes escalonados y combina estuco beige con entramado decorativo de madera oscura, característico del estilo mencionado. Destaca la cubierta de teja asfáltica gris, inclinada a dos aguas y con partes en voladizo que forman pequeños porches. La casa se sitúa en una parcela ligeramente elevada respecto al nivel de la calle, y el acceso principal se realiza mediante un camino escalonado que conduce a la entrada, situada bajo un porche. Cuenta también con acceso rodado hasta un garaje lateral. Además, dispone de jardín delantero, cuidadosamente recortado, y un jardín trasero más amplio donde, durante la película, se está construyendo una piscina.

Fig. 109 (dch). *Poltergeist* (Hopper, 1982) Vista aérea de Cuesta Verde.

Fig. 110-113 (pág. dch). *Poltergeist* (Hopper, 1982) Fotogramas que muestran Cuesta Verde como un barrio suburbial idílico americano.

¹⁰O Neo-Tudor, es un estilo arquitectónico que empezó en el Reino Unido y recupera elementos del estilo Tudor. Pone el énfasis en ciertos elementos rústicos de las cabañas inglesas. Destaca especialmente el uso de vigas o listones de madera vistos en la fachada, que, en muchas ocasiones, aparecen como un elemento puramente decorativo.



Fig. 108. Cartel promocional Levittown.





Aunque la urbanización de Cuesta Verde es ficticia y gran parte de la película se rodó en los estudios MGM de Culver City, California (Marshall, 1994), también se utilizaron localizaciones reales para construir su ambientación. El exterior de la casa se corresponde con una vivienda real situada en Simi Valley. Para las escenas generales del vecindario, como las del inicio de la película, se emplearon imágenes de Agoura Hills (Patterson, 2018). Ambas son pequeñas comunidades suburbanas ubicadas a las afueras de Los Ángeles, cuyo entorno encaja con ese ideal de vida, que la película pretende reflejar.

Este ideal americano no solo viene representado por el tipo de vivienda, sino también por los elementos que aparecen en ella y que refuerzan esa imagen típica del estilo de vida suburbano de clase media: el coche aparcado en la entrada, la piscina en construcción o, especialmente, el televisor. Este aparato, que por entonces empezaba a ser habitual en los hogares estadounidenses y en torno al cual se reunía la familia, se convierte en un símbolo claro del consumismo americano. (Higueras, 2024)



Fig. 114-116 (sup.) y Fig. 117 (pág. dch.). *Poltergeist* (Hopper, 1982) Vistas exteriores de la casa Freeling y alrededores.



De hecho, ya en los primeros fotogramas de *Poltergeist* aparece un televisor a punto de cerrar su emisión mientras suena el himno de los Estados Unidos. Una imagen sutil, pero que deja claro ese mensaje. A lo largo de la película, la televisión no solo está presente como un elemento decorativo, sino que adquiere un papel central al convertirse en el medio de conexión entre el mundo real y el más allá. Un televisor es lo primero que vemos al comenzar la película y la última imagen antes de los títulos de crédito.



Fig. 118. *Poltergeist* (Hopper, 1982) Caroline y los fantasmas del televisor.



Fig. 119. *Poltergeist* (Hopper, 1982) Fotogramas iniciales que salen desde el televisor.

La casa se organiza en dos plantas. La inferior está destinada a las actividades diurnas y la superior es zona de noche. Esta distribución también puede interpretarse de forma simbólica como una división entre el mundo real, planta baja, y el sobrenatural, planta superior. (Ager, 2019)

En la planta baja, al acceder por la puerta principal, se llega directamente a una gran sala que funciona como salón, comedor y bar. Esta estancia central articula el resto de la planta, ya que en torno a ella se disponen las demás habitaciones. La distribución es abierta, sin apenas pasillos, permitiendo una circulación fluida entre los espacios. En la zona del salón se sitúa el sofá con el televisor, junto a una bow window que sobresale hacia el jardín delantero. En el lado opuesto hay un pequeño bar y el espacio destinado al comedor. Siguiendo un recorrido circular desde la entrada hacia la derecha, aparece primero un pequeño aseo. A continuación, un segundo salón más privado, con chimenea, que conecta con el garaje por un lado y con un porche cubierto que da acceso al jardín trasero por el otro. Al fondo de la vivienda se encuentra la cocina, dispuesta en forma de "U" y con una pequeña zona anexa para desayunos. Junto a ella se sitúa otro aseo. Continuando hacia la izquierda, se regresa a la estancia principal a través del comedor.



Fig. 120. Vista salón, escalera y bar



Fig. 121. Vista comedor, salón y entrada



Fig. 122. Vista cocina



Fig. 123. Vista cocina

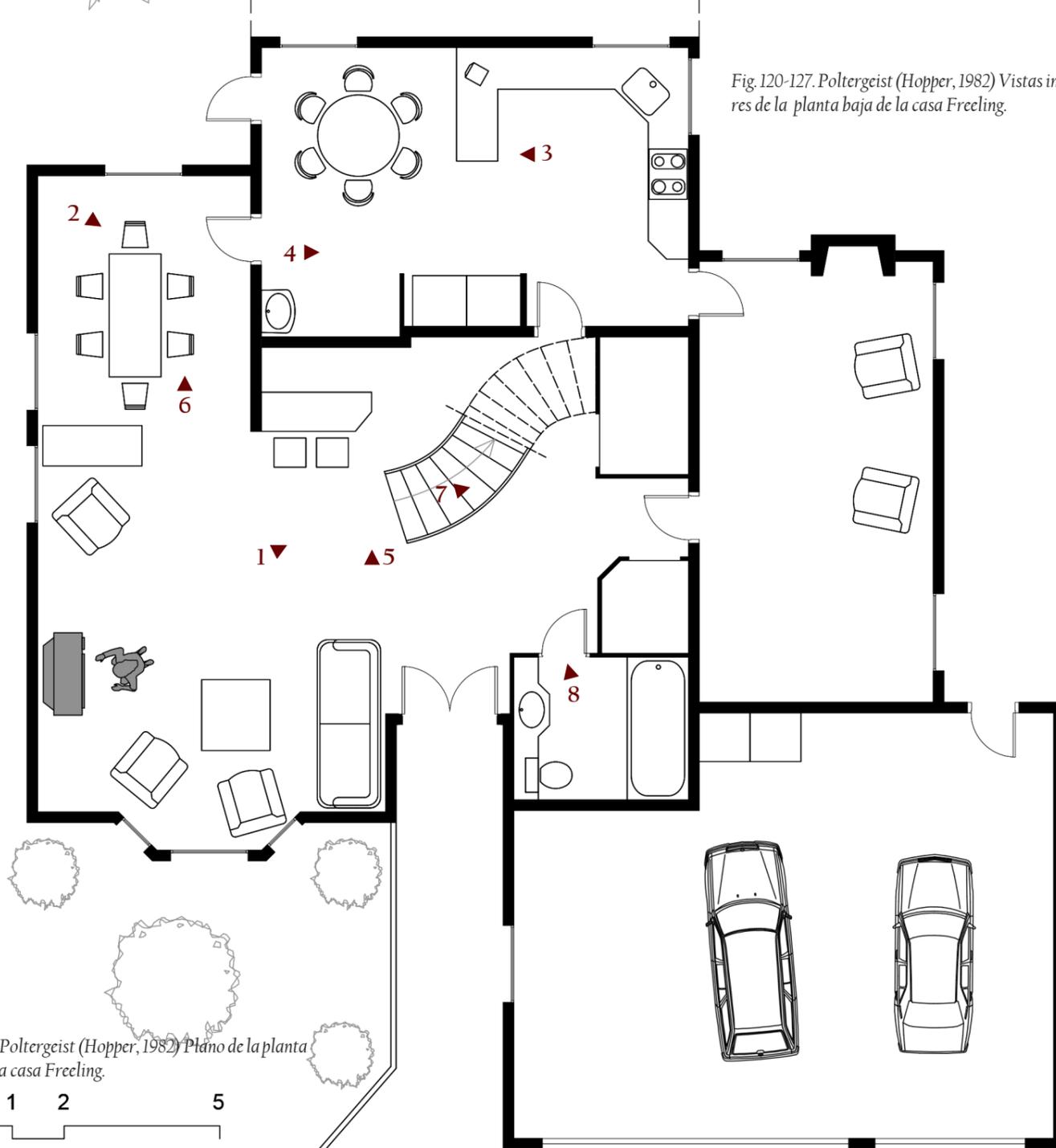


Fig. 128. *Poltergeist* (Hopper, 1982) Plano de la planta baja de la casa Freeling.

Fig. 120-127. *Poltergeist* (Hopper, 1982) Vistas interiores de la planta baja de la casa Freeling.



Fig. 124. Vista salón



Fig. 125. Vista comedor



Fig. 126. Vista salón privado



Fig. 127. Vista entrada baño



Fig. 129-132. Poltergeist (Hopper, 1982) Vistas de la escalera curva.

El acceso al segundo piso se realiza a través de una escalera abierta de trazado serpenteante, que adquiere un gran protagonismo a lo largo de la película. Su ubicación, en el centro del salón principal, y su forma curva transmite una sensación de ligereza y de un suave ascenso hacia el piso superior. Está realizada en madera con una barandilla blanca de balaustres delgados, que refuerza su aspecto liviano. Más allá de su función práctica, este elemento puede interpretarse también como un nexo simbólico entre el mundo real, planta inferior, y el mundo sobrenatural, planta superior. (Higueras, 2024)

La escalera, sin embargo, carece de verdadera funcionalidad en una vivienda de este tipo. Su diseño abierto y curvo responde más a criterios compositivos, pensado para resaltar en pantalla más que para resolver un acceso cotidiano. Constituye un claro ejemplo de cómo el cine exagera o transforma elementos arquitectónicos para dotarlos de

fuerza expresiva, aunque en un proyecto doméstico convencional, difícilmente un arquitecto optaría por esas soluciones.

La planta superior, destinada a los dormitorios, presenta una organización más compartimentada que la inferior, con una disposición menos ortogonal y ligeramente irregular. Se estructura a partir de un distribuidor central desde el que se accede a las distintas estancias: dos dormitorios secundarios, un baño compartido y el dormitorio principal. Este último se encuentra a una cota ligeramente más elevada, accesible mediante un pequeño tramo de escalones, y cuenta con baño privado y vestidor. Cabe destacar que en este nivel se desarrolla buena parte de la actividad paranormal de la película, siendo la habitación de Carol Anne y Robbie, el epicentro de todos los fenómenos y donde el armario empotrado actúa como acceso al otro mundo



Fig. 133. Vista entrada a las habitaciones



Fig. 134. Vista pasillo y habitaciones



Fig. 135. Vista habitación niños



Fig. 136. Vista habitación hija mayor

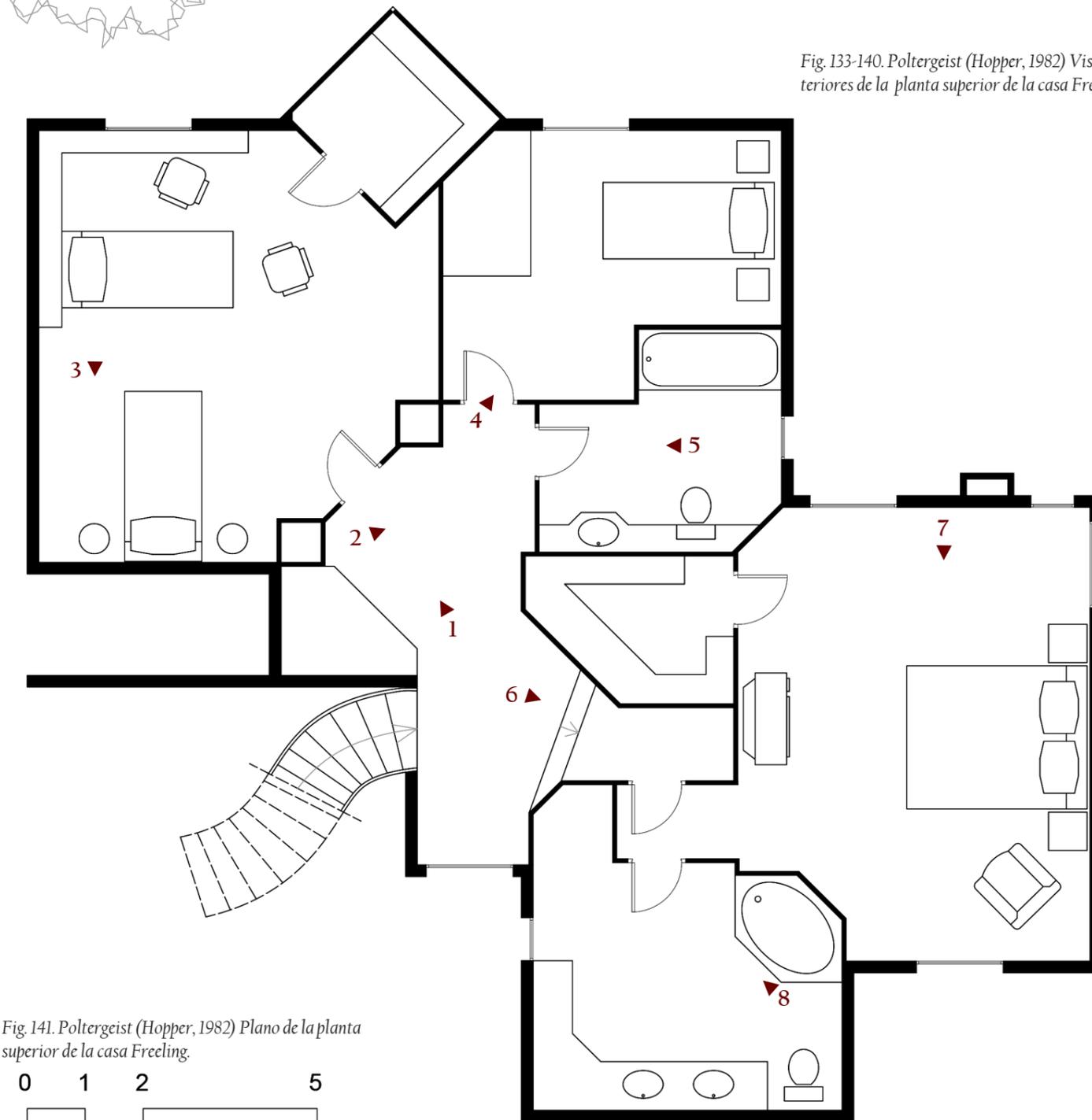


Fig. 141. Poltergeist (Hopper, 1982) Plano de la planta superior de la casa Freeling.

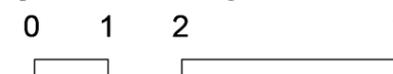


Fig. 133-140. Poltergeist (Hopper, 1982) Vistas interiores de la planta superior de la casa Freeling.



Fig. 137. Vista baño



Fig. 138. Vista entrada al dormitorio principal



Fig. 139. Vista dormitorio principal



Fig. 140. Vista baño dormitorio principal

Poltergeist supone un cambio de paradigma dentro del cine de casas encantadas: se deja atrás la imagen de la típica mansión vieja y en ruinas, (Phipps, 2024) y se sustituye por la de una casa suburbana, nueva y aparentemente normal. Esta elección acerca el terror a lo cotidiano, dando la sensación de que podría ocurrirle a cualquiera. Además, esta ambientación funciona como una crítica sutil al sueño americano, subrayando la falta de escrúpulos y la lógica especulativa de las inmobiliarias, capaces de construir donde sea con tal de obtener beneficios. Una imagen bien representada en la película por la figura del promotor, que levanta la urbanización sobre un antiguo cementerio del que trasladó las lápidas... pero se ahorró el esfuerzo y el coste de hacerlo con las tumbas.

Fig. 147 (pág. dch.). Poltergeist (Hopper, 1982) Cartel de salida de la urbanización.



Fig. 142. Poltergeist (Hopper, 1982) Vista del cementerio trasladado para la construcción de la urbanización.

Desde Poltergeist muchas películas del género han optado por ambientarse en entornos suburbanos aparentemente tranquilos, con casas unifamiliares que siguen esquemas similares. Algunos ejemplos como: *Insidious* (2010), *Paranormal Activity* (2007), *Monster House* (2006), *Sinister* (2012), *Vivarium* (2019) o la serie *Them!* (2021), en esta última explora el tema del racismo en los suburbios.



Fig. 143. Them! (Marvin, 2021) Vista del suburbio.



Fig. 144. Vivarium (Finnegan, 2019) Vista del suburbio.



Fig. 145. Monster House (Kenan, 2006) Vista de la casa.



Fig. 146. Insidious (Wan, 2010) Vista de la casa.



LIFTOACH PANDEMONIUM

HEREDITARY

“Construimos todo el interior de la casa en un escenario de sonido. Todo dentro de la casa fue diseñado y construido desde cero. Más allá de esto, tuvimos el desafío adicional de tener que crear una réplica en miniatura de la casa, entre muchas otras miniaturas. Esto significaba que necesitábamos diseñar cada elemento de la casa mucho antes de la filmación” - Ari Aster



“Ellen Taper Leight, setenta y ocho años, falleció tras una larga enfermedad en casa de su hija Annie, el 3 de abril de 2018. Amada esposa del difunto Martin Leen. Madre entregada de Annie Leight Graham y del difunto Charles Leight. Abuela querida de Peter Graham y Charlie Graham. También deja a su yerno, el Dr. Steven Graham. La añorarán. Sus restos reposarán en el tanatorio de Kingstone, el viernes entre las diez y las doce. El funeral se celebrará el sábado a las diez. El entierro tendrá lugar en el cementerio de Spring Blossom”

Con estas palabras da comienzo *Hereditary* (2018), ópera prima del director y guionista estadounidense Ari Aster, que se ha consolidado, durante los últimos años, como una de las figuras más prometedoras del cine de terror contemporáneo.

La película sigue a la familia Graham tras la muerte de la abuela y matriarca, Ellen. Este hecho se convierte en el detonante de una serie de extraños sucesos que acosan Annie (Toni Collette) y, especialmente, a sus hijos Peter (Alex Wolff) y Charlie (Milly Shapiro). Poco a poco comienzan a salir a la luz secretos sobre su familia, viéndose arrastrados por una fuerza maligna que parece estar fuera de su control.

La mayor parte de la película sucede en el interior de la casa de los Graham. Para las tomas exteriores de la película se usó una casa ubicada en una urbanización cerrada, conocida como *The Colony*, cerca de la ciudad de Park City, en Utah (EE. UU.). (Filmoblivion, 2022)

La casa de los Graham es una vivienda unifamiliar, ubicada en un entorno aislado de montaña y rodeada de bosque. A la casa se llega mediante una pequeña carretera en cuesta, que ubica el edificio en una posición elevada.

La vivienda presenta un estilo rústico típico de las casas de montaña de la zona, en las que el protagonista es la madera, aunque la parte baja posee un sótano de piedra. Tiene una altura de dos plantas, más un desván.



Fig. 148. *Hereditary* (Aster, 2018) Vista exterior de la casa.

El acceso principal se da a través de un porche con unos pequeños escalones, junto al cual hay una puerta móvil que da al garaje. . La vivienda se organiza en varios volúmenes, cada uno de los cuales se remata con cubiertas a dos aguas que se orientan en diferentes direcciones.

Mientras que para el exterior se tomaron imágenes de la casa de Park City, el interior fue diseñado por completo en un estudio para tener un mejor control de la luz y el sonido. Además, Aster quería diseñar la casa de una manera que permitiera movimientos de cámara flexibles, por tanto, se hicieron pasillos y puertas lo suficientemente anchos como para permitir el paso de los dollies¹¹ . De esta forma consiguieron tener una cámara mucho más “atlética”, pudiendo alargar las tomas lo máximo posible. (Topel, 2018)

Otra de las ventajas de construir desde cero el interior de la vivienda, es la posibilidad de quitar paredes u otros elementos, pudiendo obtener tomas mucho más amplias de las estancias, (Topel, 2018) cosa que influye enormemente en la estética de la película y la forma de presentar los espacios.

“Construimos todo el interior de la casa en un escenario de sonido. Todo dentro de la casa fue diseñado y construido desde cero. Más allá de esto, tuvimos el desafío adicional de tener que crear una réplica en miniatura de la casa (entre muchas otras miniaturas). Esto significaba que necesitábamos diseñar cada elemento de la casa mucho antes de la filmación”- Ari Aster (Grove, 2019)

Fig. 149-150 (dch.). Imágenes making off *Hereditary*.

Fig. 151 (pág. dch.). *Hereditary* (Aster, 2018) Vista exterior de la casa.

¹¹ Herramienta especializada del equipo de rodaje cinematográfico. Se usa como plataforma de rodaje, que a menudo se coloca encima de unos railes para realizar movimientos fluidos en un eje horizontal llamado travelling o desplazamiento.





La casa cuenta con dos plantas y un desván. En la planta baja, al acceder a la casa, se sitúa un distribuidor que organiza el espacio. De espaldas a la puerta principal, al fondo a la derecha, se ubican las escaleras que conducen a la planta superior y una puerta que da acceso al exterior. Junto a ellas se encuentra la cocina, que conecta con una pequeña estancia en la parte trasera, utilizada como recibidor de la puerta trasera y que da paso a un aseo. Frente a la entrada principal hay una sala con dos butacas y estanterías, que podría funcionar como un segundo salón o sala de lectura. Finalmente, a la izquierda del distribuidor se encuentra un espacio muy amplio que actúa como salón-comedor.

“No había forma de que esta casa existiera en la vida real”. Y realmente pensé que teníamos que construirla... Me aseguré de que las puertas fueran lo suficientemente anchas para que pasara una plataforma e incluso el diseño del segundo piso necesitaba ser preciso, asegurarme de que fuera como una “T”, una especie de cruz. Fue un ejercicio muy, muy interesante para mí.” - Grace Yun, diseñadora de producción (James, 2018)

Fig. 152 (izq.). Hereditary (Aster, 2018) Escultura realizada por Annie que se muestra repetidas veces en la película.

Fig. 153-160(dch.). Hereditary (Aster, 2018) Vistas interiores de la planta baja de la casa Graham.

Fig. 161 (pág. dch.). Plano planta baja de la casa Graham.



Fig. 153. Vista pasillo y recibidor principal



Fig. 154. Vista segundo salón

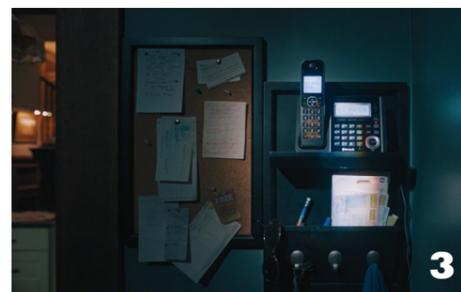
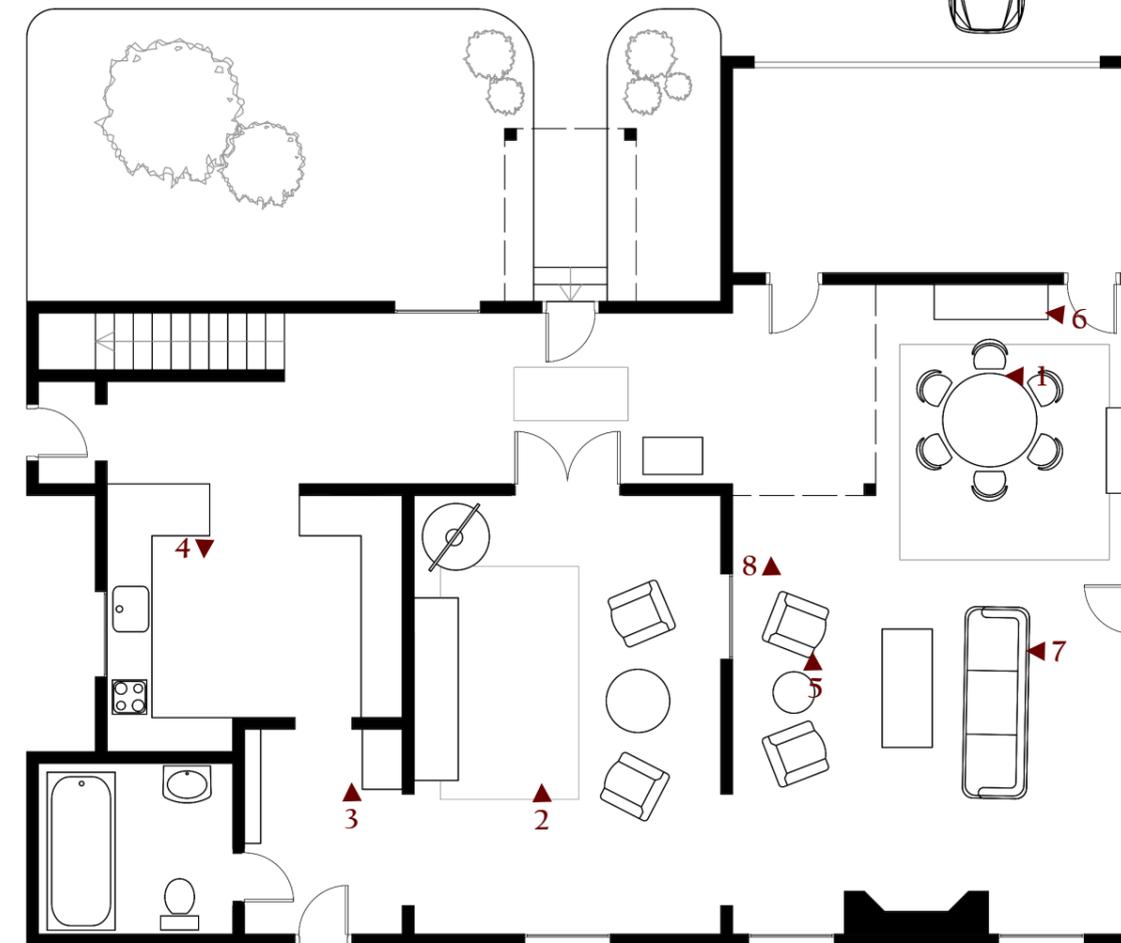
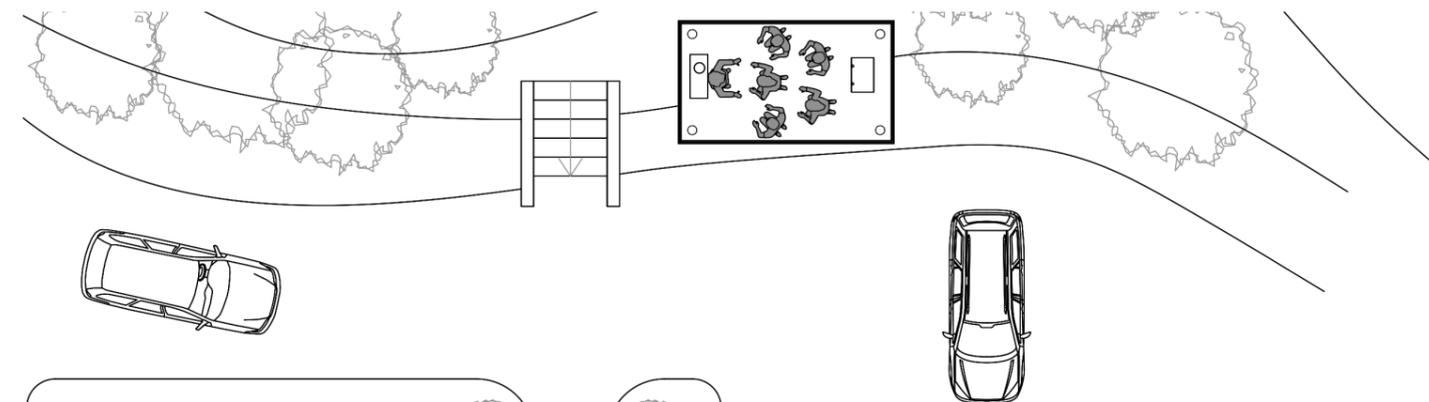


Fig. 155. Vista recibidor trasero



Fig. 156. Vista desde cocina



0 1 2 5



Fig. 157. Vista salón principal

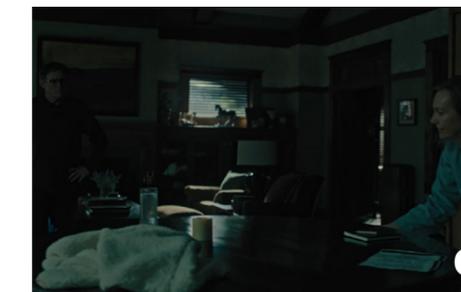


Fig. 158. Vista salón principal 2



Fig. 159. Vista salón principal 3



Fig. 160. Vista salón principal 4

En la planta superior, al subir las escaleras, se accede a un pequeño pasillo que, en uno de sus extremos, conduce al estudio de Annie. En el extremo opuesto, este pasillo se cruza perpendicularmente con otro que conecta con el resto de las estancias. De espaldas a esta intersección, marcada por una puerta con vidriera en la parte superior, a la izquierda se encuentra la habitación de los padres, que dispone de un pequeño baño, y al final del pasillo, la de Peter. A la derecha, tras subir unos escalones, se sitúa la habitación de Charlie, mientras que justo enfrente de la intersección esta la puerta de la antigua habitación de la abuela.

La casa, y especialmente el piso superior, presenta una organización extraña. De planta cruciforme que no coincide con las imágenes exteriores de la casa. Incluso aparecen

elementos, como ventanas, que por la disposición interior sería imposible que estuvieran allí, algo similar a lo que hacía Kubrick en *El resplandor*. También destaca el uso de los pasillos, exageradamente largos, empleados para aumentar la tensión en las tomas interiores.

Otros espacios destacables de la casa son: el desván, que se accede mediante una trampilla ubicada en el techo del pasillo de la planta superior y la cabaña del árbol que, aunque no forma parte de la casa, en ella tienen lugar escenas importantes de la película. Es una pequeña estructura de madera, con una cubierta a dos aguas y elevada mediante cuatro troncos de árbol, a modo de pilares.



Fig. 162. Hereditary (Aster, 2018) Vista casa del árbol.



Fig. 163. Hereditary (Aster, 2018) Vista entrada al desván y pasillo principal.



Fig. 164. Vista habitación abuela



Fig. 165. Vista habitación hija



Fig. 166. Vista pasillo al estudio



Fig. 167. Vista estudio



Fig. 168. Vista habitación hijo



Fig. 169. Vista dormitorio principal

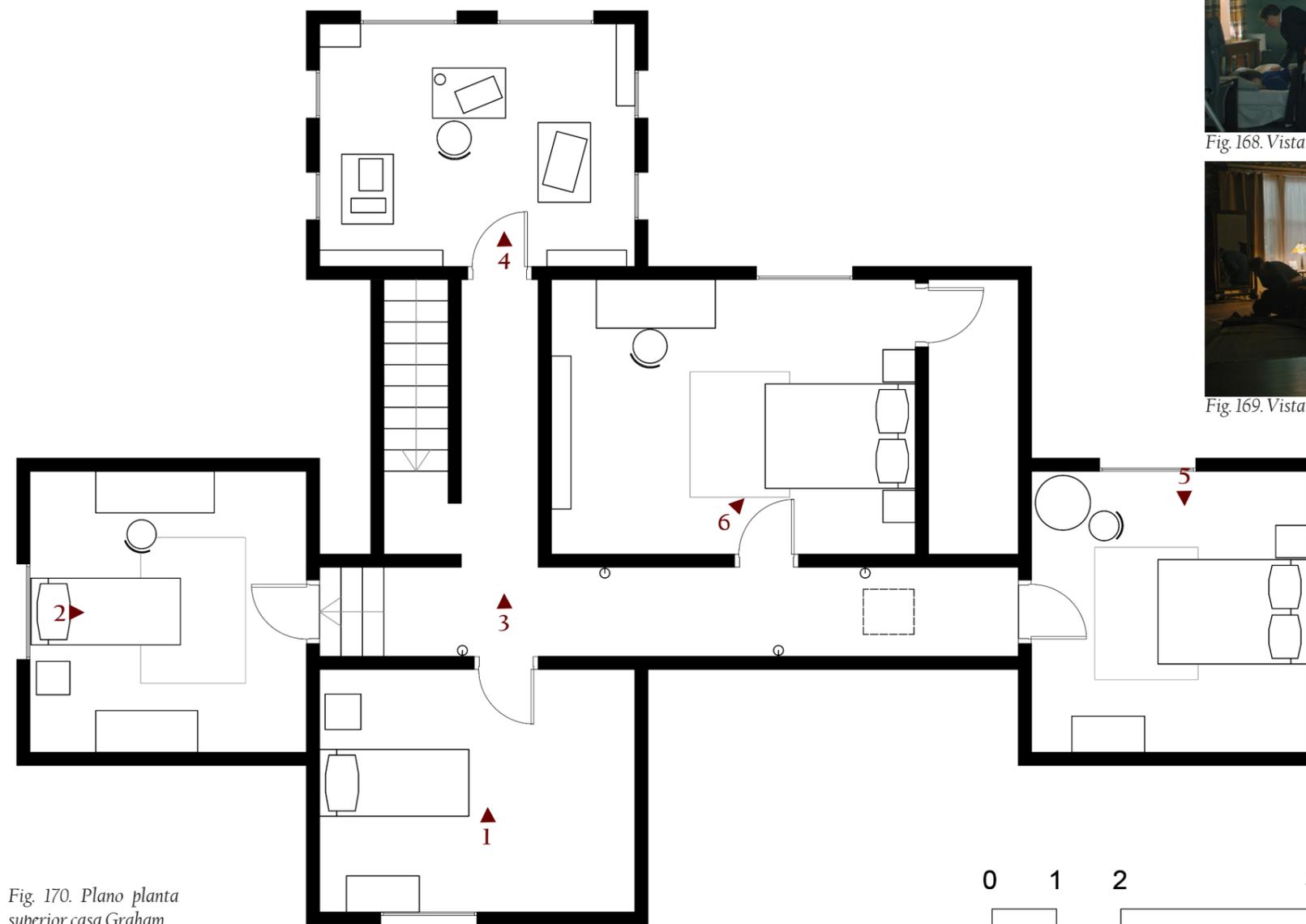


Fig. 170. Plano planta superior casa Graham.

Fig. 164-169. Hereditary (Aster, 2018) Vistas planta superior casa Graham.

Una de las particularidades de la película, es la presencia constante de los dioramas², creados por Annie, la cual se dedica profesionalmente a ello, y que juegan un papel muy importante en la cinta. El director, por medio de planos muy alejados y tomas enmarcadas de manera frontal, presenta la casa y los personajes, como si fuesen miniaturas;(Fig.172, 175) como si de una de las maquetas de Annie se tratase. (Skrytek, 2018) Esto queda bastante claro, en las secuencias iniciales de la película, en las que se introduce la historia mediante una transición desde la maqueta de la casa de los Graham hasta la habitación real de Peter. (Fig.171)

Este efecto de miniatura se consigue a través del uso de la fotografía Tilt-Shift, una técnica que consiste en manipular el objetivo de la cámara para alterar el plano de enfoque y la profundidad de campo, creando la ilusión de que una escena de tamaño real es en realidad una maqueta a pequeña escala.



Fig. 171. Hereditary (Aster, 2018) Fotografías iniciales, en las que pasamos de la maqueta de la casa a la habitación real.



Fig. 173. Hereditary (Aster, 2018) Annie realizando un diorama.



Fig. 172. Hereditary (Aster, 2018) Fotografías comparativas entre la realidad (izq) y el diorama (dch)



Fig. 174. Hereditary (Aster, 2018) Figuras en un diorama.

Este juego entre el diorama y la realidad es un constante dentro de la película y simboliza la idea de que los personajes no son más que figuras atrapadas dentro de una casa de muñecas, sin ningún control sobre lo que les ocurre. Todo lo que sucede en la película está predeterminado por fuerzas que mueven los hilos desde las sombras, manipulando a los personajes como piezas dentro de una de las maquetas de Annie. (Skrytek, 2018)



Fig. 175. Hereditary (Aster, 2018) Fotografía final que aparenta ser una maqueta.

² Representación tridimensional de una escena, generalmente a escala reducida, que busca recrear un entorno específico con un alto nivel de detalle. Puede estar compuesto por maquetas, figuras y elementos decorativos que simulan un espacio real o imaginario. Los dioramas se utilizan en museos, modelismo, escenografía y arte para ofrecer una visión inmersiva de una escena o concepto

CONCLUSIONES

EPÍLOGO

Aunque en este trabajo se han analizado en profundidad un conjunto reducido de películas, la realidad es que se han visionado muchas más. Todo para que los resultados de la tabla propuesta sean lo más veraces posible, y detectar una serie de características recurrentes en el género de terror, aportando un análisis rápido y sencillo que permita establecer unas conclusiones.

Si bien el presente trabajo se ha centrado principalmente en producciones internacionales, resulta pertinente observar también la evolución del cine español de terror, donde se aprecia un recorrido paralelo en cuanto a la representación arquitectónica. En 1995 se estrena *El día de la bestia* y en 1996 *Tesis*, dos películas que marcan un cambio de paradigma en el cine español y, en particular, en el cine de terror. No será hasta el estreno de *Los otros* (2001) cuando aparezca en España la representación clásica de la casa de influencia victoriana, habitual en el cine norteamericano. Esta película supuso un antes y un después en la manera de representar el espacio doméstico en el género, a la que seguirían *El orfanato* (2007), ambientada en una casa de indios¹, y *Frágiles* (2005), localizada en un hospital victoriano. Aunque se mantiene el recurso de la vivienda arquetípica vinculada al imaginario gótico, en los últimos años se observa un giro hacia entornos más cotidianos. Películas como *REC* (2007), *Verónica* (2017), *Malasaña 32* (2020) o *La abuela* (2021) trasladan el miedo a edificios de apartamentos en el centro de la ciudad o a viviendas obreras, espacios mucho más comunes y cercanos al espectador.

El mal se manifiesta, en tipologías muy diversas: una casa aislada (*Hill House*, *Psicosis*, *Hereditary*), un apartamento (*La*



semilla del diablo), un hotel de montaña (*El resplandor*) o una vivienda suburbial (*Poltergeist*). A pesar de las diferencias tipológicas y estilísticas, estas obras y otras más, recopiladas en la tabla final, comparten una serie de rasgos arquitectónicos que se repiten de manera constante en el género.

Tras el análisis general de las 30 películas seleccionadas, se puede concluir que predominan las viviendas unifamiliares (80%), de dos plantas (40%), en entornos aislados (54%) aunque el entorno urbano toma fuerza en los últimos años (46%), con cubiertas inclinadas a cuatro aguas o más (70%), la presencia de sótanos (70%) y desvanes (93%), el uso de jardín (80%), con escalera de entrada (73%), sin simetría en fachada (56%) aunque la simetría también está presente (44%) y siendo el material predominante la madera (43%). Son pocos los casos en el que el movimiento moderno, con su racionalidad y neutralidad, aparece en el cine de terror ya que se buscan edificios con características “clásicas” o “antiguas” que muestren decadencia o tengan apariencia de tener una historia detrás.

Fig. 176. *El día de la bestia* (De la Ilgesia, 1995) Vista de las torres Kio.

Fig. 177 (pág. dch.). *Los Otros* (Amenábar, 1995) Nicole Kidman.

¹ Una casa de indios es una casona o palacete de estilo ecléctico y colonial construido en España, principalmente a finales del siglo XIX y principios del XX, por emigrantes que habían hecho fortuna en América, con el motivo de mostrar sus riquezas. Muy comunes en Asturias, Galicia, el País Vasco, Cantabria y Cataluña.

Si bien en la actualidad se aprecia una tendencia a experimentar con escenarios más modernos, como ocurre en *La sustancia* (2024) o *Devuélvemela* (2025), muchos de los elementos clásicos permanecen. El uso de cubiertas inclinadas, la vivienda unifamiliar, el jardín o el entorno aislado siguen constituyendo recursos habituales. Cuando se emplean arquitecturas modernas, se incorporan a menudo rasgos que evocan imágenes más tradicionales, con el fin de dotarlas de un carácter que intensifique su capacidad de producir miedo.

El cine de terror permite, además, reflexionar sobre el concepto de hogar. Mientras la arquitectura busca habitualmente generar espacios confortables y adecuados al ser humano, en estas películas se introducen deliberadamente elementos, como los mostrados en la table, que alteran esa relación y ayudan a crear una atmósfera inquietante. A ellos se suman recursos cinematográficos, ángulos de cámara, iluminación, sonidos, que transforman viviendas aparentemente normales en espacios hostiles, lo que Padilla Díaz en su artículo ha definido como el paso del hogar al “no-hogar”. Esta idea queda ilustrada de forma precisa un en *Vampyr* (1932), cuando se plantea que: “Imagina que estamos sentados en una habitación muy ordinaria. De repente nos dicen que hay un cadáver detrás de la puerta. Instantáneamente, la habitación en la que estamos sentados se altera por completo. Todo en ella ha adquirido otro aspecto. La luz, la atmósfera han cambiado, aunque físicamente son las mismas. Esto se debe a que somos nosotros los que hemos cambiado y los objetos son como nosotros los concebimos”

El análisis de las películas estudiadas demuestra que la arquitectura en el cine de terror no actúa como simple telón de fondo, sino como un elemento activo que condiciona el desarrollo de la trama. En cada uno de los casos que se han analizados el espacio construido adquiere un papel protagonista: en *Psicosis* la dualidad entre dos edificios representa la mente de Norman, en *La semilla del diablo* se utiliza el apartamento para aprisionar a Rosemary, en *El resplandor* el hotel se convierte en un laberinto que enloquece a Jack, en *Poltergeist* la tranquila vivienda suburbana se convierte en un reflejo oscuro del sueño americano y en *Hereditary* la casa se presenta como una maqueta en la que la familia es manipulada.

En conclusión, la arquitectura, y en especial los espacios domésticos, se han consolidado como herramientas fundamentales en el cine de terror. No se limitan a enmarcar la acción, sino que se convierten en estructuras activas que influyen en los personajes, manipulan su comportamiento y materializan lo sobrenatural. De este modo, puede hablarse de una tipología propia del género que se ha integrado en el imaginario colectivo, creando la imagen icónica de la casa unifamiliar, antigua, aislada, construida en madera y rematada con cubiertas inclinadas.

Fig. 178 (abj). *La sustancia* (Fargeat, 2024) Vista del apartamento como ejemplo moderno.

Fig. 179 (dch). *Devuélvemela* (Philippou, 2025) Vista aérea de la casa como ejemplo moderno.

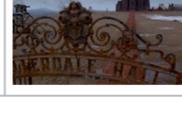
Fig. 180 (pág. dch). *Rec* (Balagueró, Plaza, 2003) Vista de la escalera.

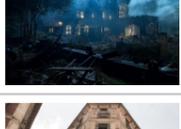


TABLAS DE ESTUDIO TIPOLOGICO

PELÍCULA	IMAGEN	PAÍS		AÑO		TIPO	Nº PLANTAS	ESPACIOS ANEXOS	CUBIERTA	AÑADIDOS	JARDÍN	ENTORNO	ACCESO	SIMETRÍA	MATERIALIDAD
		REALIZACIÓN	AMBIENTACIÓN	REALIZACIÓN	AMBIENTACIÓN										
The Black Cat		EEUU		1934			3 ó más								
Rebeca		Inglaterra		1940			3 ó más								
Psicosis		EEUU		1960			2								
The haunting		Inglaterra	EEUU	1963			3 ó más								
La semilla del diablo		EEUU		1968			3 ó más								
El exorcista		EEUU		1973			2								
The Amityville Horror		EEUU		1979	1974		2								
Al final de la escalera		EEUU		1980			3 ó más								

PELÍCULA	IMAGEN	PAÍS		AÑO		TIPO	Nº PLANTAS	ESPACIOS ANEXOS	CUBIERTA	AÑADIDOS	JARDÍN	ENTORNO	ACCESO	SIMETRÍA	MATERIALIDAD
		REALIZACIÓN	AMBIENTACIÓN	REALIZACIÓN	AMBIENTACIÓN										
El Resplandor		EEUU		1980			3 ó más								
Poltergeist		EEUU		1982			2								
Cazafantasmas		EEUU		1984			3 ó más								
Bitelchús		EEUU		1988			3 ó más								
La familia Addams		EEUU		1991			3 ó más								
The haunting		EEUU		1999			3 ó más								
Los otros		España	Inglaterra	2001	1945		3 ó más								
El grito		EEUU	Japón	2004			2								

PELÍCULA	IMAGEN	PAÍS		AÑO		TIPO	Nº PLANTAS	ESPACIOS ANEXOS	CUBIERTA	AÑADIDOS	JARDÍN	ENTORNO	ACCESO	SIMETRÍA	MATERIALIDAD
		REALIZACIÓN	AMBIENTACIÓN	REALIZACIÓN	AMBIENTACIÓN										
Monster House		EEUU		2006			2								
El orfanato		España		2007			3 ó más								
REC		España		2007			3 ó más								
Paranormal activity		EEUU		2007			2								
Insidious		EEUU		2010			2								
Sinister		EEUU		2012			1								
Expediente Warren: the conjuring		EEUU		2013	1971		2								
La Cumbre Escarlata		Inglaterra		2015	1887		3 ó más								

PELÍCULA	IMAGEN	PAÍS		AÑO		TIPO	Nº PLANTAS	ESPACIOS ANEXOS	CUBIERTA	AÑADIDOS	JARDÍN	ENTORNO	ACCESO	SIMETRÍA	MATERIALIDAD
		REALIZACIÓN	AMBIENTACIÓN	REALIZACIÓN	AMBIENTACIÓN										
IT (Eso)		EEUU		2017	1989		2								
Verónica		España		2017			3 ó más								
Hereditary		EEUU		2018			2								
La Maldición de Hill House		EEUU		2018	1992-2018		3 ó más								
Malasaña 32		España		2020	1976		3 ó más								
Presence		EEUU		2024			2								

Leyenda																						
Tipo		Espacios anexos				Cubierta			Añadidos		Jardín			Accesos			Simetría en fachada		Materialidad			
																						
Unifamiliar	Bloque	Sótano	Garaje	Porche	Ático ó Buhardilla	Plana	2 aguas	4 aguas ó más	Chimenea	Balcones ó terrazas	Si	No	Escalera de entrada	Ras de suelo	Rampa	Si	No	Madera	Hormigón	Piedra	Ladrillo	

FICHAS TÉCNICAS

THE HAUNTING (1963)

TÍTULO ORIGINAL: The Haunting

AÑO: 1963

DURACIÓN: 107 minutos

PAÍS: Reino Unido

DIRECTOR: Rober Wise

GUION: Nelson Gidding. Novela: Shirley Jackson

MÚSICA: Humphrey Searle

FOTOGRAFÍA: Davis Boulton (B&W)

REPARTO PRINCIPAL: Julie Harris, Claire Bloom, Richard Johnson y Russ Tamblyn

COMPAÑÍA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)



THE HAUNTING (1999)

TÍTULO ORIGINAL: The Haunting

AÑO: 1999

DURACIÓN: 117 minutos

PAÍS: Estados Unidos

DIRECTOR: Jan De Bont

GUION: David Self. Novela: Shirley Jackson

MÚSICA: Jerry Goldsmith

FOTOGRAFÍA: Karl Walter Lindenlaub

REPARTO PRINCIPAL: Lili Taylor, Liam Neeson, Catherine Zeta-Jones y Owen Wilson

COMPAÑÍA: DreamWorks SKG



PSICOSIS

TÍTULO ORIGINAL: Psycho

AÑO: 1960

DURACIÓN: 109 minutos

PAÍS: Estados Unidos

DIRECTOR: Alfred Hitchcock

GUION: Joseph Stefano. NOVELA: Robert Bloch.

MÚSICA: Bernard Herrmann

FOTOGRAFÍA: John L. Russell

REPARTO PRINCIPAL: Anthony Perkins, Janet Leigh, Vera Miles, John Gavin, Martin Balsam.

COMPAÑÍA: Paramount Pictures



LA SEMILLA DEL DIABLO

TÍTULO ORIGINAL: Rosemary's Baby

AÑO: 1968

DURACIÓN: 136 minutos

PAÍS: Estados Unidos

DIRECTOR: Roman Polanski

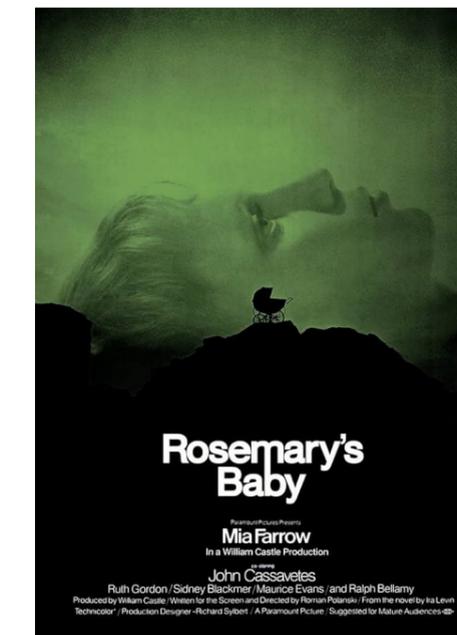
GUION: Roman Polanski. NOVELA: Ira Levin

MÚSICA: Christopher Kameda

FOTOGRAFÍA: William A. Fraker

REPARTO PRINCIPAL: Mia Farrow, John Cassavetes, Ruth Gordon, Sidney Blackmer, Maurice Evans y Ralph Bellamy.

COMPAÑÍA: William Castle Productions. DISTRIBUIDORA: Paramount Pictures



EL RESPLANDOR

TÍTULO ORIGINAL: The Shining

AÑO: 1980

DURACIÓN: 146 min.

PAÍS: Reino Unido

DIRECCIÓN: Stanley Kubrick

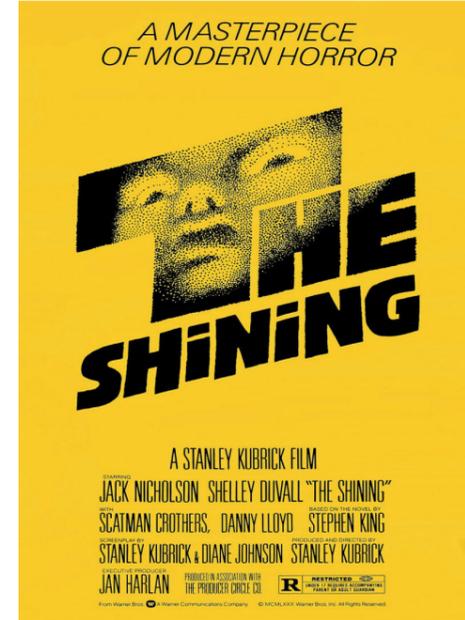
GUION: Stanley Kubrick, Diane Johnson. NOVELA: Stephen King

MÚSICA: Rachel Elkind & Wendy Carlos.

FOTOGRAFÍA: John Alcott.

REPARTO: Jack Nicholson, Shelley Duvall, Danny Lloyd, Scatman Crothers, Barry Nelson.

COPRODUCCIÓN REINO UNIDO-ESTADOS UNIDOS; Hawk Films, Peregrine, Warner Bros., Producers Circle. DISTRIBUIDORA: Warner Bros.



POLTERGEIST

TÍTULO ORIGINAL: Poltergeist

AÑO: 1982

DURACIÓN: 114 min.

PAÍS: Estados Unidos

DIRECCIÓN: Tobe Hooper

GUION: Steven Spielberg, Michael Grais y Mark Victor, a partir de una historia de Spielberg

MÚSICA: Jerry Goldsmith

FOTOGRAFÍA: Matthew F. Leonetti

REPARTO PRINCIPAL: Heather O'Rourke, Craig T. Nelson, JoBeth Williams, Oliver Robins, Zelda Rubinstein

COMPAÑÍAS: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)



HEREDITARY

TÍTULO ORIGINAL: Hereditary

AÑO: 2018

DURACIÓN: 125 min.

PAÍS: Estados Unidos

DIRECCIÓN: Ari Aster

GUION: Ari Aster

MÚSICA: Colin Stetson

FOTOGRAFÍA: Pawel Pogorzelski

REPARTO: Toni Collette, Gabriel Byrne, Alex Wolff, Milly Shapiro, Ann Dowd, Mallory Bechtel

PRODUCCIÓN: PalmStar Media, Windy Hill Pictures. DISTRIBUIDORA: A24



BIBLIOGRAFÍA

- Ager, R. (2007,16 noviembre) *The Shinning analysis by Rob Ager*. <https://www.collativelearning.com/the%20shining%20-%20chap%204.html> (22/11/2024)
- Ager, R. (2019, 19 febrero). *Hidden depths of Poltergeist movie / film analysis by Rob Ager / Collative Learning*. <https://www.youtube.com/watch?v=2bXwHQs-vWww> (04/04/2025)
- Allison, C. (2018, 22 octubre). *Ticky-Tacky Terror: Horror in the suburban landscape*. <https://blogs.iu.edu/establishingshot/2018/10/22/ticky-tacky-terror-horror-in-the-suburban-landscape/> (03/04/2025)
- Álvarez et al. (2020). *Solaris Núm 2: Trilogía del Apartamento de Roman Polanski*. Solaris. Textos de cine. Trama editorial.
- Aster, A. (2018). *Hereditary Screenplay Book*, A24
- Barraza, E. (2023, 6 septiembre). *El Cácaro ilustrado: Psicosis (Psycho, 1960)*. <https://eduardobarraza.medium.com/el-c%C3%A1caro-ilustrado-psicosis-psycho-1960-df223beeb28c> (06/08/2025)
- Bellour, R. (1979) *Psychosis, Neurosis, Perversion*, Camera Obscura (1979) 1-2 (3-1 (3-4)): 104-132.
- Cajal, M. (2021) *La película como proyecto: metodología de la arquitectura para el cine*. Trabajo Fin de Grado, Universidad de Alcalá, Escuela de Arquitectura.
- Castle, A. (2016). *Los archivos personales de Stanley Kubrick*. Taschen.
- Ceballos, N. (2022, 6 julio). *El Dakota: así funcionan hoy las cosas en el edificio más exclusivo de Nueva York*. GQ España <https://www.revistagq.com/noticias/cultura/articulos/edificio-dakota-john-lennon-semilla-del-diablo/29371> (12/07/2025)
- Ciment, M. (2000). *Kubrick*. Akal Ediciones.
- Cuadrado Alvarado, A. (2018). *El hogar infernal: 50 películas esenciales de mansiones y casas encantadas*. UOC
- Cue, A. (2014, 26 enero). *Los baños rojos de “El Resplandor”, Kubrick (1980)*. Arquitectura 7ªarte. [https://arquitecturaon7arte.wordpress.com/2014/01/26/los-banos-rojos-de-el-resplandor-kubrick-1980/\(23/11/2024\)](https://arquitecturaon7arte.wordpress.com/2014/01/26/los-banos-rojos-de-el-resplandor-kubrick-1980/(23/11/2024))
- Daly, A. (2013,13 febrero). *Dossier Stanley Kubrick: El resplandor*. 35 milímetros, cine, series y otras adicciones. <https://www.35milímetros.org/2011/02/>

dossier-stanley-kubrick-el-resplandor/(23/11/2024)

- Daza Muriel, B. (2019). *Visión cinematográfica de la arquitectura en la ciudad de Nueva York*. Trabajo Fin de Grado. ETSAVA.
- Del Rey, S. B. (2019b, agosto 29). *Los famosos, tragedias y leyendas del misterioso edificio Dakota*. Architectural Digest España. <https://www.revistaad.es/lugares/articulos/famosos-tragedias-leyendas-misterioso-edificio-dakota/23652> (12/07/2025)
- Díez Martínez, D. (2019). *Especulación residencial. Experimentos arquitectónicos y negocio inmobiliario en la conformación del suburbio estadounidense de posguerra*. ARQ (Santiago)
- Fear, D. (2023, 12 junio). *‘Hereditary’: inside the making of a modern horror classic*. Rolling Stone. <https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-features/hereditary-ari-aster-interview-629141/> (16/02/2025)
- Feeney, F.; Duncan, P. (2006). *Roman Polanski*. Taschen.
- Fernández, F. (2016). *Pantalla espectral: las 50 películas básicas de fantasmas*. Editorial UOC
- Filmoblivion. (2022, 25 julio). *Hereditary (2018)*. Film Oblivion. <https://filmoblivion.com/2022/07/25/hereditary-2018/> (11/02/2025)
- Finnes, S y Žižek, S. (2006). *The Pervert’s Guide to Cinema*.
- Fry, J. (2008, 21 noviembre). *A Legacy Since 1938: Timberline Lodge, OR*. SKI. <https://www.skimag.com/ski-resort-life/a-legacy-since-1938-timberline-lodge-or/> (19/11/2024)
- Galyean, C. (2019, 21 diciembre). *Levittown - US History Scene*. US History Scene. <https://ushistoryscene.com/article/levittown/> (27/03/2025)
- Garrido, I. (2023, 6 noviembre). *Arquitectura victoriana y su relación con el cine de terror*. Architectural Digest. <https://www.admagazine.com/articulos/arquitectura-victoriana-y-su-relacion-con-el-cine-de-terror> (04/08/2025)
- Gascón Arce, S. (2024). *52 películas para amar el cine*. Anaya Multimedia
- Godínez, J. (2020, 21 febrero). *Cómo inspiró la obra de Frank Lloyd Wright a El Resplandor de Kubrick*. Architectural Digest. [https://www.admagazine.com/editors-pick/la-obra-de-frank-lloyd-wright-a-el-resplandor-de-kubrick-20200221-6498-articulos\(22/11/2024\)](https://www.admagazine.com/editors-pick/la-obra-de-frank-lloyd-wright-a-el-resplandor-de-kubrick-20200221-6498-articulos(22/11/2024))
- Grove, D. (2019, 13 mayo). *Entrevista con el guionista y director de “Hereditary” Ari Aster - Primera parte*. iHorror. <https://es.ihorror.com/entrevista-con-el-direc->

tor-de-guionistas-hereditarios-ari-aster-parte-uno/ (15/02/2025)

- Higuera Flores, R. (2024). *Retóricas Del Cine de Terror: 50 Películas Esenciales para el Estudio Del Terror Cinematográfico*. Editorial UOC
- Hojnicky, C. (2017, 24 abril). *Inside the Dakota Apartment Building in New York*. Architectural Digest. <https://www.architecturaldigest.com/story/dakota-apartment-building> (12/07/2025)
- Hormigos Vaquero, M. (2003) *La semilla del diablo- Roman Polanski (1968)*. Editorial Octaedro, S.L.
- Hortal, B. (2021). *Alfred Hitchcock: cineasta y arquitecto. La arquitectura como provocadora de tensión en el cine de Alfred Hitchcock*. Trabajo Fin de Grado, E.T.S. Arquitectura (UPM).
- Jacobs, S. (2007). *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Nai010 Publishers.
- James, J. (2018, 2 junio). *Interview with Hereditary Production Designer Grace Yun*. Daily Dead. <https://dailydead.com/interview-with-hereditary-production-designer-grace-yun/> (15/02/2025)
- Jiménez Herrero, R. (2023). *Lo siniestro en Ari Aster: Hereditary*. Trabajo de fin de Grado. Universidad de Salamanca
- Jiménez Peña, A. R. (2019, 8 septiembre). *La trilogía del apartamento de Roman Polanski: una funesta reflexión sobre la seguridad cotidiana*. Espinof. <https://www.espinof.com/directores-y-guionistas/trilogia-apartamento-roman-polanski-funesta-reflexion-seguridad-cotidiana> (16/07/2025)
- Jiménez Pérez, A. (2022). *Nueva York ciudad de contrastes: Stuyvesant Town, una historia de Lower Manhattan*. Trabajo Fin de Grado. E.T.S. Arquitectura (UPM).
- Karu. (2016, 22 abril). *White Night (Parte 5): Psycho o cuando la mansión Bates habla de arquitectura victoriana*. <https://sopadearte00.wordpress.com/2016/04/23/white-night-parte-5-psycho-o-cuando-la-mansion-bates-me-habla-de-arquitectura-victoriana/> (04/08/2025)
- Kenny, M. (2024, 25 septiembre). *The Dakota | History, building, apartments, New York City, architect, famous residents, & facts*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/the-Dakota> (12/07/2025)
- King, S. (2013). *El Resplandor*. Debolsillo.
- Lambie, R. (2011, 3 noviembre). *Iconic set design: The Shining’s Overlook Hotel*. Den of Geek. <https://www.denofgeek.com/movies/iconic-set-design-the-shi->

nings-overlook-hotel/ (19/11/2024)

- Landín, S. (2020) *Arquitectura y cine: El espacio doméstico en el cine de terror*. Trabajo Fin de Grado, E.T.S. Arquitectura (UPM).
- Lazcano López, J. (2021). *El espacio filmico del Hotel Overlook en The Shining a través de sus decorados*. Cuadernos de Proyectos Arquitectónicos, 11, 56-62.
- Levin, I. (1967). *La semilla del diablo*. Ediciones B, S.A.
- Lewis, S. (2021, 13 mayo). *The Horror of Suburbia: What is “Universal” Horror? Slow Burn Horror*. <https://slowburnhorror.com/2021/05/13/the-horror-of-suburbia/> (03/04/2025)
- Lightman, H. A. (2017, 12 junio). *Hitchcock Talks About Lights, Camera, Action*. The American Society Of Cinematographers. <https://theasc.com/articles/flashback-hitchcock-talks-about-lights-camera-action> (03/08/2025)
- Marshall, F. (1994). *Making off Poltergeist*, incluido en: *Poltergeist CAV Deluxe Edition* laserdisc (MGM/UA Home Video release).
- Martín Alegre, S. (2023, 15 octubre). *Diseño de producción y adaptación cinematográfica: sobre The haunting (1963, 1999)* <https://webs.uab.cat/saramartinalegre/2023/10/15/diseno-de-produccion-y-adaptacion-cinematografica-sobre-the-haunting-1963-1999/> (27/08/2025)
- Martin, M. (2018, 26 septiembre). *It’s “Hereditary” - Take a look inside the dark & twisted world of Hereditary, starring Toni Collette & Gabriel Byrne*. <https://www.stanwinstonschool.com/blog/its-hereditary-take-look-inside-dark-and-twisted-world-oscar-nominated-toni-collette-and-gabriel-byrne-starring-hereditary> (16/02/2025)
- Martínez Ruiz, D. (2020) *Arquitectura y cine: La figura del laberinto como recurso narrativo*.
- Munn, J. (2018) *This Is No Dream: Making Rosemary’s Baby*. Reel Art Press
- Padilla Díaz, A. R. (2019). *Las conexiones escenográfico-psicológicas entre: Cuando los ángeles caen y La trilogía de apartamentos de Roman Polanski*. Escena. Revista de las artes, vol. 78, núm. 2, 2019.
- Patterson, R. (2018, 20 diciembre). *Poltergeist (1982)*. Set-Jetter. <https://www.set-jetter.com/ontheset/poltergeist> (29/03/2025)
- Perri, N. (2023b, abril 6). *Architecture Behind the Dakota Apartments*. <https://www.natalieperri.com/post/the-dakota-apartments> (12/07/2025)
- Phipps, K. (2024, 19 marzo). *The ‘80s in 40: ‘Poltergeist’ (June 4, 1982)*. The

Reveal. <https://thereveal.substack.com/p/the-80s-in-40-poltergeist-june-4> (27/03/2025)

- Polanski, R. (1968) *Rosemary's Baby Screenplay*. Paramount Pictures.
- Ramos Magdaleno, J. (2021). *La arquitectura de los Increíbles*. Trabajo Fin de Grado. ETSAVA.
- Rebello, S. (1990). *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho*. Dembner Books.
- Rome, A. (2001) *The Bulldozer in the Countryside : Suburban Sprawl and the Rise of American Environmentalism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rome, A. (2013). *Levitt's Progress: The Rise of the Suburban-Industrial Complex*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Roth, J. (2022, 5 abril). *The Devil In the Details: The Stiflingly Chic Interiors of Rosemary's Baby*. Bright Wall/Dark Room. <https://www.brightwalldarkroom.com/2018/10/19/interiors-of-rosemarys-baby/> (15/07/2025)
- Sánchez Hurtado, J. (2019). *El hotel Overlook: Un referente ostensible en el cine a través de un análisis técnico-espacial*. I2 Innovación E Investigación En Arquitectura Y Territorio, 7(2).
- Santos y Ganges, L. (2024). *Apuntes de la asignatura Teoría de la ciudad*. ETSAVA.
- Seddon, G. (2024, 14 mayo). *A Journey Through The Shining Filming Locations*. Highway to Horror. <https://highwaytohorror.com/the-shining-filming-locations/> (19/11/2024)
- Sedensky, I. (2023, 7 noviembre). *Rosemary's baby (1968)*. Culture crypt. <https://culturecrypt.com/movie-reviews/rosemarys-baby-1968> (15/07/2025)
- Sevilla-Buitrago, A. (2014). *Central Park y la producción del espacio público: el uso de la ciudad y la regulación del comportamiento urbano en la historia*. "EURE. Revista Latinoamericana de Estudios Urbano Regionales", vol. 40, núm. 122, pp. 55-74.
- Skrytek, R. (2018, 8 octubre). *Hereditary: The horror film to re-invent the haunted house*. National Design Academy. <https://www.nda.ac.uk/blog/hereditary-haunted-house/> (16/02/2025)
- Soulliere Harrison, L. (2018). *Architecture in the Parks, National Historic Landmark Theme Study*. U.S. Dept. of the Interior, National Park Service. (Classic Reprint)
- Spielberg, S. (1982) *Poltergeist Screenplay*. MGM.
- St James, E. (2018, 14 junio). *Hereditary director Ari Aster on family trauma and*

researching that ending. Vox. <https://www.vox.com/culture/2018/6/14/17460560/hereditary-director-interview-spoilers> (16/02/2025)

- Stott, D. (2025, 17 enero). *Where was Poltergeist filmed?* <https://giggster.com/guide/movie-location/where-was-poltergeist-filmed> (29/03/2025)
- Topel, F. (2018, 7 junio). *Director Ari Aster Explains How the 'Hereditary' House is Also a Character*. Bloody Disgusting! <https://bloody-disgusting.com/interviews/3502862/house-also-character-hereditary/> (11/02/2025)
- Truffaut, F (2000). *Hitchcock/Truffaut*. Editions Gallimard.
- Walter, D. (2018, 23 octubre). *The Haunting 1963 vs. The Haunting 1999 – Which film wins?* The Books Of Daniel. <https://thebooksofdaniel.com/2018/10/11/the-haunting-1963-vs-the-haunting-1999-which-film-wins/> (27/08/2025)
- Williams, D. E. (2024, 30 marzo). *Beyond the frame: Rosemary's Baby*. The American Society Of Cinematographers. <https://theasc.com/articles/beyond-the-frame-rosemarys-baby> (15/07/2025)



REFERENCIA DE IMÁGENES

- Fig. 1. Fotograma Nosferatu.
- Fig. 2. Fotograma Drácula.
- Fig. 3. Fotograma El Resplandor.
- Fig. 4. Fotograma Al final de la escalera.
- Fig. 5, 7, 9, 11, 12. Fotograma The Haunting (1963).
- Fig. 6,8,10,13. Fotograma The Haunting (1999).
- Fig. 14. Fotograma The Haunting of Hill House.
- Fig. 15, 17, 18, 21-29, 31-34. Fotograma Psicosis.
- Fig. 16. Plano de elaboración propia.
- Fig. 19. colaboradores de Wikipedia. (2024, 23 diciembre). House by the Railroad. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/House_by_the_Railroad
- Fig. 20. Galería Echale Guindas. (2020, 17 septiembre). Charles Addams. Echale Guindas. <https://www.echaleguindas.com/blog/charles-addams>
- Fig. 35, 40-47, 49-62. Fotograma La semilla del diablo.
- Fig. 36. Wikipedia. (2025, 12 mayo). Historia de Nueva York (1784-1854). Wikipedia, la Enciclopedia Libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Nueva_York_\(1784-1854\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Nueva_York_(1784-1854))
- Fig. 37-39. Hojnicky, C. (2017, abril 24). Inside the Dakota Apartment Building in New York. Architectural Digest. <https://www.architecturaldigest.com/story/dakota-apartment-building>
- Fig.38. Young, M. (2024, 6 marzo). The Top 10 Secrets of NYC's Iconic Dakota Apartments. Untapped New York. <https://www.untappedcities.com/the-top-10-secrets-of-nycs-iconic-dakota-apartments/>
- Fig. 63, 66-69, 73-74, 78-87, 89-92, 94-101, 103-105. Fotograma El resplandor.
- Fig. 64, 65. Castle, A. (2016). Los archivos personales de Stanley Kubrick. Taschen.
- Fig. 70-72. National Parks Princess. (2024, 29 diciembre). Ahwahnee Hotel Room - Yosemite National Park [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6qIBW5nmnT4>
- Fig. 75, 77. Laker, B. (2015, 1 marzo). Arizona Biltmore. Flickr. <https://www.flickr.com/photos/brulelaker/16159365193>
- Fig. 76. The Imperial Hotel, Tokio (2022). The Imperial Hotel, Tokyo: An Icon For The Ages. <https://impact.economist.com/projects/experience-japan/the-imperial-hotel-tokyo-an-icon-for-the-ages/index.html>
- Fig. 88, 93, 102. Plano de elaboración propia.
- Fig. 106-107. Chung, E. (2021, 8 diciembre). BECC Conference Event Recap: 'The Future is Local: Exploring the Future of Energy Through Grassroots Advanced Energy Communities'. Leaders In Energy. <https://leadersinenergy.org/becc-conference-event-recap-the-future-is-local-exploring-the-future-of-energy-through-grassroots-advanced-energy-communities/>
- Fig. 108. Avellanet, F. (2010, 7 octubre). Todo el mundo es Levittown. Ciudad. <https://ciudaduprrp.wordpress.com/2010/05/06/todo-el-mundo-es-levittown/>
- Fig. 109-127, 129-140, 142, 147. Fotograma Poltergeist.
- Fig. 143. Fotograma Them!
- Fig. 144. Fotograma Vivarium,
- Fig. 145. Fotograma Monster House
- Fig. 146. Fotograma Insidious.
- Fig. 148, 151-160, 162-169, 171-175. Fotograma Hereditary.
- Fig. 149, 150. Ray, K. (2024, 6 febrero). Behind the scenes Saturday: Hereditary. Karli Ray's Blog. <https://karliray.blog/2024/02/17/behind-the-scenes-saturday-hereditary/>
- Fig. 161, 170. Planos de elaboración propia.
- Fig. 176. Fotograma El día de la bestia.
- Fig. 177. Fotograma Los Otros.
- Fig. 178. Fotograma La Sustancia.
- Fig. 179. Fotograma Devuélvemela.
- Fig. 180. Fotograma REC.

*Todas las paginas web han sido revisadas el 18 de septiembre de 2025.



