



TRABAJO DE FIN DE GRADO

**ANÁLISIS ESCENOGRÁFICO DE LA CASA
COMO MOTIVO VISUAL Y EJE CENTRAL DE
SIGNIFICADO EN EL CINE
CONTEMPORÁNEO**

AUTOR

Sergio Gallego Lobillo

TUTOR

Alberto Hermida Congosto

Grado en Comunicación Audiovisual
Facultad de Comunicación
Universidad de Sevilla
Junio de 2022



**ANÁLISIS ESCENOGRÁFICO DE LA CASA COMO MOTIVO VISUAL Y EJE
CENTRAL DE SIGNIFICADO EN EL CINE CONTEMPORÁNEO**

Realizado por: **Sergio Gallego Lobillo**

Tutorizado por: **Alberto Hermida Congosto**

Trabajo de Fin de Grado. Junio de 2022

Grado en Comunicación Audiovisual

Universidad de Sevilla

Resumen:

Los motivos visuales se han constituido como elementos claves y característicos dentro del marco de las artes visuales, entendidos como rasgos distintivos que se repiten y que funcionan como vehículos de significado. En el ámbito cinematográfico, y en relación directa con dichos motivos, la escenografía y la intensidad de diseño de producción actúan como elementos esenciales, dotándolos de valores narrativos y simbólicos según el grado de desarrollo. De esta forma, motivos como la casa han cobrado una gran importancia, llegando a constituirse como núcleos y protagonistas en películas concretas. La presente investigación profundiza en las distintas funciones y categorías que adopta la casa como eje principal de significado, analizándolas en distintas películas desde el año 2000 hasta el presente. De esta forma, en relación con elementos artísticos y escenográficos como la arquitectura, el color y la iluminación, se analiza la conexión entre dichos elementos y las funciones concretas de la casa, hallándose evidencias y relaciones entre categorías y elementos de la puesta en escena.

Palabras clave: motivo visual, casa, cine contemporáneo, escenografía, diseño de producción, puesta en escena.

ÍNDICE

1. Introducción	1
1.1. <i>Objeto de estudio</i>	2
1.2. <i>Objetivos</i>	3
1.3. <i>Justificación de la propuesta</i>	3
2. Marco teórico	4
2.1. <i>Motivos visuales</i>	4
2.1.1. Los motivos visuales en el marco de la iconografía e iconología.....	7
2.2. <i>Intensidades del diseño de producción según Héctor Zavala en El diseño en el cine (2008)</i> . 8	
2.2.1. Tipologías de sets según la intensidad.....	9
2.2.1.1. El set denotativo.....	10
2.2.1.2. El set puntual.....	10
2.2.1.3. El set de embellecimiento.....	10
2.2.1.4. El set como artificio.....	11
2.2.1.5. El set como narración.....	11
2.3. <i>Arquitectura y cine</i>	11
2.4. <i>La casa y la arquitectura</i>	14
2.5. <i>La casa como motivo visual</i>	14
2.5.1. La casa del terror.....	15
2.5.1.1. La casa como contenedor de entidades malignas.....	17
2.5.1.2. La casa como portal a otra dimensión.....	17
2.5.1.3. La casa viviente.....	17
2.5.1.4. La casa como espejo psicológico del personaje.....	17
2.5.2. La casa como cárcel.....	18
2.5.3. La casa como refugio.....	18
2.5.4. La casa como escena del crimen.....	19
2.5.5. La casa como estructura vertical.....	19
3. Metodología	20
4. Análisis	22
4.1. <i>Parásitos</i> (Gisaengchung, Bong Joon-ho, 2019). <i>La casa como estamento social</i>	22
4.2. <i>Madre!</i> (Mother!, Darren Arrofnosky, 2017). <i>Metáfora visual de la dualidad</i>	28
4.3. <i>Puñales por la espalda</i> (Knives Out, Ryan Johnson, 2019). <i>Rompecabezas arquitectónico</i> ..	34
4.4. <i>La habitación del pánico</i> (Panic Room, David Fincher, 2002). <i>El refugio como cárcel</i>	38
4.5. <i>Quién te cantará</i> (Carlos Vermut, 2018). <i>Hogar como resguardo de la ansiedad</i>	43
5. Conclusiones	46
6. Referencias	48
7. Filmografía fundamental	50
8. Anexos	51

1. Introducción

El cine, como elemento puramente audiovisual, está altamente influenciado por los elementos que se disponen en el mismo, así como por la voluntad de los creadores. Es por esto que, desde los inicios del arte como concepto, tanto las artes plásticas como las visuales se han fundamentado en elementos y motivos visuales como transmisores de significado. En el cine, estos últimos elementos han ido un paso más allá, constituyendo un elemento esencial y vital en el entendimiento de las películas y de lo que cada autor y director quiere transmitir.

Así, elementos puramente escenográficos han pasado a convertirse en elementos frecuentes que se pueden analizar de forma independiente, en asociación con conceptos narrativos y simbólicos, entre otros. El set como concepto pasa a ser divisible en diversos componentes con significaciones propiamente dichas, sin las cuales el filme o la pieza artística tendría un sentido totalmente distinto. Es de aquí de dónde sale el objeto de estudio del trabajo de investigación.

De este modo, a lo largo de la historia, hay ciertos motivos y elementos visuales que han sido más estudiados debido a su alta carga significativa y lo destacables que han sido durante la evolución del cine. Los espejos, por ejemplo, son utilizados de forma constante en gran variedad de películas. En todas, el uso que se le da es recurrente, con una serie de funciones que suelen repetirse, ya que se trata de un motivo visual en concreto, que, aunque pueda tener diversas interpretaciones, siempre acaba tendiendo a cumplir una cierta regla de connotación establecida.

Sin embargo, hay ciertos elementos que, debido a su carácter repetitivo y constante, no suelen ser tomados en cuenta a la hora de analizar su trasfondo de significado. Un ejemplo de dicho elemento es la casa. Esta, al formar parte de la escenografía de prácticamente todas las películas, ha perdido, de algún modo, valor. Contenedora de motivos y componentes esenciales visualmente, ha sido pasada por alto como elemento con significación en sí misma. La casa se trata de una figura muy ambigua, ya que, a la hora de ser estudiada, puede hacerse desde el marco del cine, de la arquitectura y de diversas artes. Al tratarse de un elemento cotidiano, se puede observar desde muchos puntos de vista.

Con el paso del tiempo hasta llegar a la actualidad, la casa como figura ha adoptado papeles muy importantes dentro del cine, llegando a establecerse como

protagonista de algunas películas, siendo estas inconcebibles sin dicho elemento. Altamente detalladas y con funciones muy claras, se han convertido en un componente esencial.

El valor de la casa reside así en las posibles significaciones que puede adoptar aun tratándose de un espacio cotidiano y habitual dentro del marco narrativo de los relatos. De esta forma, es posible incluso categorizar sus usos.

1.1. Objeto de estudio

El objeto de estudio del presente trabajo de investigación se fundamenta principalmente en el estudio específico de la casa como motivo visual desde el punto de del diseño de producción, así como su relación con la puesta en escena y los roles que puede llegar a ejercer.

En concreto, Casseti y Di Chio (1991) definen la puesta en escena en su libro *Cómo analizar un film* como “el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita” (pp. 126-127). Los autores contemplan, dentro de este nivel de representación fílmico, los motivos como elementos que se desarrollan en dicho momento. De este forma:

Los motivos, finalmente, indican, por así decirlo, el espesor y las posibles directrices del mundo representado. En la práctica son unidades de contenido que se van repitiendo a lo largo de todo el texto: situaciones o presencias emblemáticas, repetidas, cuya función es la de sustanciar, aclarar y reforzar la trama principal, ya sea a través de una especie de subrayado, o a través de un juego de contrapuntos (p. 128).

Ahondando en las intensidades de diseño de producción y en las distintas percepciones de los motivos visuales, priorizando los estudios del autor Jordi Balló (2016, 2000), se busca estudiar la importancia de elementos concretos de la escenografía. Del mismo modo, se busca estudiar la intensidad e importancia de dicho componente dentro del marco narrativo de las películas, así como los grados de desarrollo visual y arquitectónico y sus posibles interpretaciones simbólicas.

1.2. Objetivos

A la hora de definir los objetivos del trabajo de investigación, conviene distinguir entre **objetivos principales** y **objetivos secundarios**. Dentro de los primeros se encuentran los siguientes:

- Profundizar en los diferentes estudios teóricos de la casa como motivo visual y contenedora de significado.
- Establecer una clasificación sobre las diferentes utilidades y concepciones de la casa, con su posterior análisis para comprobar su influencia dentro de películas concretas.
- Reflexionar sobre la puesta en escena y las intensidades de diseño de producción relacionada con la significación de la casa, con especial énfasis en la arquitectura y su posterior aplicación a la realidad.

En cuanto a los **objetivos secundarios**:

- Estudiar las diferentes concepciones de motivo visual por distintos autores dentro del cine, así como algunas más estandarizadas, siendo posible su relación con otros elementos.
- Descubrir posibles vinculaciones entre géneros o directores y ciertos tratamientos similares dentro de la puesta en escena.

1.3. Justificación de la propuesta

La casa como motivo visual es elegida para este trabajo de investigación debido a la falta de un análisis unificado y cohesionado de este elemento en el cine de lo que llevamos de siglo. Se trata así de un motivo cada vez más recurrente en películas con un alto grado de éxito. En las últimas décadas, algunos ejemplos exitosos con esta fórmula son: *Parásitos* (Gisaengchung, Bong Joon-ho, 2019), *Madre!* (Mother!, Darren Arrofnosky, 2017), *La cabaña del bosque* (The Cabin in the Woods, Drew Goddard, 2012), *La habitación del pánico* (Panic Room, David Fincher, 2002), entre otros.

Si bien existen investigaciones como las del ya mencionado Balló (2000) y Bergala (2016), se hace necesario un estudio más específico que consiga reunir las

diversas investigaciones que se han llevado a cabo, buscando un análisis coherente que reúna los elementos que la hacen una pieza tan importante.

Del mismo modo, la casa se trata de un elemento contenedor de otros, ya que dentro de esta existen diversos motivos visuales de gran utilidad. Se busca, de este modo, estudiar este espacio escenográfico de forma global.

2. Marco teórico

2.1. Motivos visuales

Con el fin de adentrarse en el estudio de la casa como motivo visual dentro del cine es necesario establecer un marco teórico claro y definido, ahondando en el concepto general y en su significación y acabando en una definición específica y concisa de forma más concreta.

La Real Academia Española define motivo, dentro del contexto del arte, como un “rasgo característico que se repite en una obra o en un conjunto de ellas”. Como tal, estos surgen en el marco de las artes pictóricas, produciéndose su auge cuando los artistas comienzan a usarlos como elementos definatorios de sus estilos (González Martín, 2019, p. 159). Tal y como destacan Balló y Bergala (2016), “los pintores empezaron a salir de sus talleres y a ir a pintar ‘a partir de un motivo’” (p. 11). Los autores también recalcan la definición de motivo como “un fragmento del mundo que el pintor eligió y ante el cual plantó su caballete” (p. 11) De este modo, es entendible la utilidad de estos como elementos recurrentes y útiles en el contexto artístico.

El surgimiento de los motivos dentro de la pintura es importante, pues su posterior traslación al cine es lo que desemboca en su uso actual en el mismo. Tal y como define Martín Mesa (2021), “los motivos visuales han sido trasladados desde la imagen estática de lo pictórico a la imagen en movimiento del cine, lo que ocasiona que se vean modificados y reconstruidos cada vez que son puestos en escena en una película” (p. 2). Así, es destacable el acto de la reconstrucción. En cada película, el motivo visual es dotado de un significado distinto según el objetivo que se quiera transmitir en cada una.

La directa relación entre el arte pictórico y el arte cinematográfico es notoria e importante. El cine da por hecho que el espectador va a ser capaz de entender ciertas tendencias visuales que provienen directamente desde la pintura (Balló y Bergala, 2016, p. 12).

Sin embargo, definir motivo en el ámbito cinematográfico es algo realmente complicado. De algún modo se trata de una palabra que invita a la libre interpretación, ayudándose de la imagen mental que cada uno pueda tener. Estrechar una definición para dicha palabra no sería positivo para un análisis personal (Balló y Bergala, 2016, p. 11). De este modo, Balló y Bergala (2016) afirman:

La impureza de la idea de "motivo" en el cine responde exactamente a esta triple naturaleza: del lado del mundo, de la realidad; del lado de su tratamiento cinematográfico, de la especificidad del cine, y del lado más íntimo, del que conforma la singularidad de un autor (p. 12).

Dentro del último punto son destacables las obsesiones que tienen autores concretos con ciertos motivos. Casi como “fetiches”, siempre tienden a rodar lo mismo. De esta forma, estos autores modifican las versiones de estos, creando un nexo con su propia cultura visual y escenográfica (Balló, 2000, p. 15).

De este modo, la gran diferencia entre el cine y la pintura con respecto a los motivos reside en la cantidad de estos que hay en las películas. En los cuadros, el propio artista puede decidir qué quiere plasmar sobre el lienzo, de forma puramente manual. Sin embargo, una película contiene, a lo largo de todo su tiempo de metraje, decenas de elementos con significación propia, altamente detallada y trabajada, con un fin en concreto establecido y desarrollado por el director (Balló y Bergala, 2016, pp. 13-14). Aunque en las películas el director también decide exactamente qué quiere mostrar, está supeditado a la duración y extensión de la pieza cinematográfica, lo que da lugar a relaciones altamente significativas entre los motivos durante el transcurso de esta.

Tal y como destacan Balló y Bergala (2016) para reafirmarse en esta idea: “Para que el árbol se convierta en motivo visual del cine, no basta con que forme parte del paisaje sin más, de fondo” (pp. 13-14). Los autores continúan: “determinados motivos del cine, que a menudo son lugares escenográficos, poseen una gran capacidad de ‘contar’. Generan situaciones escénicas y al mismo tiempo ofrecen

grandes posibilidades de guion técnico, de puntos de vista y de filmación” (p. 15). Los autores hablan aquí de espacios como elementos capaces de contar historias. La casa, base de este trabajo, se puede enmarcar dentro de esta definición.

Establecida la relación entre la pintura y el cine desde el punto de vista de los elementos visuales, se procederá a estudiar estos motivos desde el punto de vista de la forma, ahondando en sus funciones y utilidades y sin entrar en una definición concreta. Jordi Balló (2000) comenta lo siguiente:

Motivo visual nos remite al contenido, al tema que quiere transmitir, a su narratividad. Al estilo de las "figuras de pensamiento" de Deleuze atractivas e insertadas en la imagen-acción, los motivos visuales nos hablan del argumento; inducen a fijarnos en aquellas secuencias que en su forma de presentación se insertan en el conjunto de la narración como una puntuación dramática (p. 13).

Dentro de esta misma cita, el autor hace referencia a otra, relevante en el marco teórico de esta investigación. Se destaca la aportación de Noël Burch (1970), quien afirma: “Ahora bien, la revolución que estamos viviendo está esencialmente contenida en esta simple idea: un argumento puede engendrar una forma y por tanto la elección de un argumento es una elección esencialmente estética” (pp. 172-173). El propio marco narrativo de una película pasa a estar íntimamente relacionado con la puesta en escena, llegando a cobrar más importancia lo visual, y los propios elementos capaces de llevar el peso dramático.

Estos elementos funcionan como vehículo de significado, y son capaces de informar y comunicar al espectador, trascendiendo lo visual y lo emocional. Además, son capaces de “resignificarse”, creando y dando lugar a nuevas formas (Balló, 2000, p. 13). El autor destaca:

Lo que tienen de inmanente los motivos visuales en el cine es su poder evocador, ampliamente sedimentado en su historia iconográfica, y la complicidad que establece con el espectador. Es precisamente este poder significativo lo que permite que aparezca de la forma más libre y espontánea (p. 14).

Así, el espectador cobra la importancia como sujeto activo y receptor de estos transmisores. De este forma, se convierte en un sujeto crítico, que, más que limitarse a observar, analiza y conoce lo que está viendo ante sus ojos (Balló. 2000. p. 15).

2.1.1. Los motivos visuales en el marco de la iconografía e iconología

Con respecto a lo comentado respecto a los motivos visuales en el arte, son destacables las aportaciones de Panofsky (1979) en lo que a iconografía e iconología se refiere. El autor define iconografía como “la rama de la historia del arte que se ocupa del asunto o significación de las obras de arte, en contraposición a su forma” (p. 45). Así, el autor estableció un método de análisis iconográfico-iconológico, en el que establecía tres niveles distintos de significación, con el objetivo de llevar a cabo una lectura profunda de las imágenes.

En primer lugar, la significación primaria o natural. Esta está relacionada con las formas puras y su significación. “El universo de las formas puras así reconocidas como portadoras de significaciones primarias o naturales puede llamarse el universo de los motivos artísticos” (Panofsky, 1979, p. 47). En lo referido al análisis, este primer grado de significación se correspondería con el nivel Pre-Iconográfico.

En segundo lugar se encuentra la llamada significación secundaria o convencional. En esta, se establece una asociación entre el motivo y una temática en concreto. Del mismo modo, aparece por primera vez la intención del autor, que, a su vez, requiere del espectador un proceso de identificación del tema que desea representar. “Establecemos una relación entre los motivos artísticos y las combinaciones de motivos artísticos (composiciones) y los temas o conceptos)” (Panofsky, 1979, p. 48). En cuanto al análisis, este tipo de significación se refiere al análisis iconográfico.

Por último, el nivel más abstracto y profundo es el de la significación intrínseca, relacionada con los valores simbólicos y que se refiere al análisis iconológico. Este tipo de significación permite que se produzca la reinterpretación. Con respecto a esto, Panofsky (1979), destaca, refiriéndose al cambio de representación de la Virgen en la Edad Media:

Desde el punto de vista de la composición, este cambio supone, a grandes rasgos, la sustitución de un esquema triangular por otro rectangular; desde el punto de vista iconográfico, supone la introducción de un tema nuevo, que formularon en sus textos autores como el Pseudo-Buenaventura y Santa Brígida. Pero al mismo tiempo revela una actitud emocional característica de las últimas fases de la Edad Media (p. 49).

El autor continúa, con respecto a este último nivel y acerca de Leonardo Da Vinci y su obra *La última cena*:

Mientras nos limitemos a declarar que el célebre fresco de Leonardo Da Vinci representa a un grupo de trece hombres sentados en torno a una mesa y que este grupo figura la última cena, consideramos la obra de arte en cuanto tal (...) (pp. 49-50).

Ahora bien, cuando intentamos comprender este fresco como un documento sobre la personalidad de Leonardo Da Vinci, o sobre la civilización del alto renacimiento italiano, o sobre una particular sensibilidad religiosa, consideramos entonces la obra de arte en cuanto síntoma de algo distinto, que se expresa en una infinita variedad de otros síntomas, e interpretamos las características de su composición y de su iconografía como manifestaciones más particularizadas de ese 'algo distinto' (p. 50).

Así, este método sigue presente en la actualidad, siendo extrapolable también para los motivos visuales dentro del ámbito cinematográfico. Aunque no vaya a ser concretado paso por paso en este trabajo de investigación, es importante tenerlo en cuenta, debido a la alta carga iconográfica que tienen estos, provenientes directamente de la pintura.

En lo referido a la casa, es destacable el valor del método, pues ayuda a interpretar de forma simbólica las imágenes que colaboran en la representación de una tipología u otra.

2.2. Intensidades del diseño de producción según Héctor Zavala en El diseño en el cine (2008)

Los elementos escenográficos del cine, entre los que se encuentran los mencionados motivos, están directamente relacionados con el diseño de producción. De esta forma, los motivos visuales dependen de la planificación y concepción previa de los mismos, llevada a cabo por el departamento de producción a la hora de ponerlos en pantalla.

El set, por otro lado, pasa a tener un papel vital, pues, al poder ser concebido prácticamente como una unidad de significado, puede alcanzar un mayor o menor grado de protagonismo en lo que a narrativa se refiere. Así, el set está íntimamente relacionado con los motivos, pues es capaz de aportar mayor o menor importancia a ciertos motivos

según su grado de protagonismo en cuanto a desarrollo se refiere. Este peso dependerá de lo que el autor Hector Zavala (2008) define como “intensidades del diseño de producción”.

La construcción de los sets supone un elemento esencial en el proceso de desarrollo de una película. De esta forma, el mismo set puede ser concebido como una unidad de significado, dependiendo de la relación entre el set, la narración y el propio sentir que producen dichas imágenes en el espectador. Así, la importancia del set como unidad con respecto a la narración no radica tanto en su utilidad como en la forma en la que consigue los objetivos planteados (Zavala, 2008, p. 37).

El set escenográfico debe cumplir, de alguna forma, unas normas implícitas dentro del mundo del cine. Tal y como define Héctor Zavala (2008):

Lo que hace el cine es crear en el espectador la sensación de que se presencia un hecho real en el tiempo, crea un “efecto de realidad” ayudado por un pacto con el espectador que acepta que, frente a sus ojos, en la pantalla, suceden hechos que son percibidos como reales (p. 40).

El pacto con el espectador supone un esfuerzo por crear un set sin errores, acorde a la narrativa de la película y que no saque al espectador del mundo que está viendo ante sus ojos. Este es perfectamente consciente de que se trata de una película, pero el diseñador de producción debe hacer lo más realista posible la cinta.

Lo que muestra un set tiene más que ver con nuestra percepción de lo que debe ver el espectador para entender la trama de la película que con los lugares reales, tal y como los conocemos en nuestras vida. Por eso el set es nuestra creación intelectual, formada con los juicios y observaciones provenientes de todos los creativos de una producción y estructurada como un discurso visual por el diseñador (Zavala, 2008, p. 40).

2.2.1. Tipología de sets según la intensidad

De esta forma, el autor da una clasificación entre la tipología de sets que se pueden dar en el cine según la intensidad del diseño de producción, clasificados desde su menor relación con lo narrativo (mero elemento de fondo) hasta un punto el que recae todo el peso sobre el set.

2.2.1.1. El set denotativo

Dentro de la clasificación, este set es el que menos importancia tiene como elemento esencial en el marco argumental de la película. Se establece así como un elemento que puede ser modificado, ya que su importancia no reside en el propio espacio, sino que está como un elemento “de fondo”. Su valor reside más en su mera presencia, ayudando a destacar más la presencia narrativa que se está dando sobre el mismo (Zavala, 2008, pp. 41-42).

2.2.1.2. El set puntual

En este set, aunque mantiene muchas semejanzas con el denotativo, aparece un elemento más: se le agregan elementos diferenciales para ese momento en concreto. A diferencia del denotativo, que servía únicamente como contexto, el set puntual otorga elementos propiamente escenográficos que le dan un valor concreto al espacio construido, tal y como pueden ser colores concretos, objetos de atrezzo, una determinada iluminación, etc (Zavala, 2008, pp. 43-44). “El set puntual es más opaco que el denotativo por estar más vinculado a la narración, aunque está totalmente subordinado a ella” (Zavala, 2008, p. 43-44).

2.2.1.3. El set de embellecimiento

Con el set de embellecimiento aparece una característica que no estaba presente en los dos anteriores: la existencia de un valor en sí mismo. En este tipo de set está muy presente la relación entre la pintura y el cine, existiendo una gran carga artística y pictórica. De alguna forma, el set actúa como un “cuadro viviente”, altamente detallado y con elementos muy llamativos para el espectador.

De esta manera, deja de ser un elemento de fondo para convertirse un elemento altamente detallado y trabajado, que sostiene ya una parte del peso de la narración solo por su belleza (Zavala, 2008, pp. 45-46).

2.2.1.4. El set como artificio

Tal y como es definido en su nombre, el set como artificio trata de construir grandes mundos y ambientes, caracterizados por su masividad y alta caracterización. Su significación es tal que, además de acompañar a la historia, puede llegar a competir con la misma debido a la magnificencia de las imágenes desarrolladas. Así, más que un acompañamiento supone un duelo entre ambas, que no se complementan con fines narrativos (Zavala, 2008, pp. 47-48).

2.2.1.5. El set como narración

De los cinco niveles de sets relacionados con la intensidad de producción, es el último, el set como narración, el que mantiene más relación con lo que se pretende en este trabajo de investigación.

Del mismo modo, cabe destacar que la tipología de sets explicada no es excluyente entre sí, es decir, un mismo set puede tener varios de los ya mencionados (por ejemplo, set de embellecimiento y set como narración). Aun así, suele haber una tipología que predomina sobre el resto, abarcando la prioridad del espacio dentro del marco en el que se encuentra.

En el set como narración el set ya no es ni un elemento de fondo ni un elemento que sustituye a la historia, es un elemento vital dentro de la misma, llegando a poder ser el protagonista. Dentro de esta tipología el espacio es considerado un personaje más, pudiendo incluso desprender de carga narrativa a los propios actores y actrices de la película. Este sets es, debido a su dificultad de producción, de los menos característicos (Zavala, 2008, pp. 49). La casa, como set y motivo visual, cobra una alta importancia dentro de este marco escenográfico, por lo que se hace preciso estudiar las implicaciones dentro del mundo del cine entre la arquitectura y este tipo de espacios.

2.3. *Arquitectura y cine*

La relación entre la arquitectura y el cine es esencial para entender la construcción de los espacios escenográficos tal y como se conocen. Como dos artes complementarias,

han encontrado un punto de unión que ha ayudado a un mayor desarrollo de ambas de forma independiente. En concreto, como señala Devesa (2022):

Las dos artes, de hecho, operan sobre la forma del espacio y del tiempo, aunque cada una según sus propios medios y lenguajes. Ambas disciplinas plantean, de manera no tan distinta, la representación de la realidad desde imágenes construidas, a modo de escenografías. Sin embargo, lo que más nos motiva del cine a los arquitectos es su capacidad de representar los espacios en movimiento. En cualquier de sus matices, el cine, ineludiblemente, se ha convertido en un pretexto para repensar la arquitectura (p. 9).

Por su parte, Sánchez Noriega (2017) enumera las implicaciones y características en las relaciones que se establecen entre la arquitectura y el cine. Así, en primer lugar, fundamenta la relación entre ambas artes en “la consideración del cine como herramienta para la representación de la arquitectura gracias a la movilidad de la cámara y la posibilidad de representar el espacio construido” (p. 464). Este hecho asienta las bases de una complementariedad esencial. Por otro lado, destaca la arquitectura como arte que aporta elementos novedosos, que fomentan cambios escenográficos en estilos concretos del cine (p. 464). En general, el autor recalca que “el espacio físico adquiere un espesor semántico que alcanza la categoría de medio fundamental de expresión artística”, estableciéndose interrelaciones creativas entre ambas artes (p. 464). De esta forma se extrae la dualidad de ambas, en las que se aportan mutuamente elementos diferenciales y originales.

Por otro lado, Graham Cairns (2007, pp. 173-174), citando al crítico alemán Dietrich Neumann, establece tres niveles de relación entre arquitectura y cine según sus funciones:

- Cine como espejo de la arquitectura y modernidad.
- Cine como campo de experimentación para las innovaciones del campo de la arquitectura, en el que serían remarcables aquellas películas de ciencia ficción que representan grandes espacios irreales.
- Importancia del estudio del entorno arquitectónico y escenográfico, pues se nutren entre ambas. “Una mejor comprensión de la percepción cinematográfica puede enriquecer la proyección arquitectónica” (p. 174).

Lo extraíble de estas clasificaciones es el uso del cine por parte de la arquitectura como un pilar de apoyo para sus estudios. Con esta dualidad se logra una

retroalimentación que favorece ambas artes, logrando grandes espacios arquitectónicos y, por ende, grandes espacios escenográficos.

Así, continuando con esta relación es necesario distinguir los conceptos de espacio físico y espacio cinematográfico. El primero se refiere a la propia construcción de los espacios escenográficos, que tienen un proceso previo de diseño. El segundo, por otra parte, se refiere al que se muestra propiamente en pantalla, según el criterio del director y su forma de transmitirlo (Cairns, 2007, p. 175). Estos espacios fomentan la creatividad propia del cine como arte de autor, es decir, un arte en el que cada director/a muestra en pantalla sus recursos estilísticos propios, llegando a constituirse como elementos característicos y diferenciadores.

Sin embargo, a veces llega a dificultar la propia producción de los espacios, pues ambas artes chocan a la hora de establecer elementos que se combinen entre ambos. Marina Rodríguez Sáenz (2019) define esta problemática: “El laborioso trabajo que supone la creación del escenario arquitectónico para el desarrollo de la acción cinematográfica es fruto de la ambiciosa idea de muchos cineastas de introducir los espacios y, por ende, la arquitectura, en el elenco.” (p. 35). Es decir, al no ser técnicas directamente conectadas, encuentran grandes dificultades en elementos como los planos o los tiros de cámara.

Lo que está bien arquitectónicamente no siempre es válido para ser grabado, y viceversa. En el cine se falsean gran cantidad de elementos en virtud del plano y de lo que aparece en pantalla, lo que a veces llega a diferir con la idea básica de creación de espacios por medio de los arquitectos.

Por esto, en gran cantidad de ocasiones, los espacios son creados en función de unas intenciones previamente acordadas por ambos departamentos (Rodríguez Sáenz, 2019, p. 38). Se busca así comodidad, buscando una complementariedad óptima para que no haya más problemas de los necesarios.

Además de todo lo desarrollado previamente, es importante destacar la arquitectura como arte que va más allá del espacio. De esta forma, llega a alcanzar un alto grado de relevancia desde el punto de vista plástico y estético. Esto se da en el momento en el que actúa como elemento clave para imprimir un estilo y un tono concreto al set en el que se lleva a cabo la producción, buscando contribuir a la creación de un ambiente específico para el relato. Los colores, las texturas, los elementos arquitectónicos y

escenográficos, la decoración, la iluminación y demás son base del diseño de producción de las obras cinematográficas.

2.4. La casa y la arquitectura

La casa, tal y como se conoce, es sinónimo de vida, de lugar donde habitan las personas y elemento escenográfico clave dentro del cine. Entendida como una parte esencial en el día a día de todas las personas, es un elemento cotidiano y familiar. Así, puede ser abarcada desde diversos campos y marcos de estudio. Autores como Sanabria (2019) comentan: “La casa lleva implícita una relación entre lo interior y lo exterior que va más allá de los muros que se levantan” (p. 37), mientras que, desde un punto de vista más filosófico, Gaston Bachelard (2000) destaca:

La casa es, sin duda alguna, un ser privilegiado, siempre y cuando se considere la casa a la vez en su unidad y su complejidad, tratando de integrar todos sus valores particulares en un valor fundamental. La casa nos brindará a un tiempo imágenes dispersas y un cuerpo de imágenes (p.27).

De esta forma, funciona como un elemento madre, contenedor de otros muchos. En el ámbito cinematográfico, esta ha tenido distintas implicaciones y concepciones, desde su concepción puramente arquitectónica y sus diversas utilidades según su grado de intensidad de producción.

Las casas se fundamentan casi de forma directa en la arquitectura. Sin embargo, como se ha visto, debido a la gran interrelación entre estos dos artes, se ha integrado como un elemento que se nutre de ambas.

2.5. La casa como motivo visual

En una entrevista con el reputado director portugués Manoel de Oliveira este afirmó: “Es verdad. Otra casa hubiera dado lugar a otra película” (Jacques Parsi, 2016, p. 71). De esta forma, se desprende una idea principal acerca de la casa como motivo visual con carácter propio, capaz de dotar de una personalidad y estética concreta según su construcción. “Una casa, por su distribución, su entorno y los estratos temporales, es un decorado que actúa, que colabora en mostrar a un personaje o un drama” (Parsi, 2016, p. 72).

Así, la casa, además de ser un gran complemento a la trama o a los personajes, puede ser concebida incluso como un personaje principal, sin la que dejaría de tener sentido la película. Tal y como afirma Sánchez-Noriega (2017): “Algunas casas y edificios singulares adquieren personalidad y casi la condición de personajes en determinadas películas” (p.463). Esto se encuentra íntimamente relacionado con la utilidad e intensidades de los set tratados en el punto 2.2.

Dentro de sus concepciones como elemento protagonista y eje de significado, puede tener distintas acepciones por las cuales adopta este papel. Es decir, una casa puede ser importante narrativamente e incluso protagonista al tratarse del hogar sin el que serían capaces de vivir los protagonistas. Por otro lado, también puede ser protagonista al ser el “mundo” que asfixia a los personajes que habitan en ella.

De cualquier modo, la casa adopta esta función cuando el relato pierde gran cantidad del valor narrativo sin ella.

La utilidad de la casa con respecto al cine reside principalmente en la cantidad de elementos que se pueden combinar con la misma para conseguir distintas funciones. Así, ciertos colores, tipos de arquitectura y componentes propiamente domésticos como ventanas, paredes, techos, suelos, etc, aumentan el grado de desarrollo de este elemento tal y como se conoce.

Dentro de esta concepción de casa, se encuentran diversas utilidades y clasificaciones que se detallan a continuación, cabiendo destacar que se tratan de categorías flexibles que se pueden dar dentro del marco de una misma casa. De esta forma y por motivos de extensión, se expondrán solo algunos de los casos más característicos, existiendo otras posibles concepciones e hibridaciones entre tipologías.

2.5.1. La casa del terror

En primer lugar, cabe destacar la importancia de la casa dentro del género del terror. A la hora de constituir el análisis de este trabajo de investigación, las tipologías de casa dentro de este género servirán como punto de partida para el mismo, ampliando a otro tipo de representaciones y géneros.

La casa del terror podría ser entendida y calificada como un género en sí mismo. A expensas del cine de terror clásico, la estructura alrededor del espacio encantado es una

fórmula de éxito en el cine actual, por lo que tiene gran cantidad de implicaciones desde el punto de vista escenográfico. En este sentido, es destacable resaltar que este tipo de subgénero siempre se fundamenta en el mismo arco argumental, en el que una fuerza “externa” se adentra, precisamente, en una casa (Paquet-Deyris, 2012).

Las casas del terror, debido a la naturaleza de estas como elementos profundos y personales para cada ser humano, ha conseguido servir como una representación muy cercana del miedo: “El hogar convertido en la boca del lobo” (Akamine, 2015, p. 43).

Su función de hogar, de “sitio seguro”, se ve altamente alterada por la presencia de elementos negativos, que puede ser incluso el propio espacio. Lo más relevante quizás dentro del marco de este tipo de casas es la arquitectura con la que son construidas. En ellas, se desprende totalmente la idea de un lugar apacible y positivo, reforzando este sentimiento de terror mediante recursos como las sombras, los laberintos, etc (Akamine, 2015, p. 43).

Tal y como se destacó anteriormente en el punto del set como narración, en este tipo de relatos “el espacio trasciende la función decorativa para incidir directamente en la acción dramática” (Akamine, 2015, p. 43). La casa, en este caso del terror, guía el relato, llegando a tener más importancia que los propios personajes de la historia, que se sitúan dentro de la misma, como víctimas.

La autora Anne-Marie Paquet-Deyris (2012) destaca lo siguiente al analizar ciertas secuencias de las películas *Poltergeist* y *The Entity*.

In the two films’ opening sequences, what lies behind the house’s commonplace facade quickly becomes the center of the spectator’s gaze. It operates somehow as visual bait, forcing the spectator to question its very function: what does it have to hide and to what extent can it gradually become a demonic structure trapping its inhabitants inside?

Así, la propia casa encantada constituye un estímulo visual para el espectador, quien, durante el visionado de la película, intentará entender la función de dicha casa en el marco narrativo en el que se encuentra. De este modo, Cuadrado (2018, pp. 9-10) establece una distinción de las funciones que puede tener la casa en el marco del terror, según su utilidad, como se detalla a continuación.

2.5.1.1. La casa como contenedor de entidades malignas

En esta tipología, la casa está maldita, habitada por fantasmas, demonios y otras criaturas variadas, funcionando como amenaza para los habitantes de esta. Dentro de esta casa hay dos alternativas: que sea purificada una vez eliminados los seres malignos o que la propia casa sea sinónimo del mal, por lo que se recurre a la destrucción (Cuadrado, 2018, p. 9). Esta categoría es la más genérica, recogiendo la fórmula más clásica de casa encantada con seres malvados. Un ejemplo destacable es la película española *REC* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2008), en la que se sigue la fórmula de los zombies como las criaturas que abundan en la casa.

2.5.1.2. La casa como puerta a otra dimensión

Esta clase está íntimamente relacionada con la arquitectura, pues dentro de las casas del terror puede haber espacios seguros y espacios inseguros. Dentro de estos, pueden tener la función de trasladar a los personajes a otras épocas, contextos o lugares (Cuadrado, 2018, p. 9). Un ejemplo dentro de esta tipología es la película *Al final de la escalera* (The Changeling, Peter Medak, 1980).

2.5.1.3. La casa viviente

En esta función, la casa, desde el punto de vista de la arquitectura, se convierte en una amenaza para las personas que se encuentran en ella. La principal diferencia con las entidades malignas es que en esta tipología el mal está contenido en elementos puramente arquitectónicos, y no en entidades malignas (Cuadrado, 2018, p. 9). Un claro ejemplo de esta tipología es la famosa película *Poltergeist: Fenómenos extraños* (Poltergeist, Tobe Hooper, 1982), en la que la casa tiene vida propia y amenaza, mediante los propios recursos arquitectónicos, a la familia que se encuentra en el interior.

2.5.1.4. La casa como espejo psicológico del personaje

Esta última clasificación se refiere a la relación que se establece entre la casa y el/los personajes protagonistas. Casi como si de una dualidad se tratase, reflejan mutuamente los estados anímicos y psíquicos (Cuadrado, 2018, p. 10). La casa pasa así a

ser una extensión del ser de un personaje concreto, por lo que son observables las emociones y vivencias del personaje en el contexto arquitectónico de la casa. Aunque esté siendo desarrollada dentro del apartado de casas del terror, cabe destacar que este reflejo de los personajes en la casa puede darse en muchos otros géneros. Un ejemplo de esta tipología es, en cualquiera de sus dos versiones, la película *Carrie* (1976, Brian de Palma) o *Carrie* (Kimberly Peirce, 2013).

2.5.2. Casa como cárcel

Con independencia del género de terror, la casa, al tratarse de un espacio doméstico, puede aislar a las personas del mundo exterior. De esta forma, pasa de ser un elemento de hogar y positivo a uno con valor de infierno (Balló, 2000, p. 31). Ayudándose de elementos como ventanas, estas ayudan a dotar a la casa de dicho valor de cárcel, gracias a su utilidad como rejas. De algún modo, estas “pueden señalar la distancia entre la cárcel doméstica y una libertad ambigua” (Balló, 2000, p. 32). Algunos ejemplos destacados dentro de esta tipología pueden ser *El poder del perro* (*The power of the dog*, Jane Campion, 2021) o *La piel que habito* (Pedro Almodovar, 2011)

2.5.3. Casa como refugio

En contraposición con la clasificación anterior, la casa puede funcionar como un lugar de descanso y de aislamiento positivo. De esta forma, mediante el simbolismo, se convierte en un lugar en el que los personajes se resguardan, protegiéndose del mundo exterior y negativo. Así, la casa adopta una concepción “medicinal”, ayudando a los personajes a reencontrarse a sí mismos cuando desean volver (Parsi, 2016, p. 73). El autor Jacques Parsi (2016) destaca sobre la casa como refugio: “(...) materializa el deseo de volver a la suavidad y a la seguridad de la vida prenatal” (p. 73). Dentro de la casa como refugio existen ejemplos destacados como *La habitación* (*The room*, Lenny Abrahamson, 2015), en la que, a pesar de encontrarse las protagonistas secuestradas, puede suponer un lugar seguro para ellas.

2.5.4. Casa como escena del crimen

En lo referido a la casa como escena del crimen, se habla de esta categoría cuando la casa como motivo y ente es lugar y base del crimen de una película de este género. Cuando esto ocurre, se convierte en escenario vital, sin el cual no podría resolverse el conflicto base de la trama.

Analizando la escena del crimen en la obra de Hitchcock, Inés Izquierdo Heredia (2021) destaca: “Las escaleras se presentan como lugares de crisis, con tensión psicológica” (p. 38). Por otro lado, acerca de la utilidad de las ventanas, destaca: “La ventana muestra el espectador la transición entre dos realidades: el exterior y el interior” (p. 38). En definitiva, la autora extrae la conclusión de la utilidad que tienen todos los elementos dentro del marco del crimen en el cine. “Cada elemento toma su propio significado en su obra, incluso los objetos más cotidianos no son meros accesorios. Son pistas para resolver el crimen o para entender la personalidad del protagonista” (p. 38).

Todos estos elementos están contenidos, generalmente, en el marco de una casa, integran su estructura, forman parte de ella. Su valor como escena del crimen alcanza un grado que llega a ser protagonista y eje principal de la resolución del crimen. Dentro de esta tipología, sirven como ejemplos gran cantidad de películas del director Hitchcock, clave en el trabajo de investigación sobre el que está basado este punto. Algunos ejemplos son *La soga* (*Rope*, Alfred Hitchcock, 1948) y *La ventana indiscreta* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954).

2.5.5. Casa como estructura vertical

Un poco más alejada de las clasificaciones previamente desarrolladas, con independencia de posibles vínculos de género, encontraríamos, como tipología aglutinadora y amplia, el concepto de la casa como estructura vertical. El propio director de *Parásitos*, película que será analizada con posterioridad, define la misma película con dicha estructura.

Este concepto está referido a la distribución física de la casa de “arriba a abajo”, que se logra mediante la cohesión de otros elementos escenográficos que conforman la casa.

Tal y como define Marina Rodríguez Sáenz (2020): “La escalera es el elemento arquitectónico que, desde el punto de vista cinematográfico, permite conectar los escenarios urbanos, los espacios domésticos, los niveles sociales y el simbolismo de la relación arriba-abajo” (p. 138). Así, el concepto de casa como estructura vertical llega a contemplar las tipologías más específicas desarrolladas anteriormente. De este modo, una casa constituida verticalmente por tres plantas podría contener, a su vez, el refugio en una planta, la cárcel en otra, y el terror en la última. El resto de los elementos que conforman la casa como la ya mencionada escalera hacen que la verticalidad sea un factor clave.

3. Metodología

Para alcanzar y cumplir los objetivos establecidos anteriormente, es conveniente desarrollar la metodología que se va a seguir. De esta forma, es necesario definir y contextualizar las variables que se van a tener en cuenta en el análisis, así como las películas que integran el corpus. Se llevará a cabo un análisis del discurso, atendiendo a determinados elementos relacionados fundamentalmente con las dimensiones del diseño de producción y los procesos de puesta en escena que se concretan a continuación.

En cuanto a los filmes, estos serán seleccionados mediante un muestreo por conveniencia, buscando así aquellos que más se adaptan a las tipologías y funcionalidades de la casa que este trabajo propone analizar. Estas son las siguientes, previamente desarrolladas en el marco teórico: casa como refugio, casa como cárcel, casa como escena del crimen y casa como espejo psicológico del personaje, siendo esta última la tipología escogida como representación de la casa del terror. Del mismo modo, se tendrá en cuenta la tipología de casa como estructura vertical como elemento aglutinador y contenedor de varias categorías de casa. Así, se contemplará la posibilidad de que una única casa reúna en su interior diversas funciones, pudiendo ser cárcel y refugio al mismo tiempo.

Por otro lado, en lo que a marco temporal se refiere, todas las películas serán del siglo XXI. Se busca así unificar un criterio temporal de contemporaneidad. Las películas serán las siguientes:

- *Madre!* (Mother, Darren Arrofnosky, 2017).
- *Parásitos* (Gisaengchung, Bong Joon-ho, 2019).
- *La habitación del pánico* (Panic Room, David Fincher, 2002).

- *Puñales por la espalda* (Knives Out, Ryan Johnson, 2019).
- *Quién te cantará* (Carlos Vermut, 2018).

Asimismo, se llevarán a cabo plantillas de análisis, abordando los mismos elementos escenográficos en las cinco películas. Estos son los siguientes:

- Componentes puramente arquitectónicos de construcción de las casas. En este punto entran los estilos arquitectónicos de las casas, así como la distribución de elementos como escaleras y ventanas.
- Color. El color es un elemento que se complementa de forma óptima con la arquitectura, colaborando en la creación de un tipo de espacio. De esta forma, según la paleta de colores, se analizará como la casa funciona de una forma u otra.
- Iluminación. La iluminación, en combinación con los dos puntos anteriormente mencionados, ayuda a la creación de distintas atmósferas.

En todos los puntos a analizar se podrán tener en cuenta los testimonios de directores y creadores de los entornos escenográficos. De esta forma, se busca complementar el análisis con afirmaciones de primera mano acerca de cada tipo de casa y espacio.

Por otro lado, cabe destacar que dichas tres categorías funcionan como grandes bases que engloban a su vez piezas más pequeñas. Así, se podrán tener en cuenta en el análisis elementos como las líneas y las formas en lo relacionado con la arquitectura; las texturas en relación con el color y las dimensiones cromáticas; los brillos y reflejos en lo que a iluminación se refiere, etc. Se busca desarrollar un análisis capaz de tener en cuenta esos pequeños detalles que ayudan a dotar a la casa de sus funciones.

4. Análisis

4.1. *Parásitos* (Gisaengchung, Bong Joon-ho, 2019). *La casa como estamento social*.

La primera película para analizar es *Parásitos* (Gisaengchung, Bong Joon-ho, 2019). En ella, la casa adquiere un papel esencial sin el cual la película no sería concebida de la misma forma. Se podría calificar como escenario protagonista, o incluso como un personaje más dentro de la narrativa de la película. En *Parásitos* se trata la casa como estructura vertical de un modo claro y manifiesto. Llevándolo a cabo mediante la distribución por plantas de “arriba a abajo”. La casa de los Park funciona así como elemento aglutinador.

Aunque en este análisis se va a tener en cuenta de forma prioritaria la casa de los Park, cabe destacar que en *Parásitos* existen dos casas. La primera de ellas es la de la familia Kim, situada en la zona pobre, en la parte más baja de la ciudad. En ella, viven encerrados y con una sola ventana en la que ven los suburbios más tenebrosos y sucios de la ciudad. De hecho, están situados en una zona tan subterránea que solo ven la zona baja de las personas que rondan por dicha zona. Por otro lado, la casa “rica” está situada en la parte más alta de la ciudad, en una zona residencial, limpia y alejada de cualquier tipo de delincuencia. Se observa así que en esta película la representación estamental de la sociedad se muestra incluso desde el punto de vista de la ciudad, además de en lugares más concretos como en la casa que se va a analizar.

Diversos artículos en revistas de cine comentan la utilidad de la casa de *Parásitos* como una “estructura metafórica” (Castillo, 2020). Esta metáfora colabora en la representación del mundo rico y pobre, marcado en los niveles superiores e inferiores de la casa y de la ciudad. Los ricos están en la parte superior, mientras que el mayor estado de degradación de las personas se encuentra contenido en lo subterráneo, en la más profunda oscuridad. Así, el sótano, además de representar las tinieblas y la cárcel para quien se encuentre ahí, supone también una amenaza para los que se encuentran seguros en la parte superior. Esta conexión es posible mediante el paso que conecta la cocina con las escaleras que bajan hasta las profundidades. El filósofo Gaston Bachelard (2000) afirma lo siguiente sobre los sótanos:

En el sótano se mueven seres más lentos, menos vivos, más misteriosos. En el desván los miedos se "racionalizan" fácilmente. En el sótano, incluso para un ser más valiente que

el hombre evocado por Jung, la "racionalización" es menos rápida y menos clara; no es nunca definitiva. En el desván la experiencia del día puede siempre borrar los miedos de la noche. En el sótano las tinieblas subsisten noche y día. Incluso con su palmatoria en la mano, el hombre ve en el sótano cómo danzan las sombras sobre el negro muro (p.39).

El sótano representa así otro mundo, aislado de la realidad y constituido principalmente por la emoción del miedo. Y en *Parásitos* esto es representado mediante los recursos propios de la escenografía. La distinción y la verticalidad se observan de forma clara visualmente, aunque durante el desarrollo de la película el espectador va poco a poco descubriendo los entresijos y conexiones que están situados en el interior de la casa.

La arquitectura de la casa juega un elemento esencial en la película. El propio diseñador de producción de la película, Lee Ha Jun, afirma en una entrevista al medio *IndieWire*: "Since Mr. Park's house is built by an architect in the story, it wasn't easy finding the right approach to designing the house" (O'Falt, 2019). Del mismo modo, recalca las dificultades para combinar la visión de un arquitecto con la de un director de cine:

I'm not an architect, and I think there's a difference in how an architect envisions a space and how a production designer does. We prioritize blocking and camera angles while architects build spaces for people to actually live in and thus design around people. So I think the approach is very different (O'Falt, 2019).

En la misma entrevista, el director afirma que la casa se trata en realidad de un decorado y no de una construcción real, hecho que llegó a confundir incluso a los jurados del festival de Cine de Cannes. Esto va un paso más allá en el diseño de producción, pues alcanza unos niveles de realismo nunca vistos en el mundo del cine. Del mismo modo, el director de producción narra la importancia de los conceptos de bloqueo y espionaje, vitales para el desarrollo de la trama. El decorado de la casa tuvo que ser construido con este principio en mente, el de las relaciones espaciales.

Además, todo esto tuvo que ser a su vez compaginado con los tiros de cámara para la propia grabación de la película, resultando en un set altamente complejo.

En cuanto a la casa como motivo visual en la película, de *Parásitos* se podría decir que, además de su utilidad como representación metafórica para las clases sociales, la

casa actúa como una cárcel y como un refugio, ambas de forma simultánea. La cárcel estaría situada en el sótano, completamente alejada del mundo real, mientras que el refugio estaría situado en el resto de la casa, tanto para la familia adinerada como para los “parásitos” que se apropian de ella a mitad de la película, saliendo de su realidad de pobreza y desolación.

En primer lugar existe la función de refugio/hogar. Grandes ventanas y cristalerías forman parte de la planta principal y la superior. La naturaleza predomina y sirve a la familia Park para huir de la realidad de la pobreza en la que se encuentran inmersos. El espacio es amplio, propio de una familia adinerada. Los muebles están dispuestos de forma minimalista y la zona desprende una sensación de paz generada por los grandes espacios. El gran jardín también colabora en la creación de un sitio seguro, provocado por los entornos naturales y exteriores (Figuras 1-3). La cárcel, por otro lado, es totalmente opuesta y se consigue de forma arquitectónica con la sensación de aislamiento. En el sótano de *Parásitos* las ventanas no existen. Todo está hecho de piedra sucia y destrozada (Figura 4). Del mismo modo, para acceder al mismo es necesario mover un armario, creando una sensación de separación y división del mundo real (Figura 5). El sótano se convierte en un infierno dentro de un paraíso. Su acceso, además, se encuentra en la cocina, con unas escaleras que ayudan a crear la sensación de descenso hacia un abismo. De hecho, este descenso juega una importante baza argumentalmente hablando, pues constituye el trauma del hijo de la familia adinerada (Figura 6).



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6

Podría decirse así que en el subsuelo no abunda la vida, dándose unas condiciones pésimas para su desarrollo. En las otras plantas, al contrario, se dan las condiciones óptimas de comodidad.

La representación de los niveles de la casa se ve altamente complementada mediante el uso de distintas combinaciones de colores, buscando una sensación u otra según la tipología de casa a la que se quiera llegar.

La paleta de color del hogar está caracterizada por tonos asociados a la riqueza y a la pureza. Los colores son fríos y representan la perfección de un espacio que aún no ha sido corrompido. El verde del patio exterior continúa en la línea de la naturaleza, de la riqueza y de un entorno sin ningún defecto aparente (Figuras 7 y 8). De esta forma se acentúa el contraste entre el interior del hogar, con tonos de madera y grises, con el exterior, puramente natural y con luz solar. Así, tal y como define el diseñador de producción, se lograba una atmósfera cálida y relajada (O’Falt, 2019). Esta atmósfera familiar refuerza el concepto del hogar, del refugio que supone esta parte de la casa. El espacio refleja esa calma por sí mismo, sin necesidad de ninguna trama que refuerce ese aspecto.

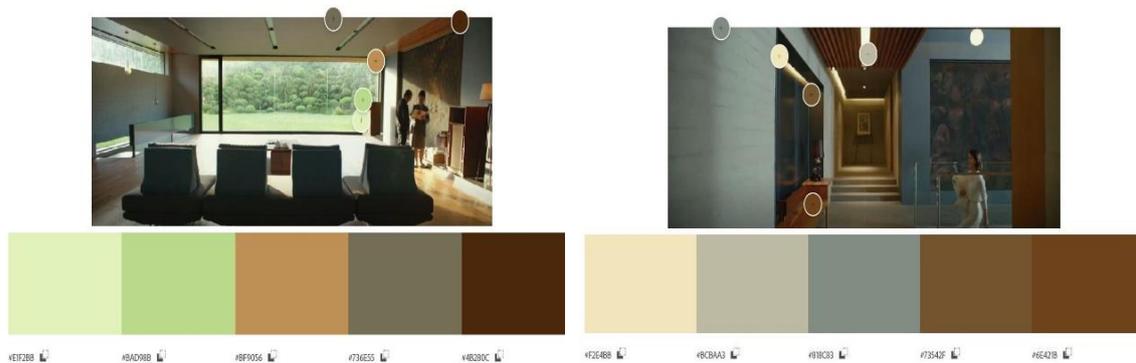


Figura 7

Figura 8

Por otro lado, en total contraposición se encuentra la paleta de colores del sótano. A la hora de analizar este mundo subterráneo, se distinguirán dos zonas según el grado de aislamiento que provocan.

La primera se corresponde con la escalera que baja de la cocina al subsuelo con el mecanismo del armario que permite seguir descendiendo (Figuras 9 y 10). En ese camino a la cárcel, comienzan a aparecer tonos que dan lugar a una atmósfera de oscuridad propia del sótano. Estos tonos marrones refuerzan la sensación de incomodidad. La pureza del entorno comienza a convertirse en un entorno monótono y, una vez se pasa la barrera del

armario, la paleta cromática cambia de forma radical. Ese sótano tan subterráneo no aparenta formar parte de la casa. Es un espacio independiente, con una jerarquía totalmente distinta a la que se presenta en el resto del domicilio. Argumentalmente esto también es relevante, pues ni la propia familia dueña de la casa conoce la existencia de dicho búnker.

En la figura 11 se observa la tendencia cromática dentro del entorno subterráneo. La prioridad de los colores verdosos y negros fomentan la creación de un clima con un halo distinto, enfermizo y aislado del mundo real que se encuentra en la parte superior. El único tono claro del interior del sótano se corresponde a una pequeña bombilla que se encarga de otorgar una leve y distinta variabilidad de color, prácticamente irrelevante, dentro de un entorno completamente uniforme. Esa monotonía ayuda a entender el lugar como un espacio sin variabilidad, alejado del exterior y con ninguna esperanza de adherirse al resto de la casa y su arquitectura.

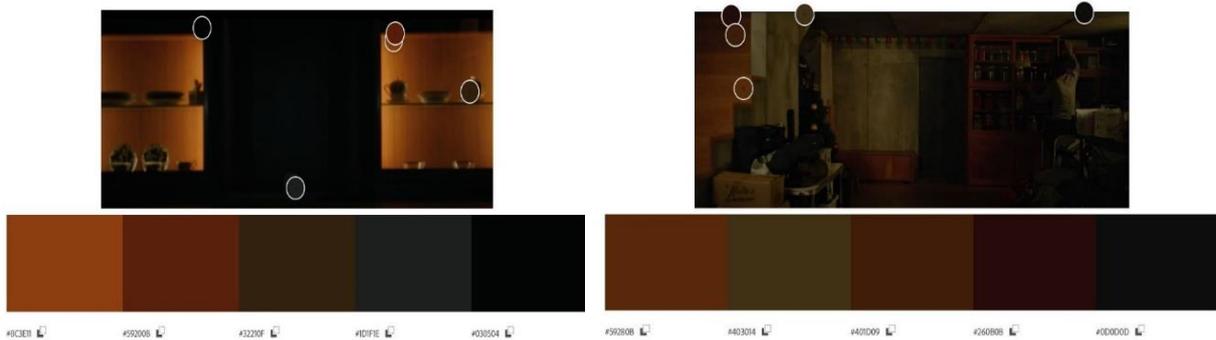


Figura 9

Figura 10



Figura 11

En lo referido a la iluminación, esta también tuvo un gran proceso de desarrollo antes de ser constituida en la casa final. El diseñador de producción de la película afirma que el set de la casa fue construido en función de la dirección de la luz. Con esto, se buscaba la prioridad de la luz natural durante la grabación. Las ventanas y su tamaño también fueron construidas en función de esta, por lo que jugó un papel esencial a la hora de construirla (O’Falt, 2019). Tal y como ha sido destacado en el punto de color, en la parte superior del hogar la iluminación es principalmente natural. Las luces del interior del hogar son mínimas, siendo el sol el que guía las luces, rehuendo de la iluminación artificial (Figura 12).

En el sótano, por otro lado, la única iluminación que existe es la de una pequeña bombilla, además de unos tubos que dotan al espacio de una luz tétrica (Figura 13). Estas fuentes luminosas no dotan al espacio de una iluminación si quiera perceptible, siendo lo predominante en el abismo del sótano la falta total de luz. Este estado ayuda a crear la sensación de asfixia y de estrés, que encierra a quien se encuentre retenido en el sótano.



Figura 12



Figura 13



Figura 14

Metafóricamente, esta forma de iluminar ayuda a entender la casa como una representación de los estamentos sociales. El director de la película afirma lo siguiente:

Because the story is about the rich and poor, that’s obviously the approach we had to take in terms of designing the sound and lighting. The poorer you are, the less sunlight you have access to, and that’s just how it is in real life as well: You have a limited access to windows (O’Falt, 2019).

Esto también es perceptible en la casa de los Kim, que apenas goza de la poca luz que entra por su pequeño ventanal (Figura 14). La gradualidad de la luz es visible en todo momento, pues el subir o bajar, tanto en la casa como en la geografía de la ciudad, conlleva un aumento o un descenso de la luz recibida. De esta forma, frente al azul del cielo, el verde de la naturaleza y las luces naturales de la casa de los Park, se dan, por contraste, los grises y las luces de neón de la casa donde viven los protagonistas.

4.2. *Madre!* (Mother!, Darren Arrofnosky, 2017). *Metáfora visual de la dualidad.*

La segunda película se trata de *Madre!* (Mother!, Darren Arrofnosky, 2017). En ella, al igual que en *Parásitos*, la casa juega un elemento esencial en el transcurso de la película. Para concretar la categorización en la que se enmarca, cabe destacar que el argumento principal de la película gira alrededor de una alegoría de la Biblia, del paraíso, la Tierra y Adán y Eva. De esta forma, la casa se convierte en una especie de microcosmos de la civilización, representando gran cantidad de atrocidades, siempre contenidas en la casa como representación del mundo (Bandonis, 2019).

A la hora de afrontar este análisis, se categorizará la casa con la función de espejo psicológico y viviente. Esto es debido a que se puede entender como una extensión viva de uno de los protagonistas de la película (Jennifer Lawrence), que representa el papel de la vida o de la madre Tierra. Esta extensión viva se puede ver durante el transcurso de la película, siendo un claro ejemplo cuando toca las paredes y siente la casa latir. Otro ejemplo se da al final, cuando la casa arde en llamas a la vez que ella, acabando totalmente destrozada. Sin embargo, cuando vuelve a nacer la casa renace con ella. Sin haber sido especificado de forma explícita por el director, es visible que existe una relación directa entre la casa y el personaje representado por Jennifer Lawrence. Esto coincide de forma exacta con la tipología de casa “espejo psicológico”, pues es perceptible la dualidad entre el personaje y el espacio.

Al ser la casa el mundo y el otro personaje protagonista la representación de Dios, la casa y su arquitectura llegan a ser concebidas como amenazas en determinados momentos de la película. Del mismo modo, reflejan el estado del personaje y del ecosistema en el que se encuentra.

Al final, el ciclo vuelve a empezar, dejando clara la asociación del personaje femenino con la casa que sirve como núcleo principal de la historia.

La arquitectura en la casa de *Madre!* es altamente significativa, pues en ella todo tiene una razón de ser, dándole a la casa un significado que el espectador no ve a priori. El director de la película afirma en una entrevista al medio estadounidense *IndieWire* el proceso de búsqueda de casas victorianas dentro del país. De esta forma, se quedaron sorprendidos al encontrar una constituida por 8 lados, disposición aparentemente óptima para el cerebro humano. Así, decidieron dar vida a la casa con esta distribución, lo que

además le daba una esencia distinta y extraña, perfecta para lo que querían transmitir (Desowitz, 2017).

En la misma entrevista, el diseñador de producción de la película relata, al igual que el de *Parásitos*, la curiosa relación entre la construcción del set y los tiros de cámara. Al desarrollarse toda la película en la casa que actúa como protagonista, todos los elementos de esta fueron pensados teniendo en mente la propia grabación posterior, por lo que, tal y como explica, se asemejaba a la forma tradicional de la representación: el teatro (Desowitz, 2017).

En concreto, en la casa se puede observar la disposición que tiene de forma externa. Dividida en 8 lados y sectores distintos, se asemeja a una casa de otra época, sin especificarse bien el marco temporal en el que se desarrolla la película. Del mismo modo, está situada en medio de la naturaleza, rodeada por un entorno natural en el que no existe ningún elemento que corrompa el hogar. Como se ha mencionado, al tratarse la casa de una extensión física de un personaje y de la trama principal, esta va sufriendo modificaciones a lo largo de la película. De esta forma, llega a ser completamente destruida y quemada, resultando en un mar de cenizas. Sin embargo, cuando el personaje de la Madre Tierra vuelve a nacer coincidiendo con el final de la película, la casa vuelve a su forma original, en un estado positivo y neutro debido a que la historia ha vuelto a empezar. En la figura 15 se observa la evolución de la casa.



Figura 15

Al entrar en la casa es llamativa la distribución interior de la misma. En el centro de esta se encuentra el octógono central que la divide. Del mismo modo, una gran escalera funciona como espiral hacia la parte más alta de la casa, también techada en ocho lados (Figura 16). Sin embargo, lo llamativo de la casa radica en su tipología. Al tratarse esta de una extensión física de un personaje, lo que le suceda se manifiesta en la arquitectura. De esta forma, se pueden ver diversos estados del personaje y su hogar. En la figura 17

se observa el contacto entre la casa y la madre, reflejando desde un primer momento la existencia de vida en la casa.



Figura 16



Figura 17

En primer lugar, cuando los sucesos aún no han comenzado, la casa se encuentra en una situación “normal” y estándar. Aun así, llama la atención el hecho de que la casa está a medio hacer, con muchos elementos restantes (Figuras 18 y 19). A pesar de que al principio ocurren sucesos desagradables, cuando los visitantes no deseados se van de la casa, esta vuelve a mostrarse con una arquitectura que refleja paz y tranquilidad (Figura 20).



Figura 18



Figura 19



Figura 20

Sin embargo, tanto para la película como para la casa existe un punto de inflexión. En el análisis se le llamará “caos”, vital para entender el cambio en todos los elementos a analizar desde el punto de vista de la casa. Cuando este caos comienza, la arquitectura deja de seguir cualquier tipo de orden o estilo. Se manifiesta de forma directa el estado emocional de la madre, completamente superada por la situación que le rodea. En la cocina, por ejemplo, el desorden se empieza a apropiarse de la zona. Esto es observable en la comparación entre el orden y el desorden de la cocina en la figura 21.

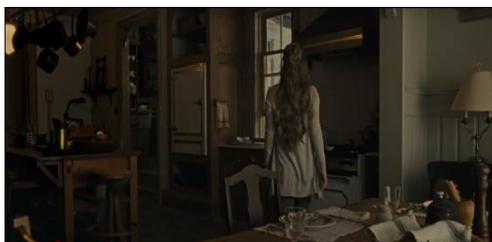


Figura 21

El resto de la casa sufre una degradación extrema cuando comienza la secuencia del caos. Al tratarse la casa de una representación “en miniatura” del mundo, el director pretendió que todo sucediese dentro de esas paredes. De esta forma, en la figura 22 se muestran los sucesos que tienen lugar en el interior, llegando al punto extremo de la

tercera imagen. En una secuencia asfixiante, se concentran en la casa los conflictos más inhumanos que se dan diariamente en la Tierra, a modo de metáfora. En este momento el desorden se ha apropiado completamente del plano y de la narrativa, así como del entorno. Es en un momento de esta destrucción cuando se produce un punto de relajación en la escenografía, cuando nace el bebé. De esta forma, se observa como aparentemente el caos deja de reinar en el plano, reflejando una relajación de la Madre y, por ende, de la casa.



Figura 22

Sin embargo, justo en la secuencia posterior el caos se multiplica aún más que en las anteriores. El sacrificio del bebé de la madre, y su posterior ingesta por medio de las personas que se encuentran en la casa provoca un punto de no-retorno para la protagonista. De esta forma decide prender fuego a la casa, ardiendo también ella. La relación directa entre casa-personaje se hace muy clara en este momento (Figura 23).



Figura 23

Cuando el personaje termina de fallecer, la figura de Dios extrae de su interior lo que parece ser un corazón de cristal. Este corazón es el objeto que une casa y madre, volviendo a su estado original al ser colocada de nuevo en su lugar (Figura 24).

Al suceder esto, vuelve a comenzar la historia, aunque esta vez con otra madre. La casa vuelve a empezar, al igual que ella, desde el principio. De esta forma, vuelve a ser la extensión física del personaje, de nuevo con los mismos elementos arquitectónicos, dispuestos de forma no caótica.



Figura 24

El análisis de la casa de *Madre!* desde el punto de vista del color también debe ser dividido según los momentos de la casa. De esta forma, es posible observar la variabilidad de estados y funciones de esta.

La tendencia cromática de la casa es la de los colores propios de la madera y de los hogares rústicos (Figura 25). Desde el exterior, predominan los colores verdes propios de la naturaleza (Figura 26).



Figura 25

Figura 26

Los colores suaves y propios de un lugar apaciguado se convierten rápidamente en tonos propios del fuego, del humo y de la destrucción que está teniendo lugar. La madre Tierra y protagonista se encuentra totalmente carbonizada, por lo que en la paleta cromática abunda el negro, la oscuridad absoluta del entorno físico.

Por otro lado, se observa otra tendencia cromática dentro del entorno del caos. En este momento abundan los tonos fríos y azulados. Estos fomentan y ayudan a crear una

gran sensación de tristeza y aislamiento. La combinación de los tonos propios del fuego, los azulados y los negros transmiten la falta de vida de una casa que lo ha perdido todo. Al final, cuando todo se reinicia, la paleta de color se invierte y vuelve a su estado original: propio de la naturaleza y del estilo arquitectónico clásico, basado en la madera y en los muebles. Esta evolución cromática se muestra en la figura 27.

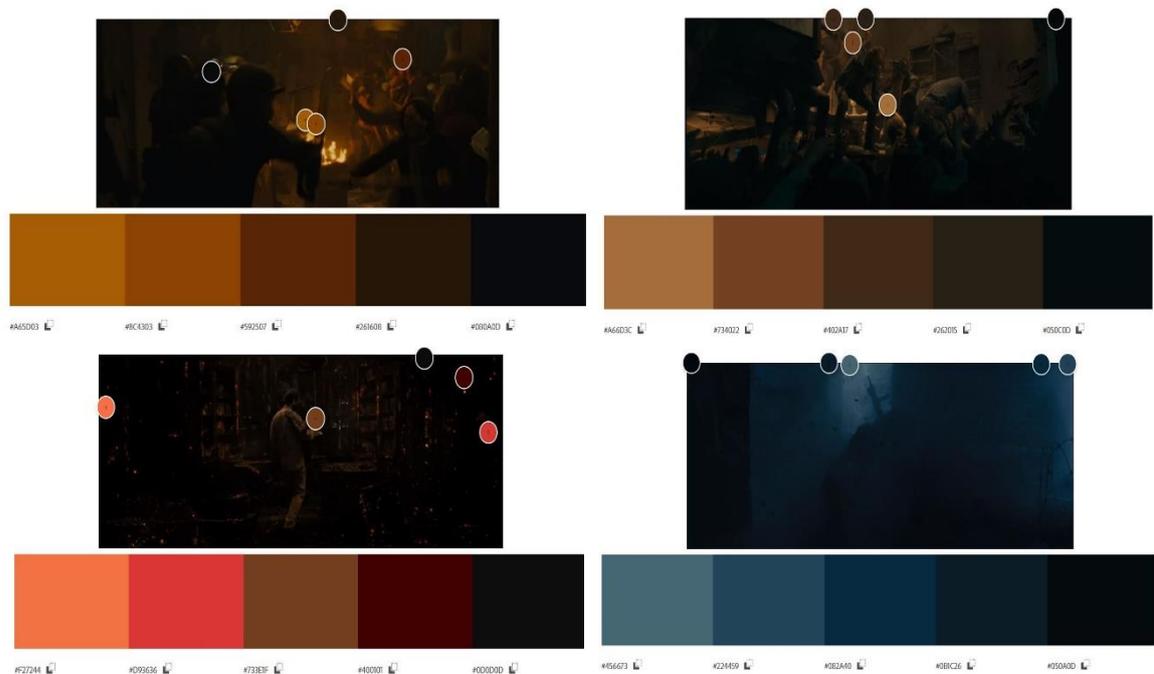


Figura 27

La función de la casa como espejo psicológico también se muestra mediante la iluminación en la misma. De este modo, los tres elementos que se están analizando de cada película están directamente relacionados, por lo que tienen semejanzas en muchos de sus usos.

La felicidad propia de la madre, la paz de la casa y la tranquilidad se muestran mediante una iluminación natural, propia de un entorno tranquilo y complementado por los colores suaves que se muestran. Dicha iluminación tenue refuerza, en determinados momentos, una sensación de reposo y quietud. Sin embargo, cuando empieza el apocalipsis la iluminación natural desaparece de forma casi completa. Es destacable el hecho de que toda la secuencia tiene lugar de noche, abandonando de forma completa la idea de que el sol y la luz puedan iluminar algo del desastre que está sucediendo dentro de la casa. Lo que ilumina el entorno es el fuego, la destrucción y las bombas que se lanzan y petardean, dando “flashazos” en el interior. La iluminación se puede analizar como una analogía directa con la vida de la protagonista. Al ser una la casa y la Madre, a

medida que se va apagando su vida, se apaga el hogar. Y esto concluye al final, cuando, totalmente carbonizada, no hay un solo rastro de luz y en la casa.

La luz de la casa y de la vida vuelve cuando todo vuelve a empezar. El ciclo vuelve a empezar, amaneciendo de nuevo.

4.3. *Puñales por la espalda* (Knives Out, Rian Johnson, 2019). *Rompecabezas arquitectónico*.

La tercera película de la selección se corresponde con la tipología de casa referida a “casa como escena del crimen”. Como fue detallado en el marco teórico, esta categorización se da cuando el entorno de la casa, además de ser protagonista y esencial para en transcurso de la película, es base para la resolución del crimen sobre el que se fundamenta el argumento. De esta forma, todos los elementos propios de la casa pasan a estar a disposición del conflicto, siendo este irresoluble sin ella. La distribución de los mismos se convierte también en un elemento a analizar, pues colabora en la creación del ambiente de crimen.

Puñales por la espalda respeta las reglas clásicas del estilo “whodunit”, en el que se busca el causante del asesinato del dueño de la gran casa. Además, esta juega un papel importante, pues es muy lujosa y los miembros de la familia se pelean durante toda la película por quedarse con ella. De esta forma, además de ser una escena del crimen, es considerada también un premio, un lugar por el que luchar.

La casa de *Puñales por la espalda* es una casa de estilo victoriano, visible desde el exterior. Su arquitectura es propia de una casa clásica, buscando asemejarse al relato detectivesco basado en las novelas policíacas. Por otro lado, se encuentra en medio de un paraje natural. Esta localización provoca que la casa, al ser una escena viva del crimen, se encuentre alejada de los focos, provocando una gran investigación sobre la que gira la película. En la figura 28 se observa con mayor precisión la casa vista desde distintos puntos. Esta se corresponde de forma clara con el estereotipo de mansión en el que tienen lugar crímenes.

En lo referido al interior, este cumple con lo que aparenta ser desde fuera, siguiendo la tendencia clásica y propia de los interiores victorianos.



Figura 28

Dentro del salón principal, un gran trono rodeado de puñales preside el espacio, dándole además el título a la película. Este elemento es base en la casa, pues es donde los interrogados se sientan cuando son sometidos a las preguntas del inspector Blanc. Por otro lado, el resto del salón está saturado de objetos que le dan una esencia clásica. Abundan los libros, acumulados en una gran biblioteca en la zona superior del salón. En general, todo el mobiliario parece respetar un orden bastante específico a pesar de tratarse de una casa que ha albergado un crimen. Los sillones clásicos y las formas redondeadas dotan al lugar de una esencia muy atractiva para el espectador (Figura 29).



Figura 29

En general, es destacable el exceso de decoración que hay en cada rincón de la casa. A excepción de algunas paredes muy concretas, todo el entorno está saturado de elementos como máscaras, cuadros del personaje asesinado, libros y figuras extrañas. Además, las paredes también están pintadas, creando una sensación de espacio raro y estrambótico. Podría tratarse de una forma de enmascarar propiamente la casa y el entorno. Con esta “sobreddecoración” es posible ocultar las pistas, los rastros y los rincones de la casa que pudiesen aportar hechos relevantes para la resolución del crimen. Cabe destacar que esto son interpretaciones, sin respaldo de los diseñadores de la película.

La planta baja de la casa está conectada con la planta superior mediante una gran escalera central. Esta planta superior es donde se encuentra el verdadero lugar del crimen, el pequeño cuarto de la figura 31. Dentro de este sector hay varios elementos a analizar. En el pasillo de camino al cuartillo parece respetarse el orden que se conserva en la planta baja y en la zona inferior de la casa (Figura 30). Sin embargo, la disposición arquitectónica del lugar del crimen es distinta: abundan las máscaras, las paredes están llenas de notas y hay más desorden que en el resto de las habitaciones (Figura 31). Este cuarto está dispuesto de forma más caótica, con formas irregulares y situado en la parte más superior de la casa, techada y en forma de pico, alejado del núcleo de vida de la casa.



Figura 30



Figura 31

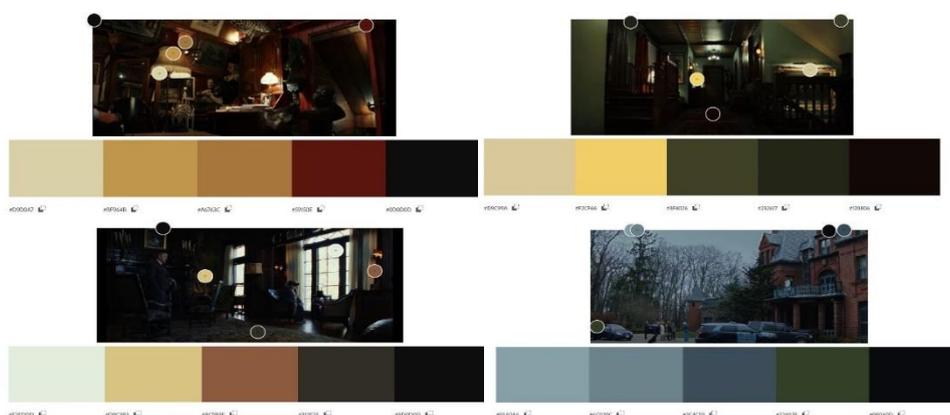
De alguna forma, la casa está “viva”. Cada rincón y cada elemento puesto en su interior tiene una razón de ser, en este caso para la resolución del crimen.

La tendencia cromática de *Puñales por la espalda* es semejante a las dos películas anteriormente analizadas. En las tres se respeta el color propio de los interiores con muebles de madera, clásicos e impolutos.

Desde el exterior, la casa está hecha de ladrillo con un tejado de color azul. Rodeada de naturaleza, complementa la gama cromática de la casa, que no desentona en el espacio en el que se encuentra. En las figuras 32 y 33 se observa esta tendencia cromática del exterior, marcada principalmente por los tonos azulados y marrones propios de la construcción.



Al entrar en la casa, la paleta de color sigue contando con tonos marrones, aunque comienzan a aparecer nuevas gamas que refuerzan distintas sensaciones. Estos son generalmente los colores rojizos y verdes. Los primeros refuerzan la sensación de misterio, de sangre y de asesinato, siendo los principales en el cuarto donde se produce el homicidio. Por otro lado, los segundos están presentes en la mayoría de los rincones de la casa. Esto fomenta la sensación de extrañamiento, de misterio. Dichos tonos ayudan a crear en el espectador una sensación de tensión, desprendiendo a la casa de un tono familiar y seguro. En general, esta tendencia cromática se respeta en la gran mayoría de los rincones de la casa: muebles y rincones oscuros y verdosos, combinados con una leve iluminación, reforzando la sensación de misterio de un lugar que esconde un crimen (Figura 34).



Sin embargo, la casa también sufre una evolución cromática a medida que el conflicto se va solucionando. Al final de la figura se observa la paleta cromática que se da al terminar la película, en concreto en la última escena. La paleta se baña en colores azulados y fríos, con algunas gamas de verde y negros. Esto está directamente relacionado con el argumento. El conflicto se ha solucionado, y la familia del asesinado, que peleaba por la casa, ha perdido. La tristeza y el odio son visibles desde este plano.

La iluminación es vital dentro de esta tipología de casas, destacando el uso de los reflejos y las sombras en un espacio misterioso. En la planta superior, además de la iluminación artificial de las lámparas, llega la luz natural.

Sin embargo, una vez se asciende a la planta superior, la iluminación cambia radicalmente, reforzando una sensación de encierro y aislamiento. De esta forma, en se observa la carencia de iluminación natural. La figura 31, que corresponde al lugar del asesinato, destaca desde este punto de vista. Las únicas fuentes de iluminación son las diversas lámparas dispuestas a lo largo de la habitación que, paradójicamente, no iluminan mucho el entorno a pesar de haber un gran número de ellas. El lugar del crimen nunca llega a verse iluminado del todo, reforzando el misterio del lugar.

4.4. *La habitación del pánico* (Panic Room, David Fincher, 2002). *El refugio como cárcel.*

La cuarta película del corpus de análisis es *La habitación del pánico* (Panic Room, David Fincher, 2002). La categoría de casa con la que se corresponde este filme es la casa como cárcel. Para esto, es necesario contextualizar la película con su argumento para conocer cómo alcanza la casa dicha función.

En *La habitación del pánico* una madre y su hija deciden mudarse a una gran casa situada en el centro de Manhattan. Esta, además de tener un gran tamaño, posee un cuarto secreto en caso de robos e intrusiones en el hogar, dándole título a la película. La primera noche que pasan en la casa, unos ladrones entran en ella para robar gran parte de su dinero, provocando que la madre y su hija se vean obligadas a entrar en dicha habitación, convirtiéndose, junto a la casa, en el único escenario en el que tiene lugar la película durante todo su metraje.

Esta película posee una particularidad en lo que a tipologías de casa se refiere. Para el análisis, se tomará la casa como cárcel como referencia. Sin embargo, al igual que sucedió con *Parásitos*, existen diversas categorías dentro de la misma. La habitación en la que entran los personajes tiene la principal función de refugiar, de servir como protección ante las amenazas que entren en la casa. Sin embargo, a pesar de tener esa función, en la película se acaba convirtiendo en un cuarto extremadamente estrecho, aislado y sin salida. Esta dualidad paradójica permite que la casa pueda ser vista de distintas formas a la hora de ser analizada.

La casa está constituida por 4 plantas y fue construida como decorado para la grabación de la película. Arthur Max, diseñador de producción, afirma en un documental sobre la producción que la mayor parte de las dificultades que tuvieron fueron estructurales, buscando la forma en la que se pudieran combinar tanto el espacio como los elementos de rodaje. De esta forma, define el decorado de la siguiente forma: “The conception that David had for the set was that it was like a gigantic puzzle that would come to pieces in any possible way you can imagine”¹. Por otro lado, en cuanto al propio estilo de la casa, afirma: “This is an amalgamation of several different places all with different aspects that so we liked certain parts of more than other try to do a fusion into the ideal place”². Estas afirmaciones dejan entrever la idea de una casa variada, con múltiples elementos con funciones distintas. La construcción del decorado fue masiva, llegando la inversión a superar los 6 millones de dólares.

En lo referido a los elementos escenográficos que colaboran en crear la sensación de aislamiento y cárcel, uno de los que lo consigue forma notable son las ventanas. Estas son prioritarias en la planta baja de la casa, aunque tienen una particularidad: están llenas de barrotes. De esta forma, es muy difícil ver desde y hacia el exterior. Este pequeño detalle arquitectónico, hecho para reforzar la seguridad, genera una sensación de encierro (Figuras 35 y 36).

Narrativamente, existe un momento en la película en la que la casa se convierte en un espacio del que no se puede salir. Esto se da cuando los ladrones, completamente frustrados por no poder sacar a la madre y su hija de la habitación, deciden encerrarlas

¹ Arthur Max en “Agosmedia. (18 de octubre de 2011). *Panic Room - Production/Shooting Panic Room BTS 1/5*”. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=IBbXCJYQ9SA>. Consultado 24/05/2022

² Ídem

dentro del entorno global de la casa. De esta forma, colocan clavos en las puertas, en las ventanas y en todas las salidas posibles (Figuras 37 y 38). La casa, que en un principio había sido un lugar positivo para la historia, se convierte en una zona de la que nadie puede huir, dependiendo completamente de los ladrones. Por otro lado, en la casa abunda el desorden, con ciertos toques laberínticos. Las escaleras centrales, las cajas tiradas en el suelo y el ascensor que conecta las plantas convierten la casa en un rompecabezas que tienen que resolver tanto ladrones como protagonistas para ver quién consigue salir con vida (Figuras 39 y 40).



Figura 35



Figura 36



Figura 37



Figura 38

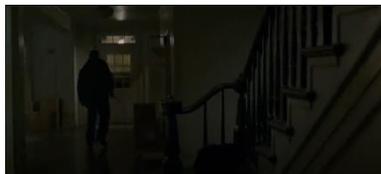


Figura 39



Figura 40

Por otro lado, es destacable la arquitectura de la propia habitación. Cabe resaltar que las habitaciones del pánico están hechas para situaciones de emergencia, por lo que su utilidad no es principalmente la comodidad. Se construyen para ser usadas en situaciones extremas. Además, a pesar de ser hechas, por definición, como refugios, se convierten en cárceles al tratarse de lugares donde uno se encuentra encerrado cuando tiene intrusos en su vivienda. La zona es pequeña, hecha de metal y rodeada de grandes cajas. Los barrotes abundan en la zona, así como las pantallas dispuestas en dos líneas para ver las cámaras de la casa. Se puede concluir que es un refugio que aísla, lo que es en realidad una contradicción. El cuarto carece de ventanas y de fuentes de oxígeno, provocando situaciones extremas en caso de encierro para los que se encuentran en su interior (Figura 41).



Figura 41

La falta de luz natural, sumada a la falta de oxígeno, solo se ve solucionada cuando las protagonistas se asoman al exterior por una tubería del interior del refugio. Dicho plano refleja la habitación del pánico como lugar completamente alejado del núcleo de la casa.

A pesar de estar en su interior, la estructura de la casa se adueña del refugio, mostrando lo pequeño que es el “sitio seguro” en comparación con la cárcel.

La paleta de color en *La habitación del pánico* deja entrever de forma clara las intenciones del diseño de producción de convertir la casa en un lugar oscuro y aislado del resto de la ciudad.

Al comenzar la película, en los grandes planos generales de la ciudad, la paleta cromática es propia de un exterior soleado: abundan los colores cálidos, verdes propios de la naturaleza. En este momento aún no han entrado en la casa, por lo que prima el entorno general de la ciudad.

Sin embargo, al momento de entrar toda la tendencia cromática se ve altamente modificada. Lo más característico es la directa ausencia de color. Todo lo que rodea a la casa son colores grises y pálidos, reflejando ausencia de vida en un lugar que llevaba mucho tiempo sin estar habitado (Figura 42). Cuando la familia se muda a la casa, la tendencia cambia levemente a colores marrones propios de las cajas y el mobiliario, pero sigue dándose la ausencia de color predominante en todos los elementos de la casa. La función de estos elementos se ve complementada tanto por las texturas de la casa como por la iluminación, punto a desarrollar posteriormente.

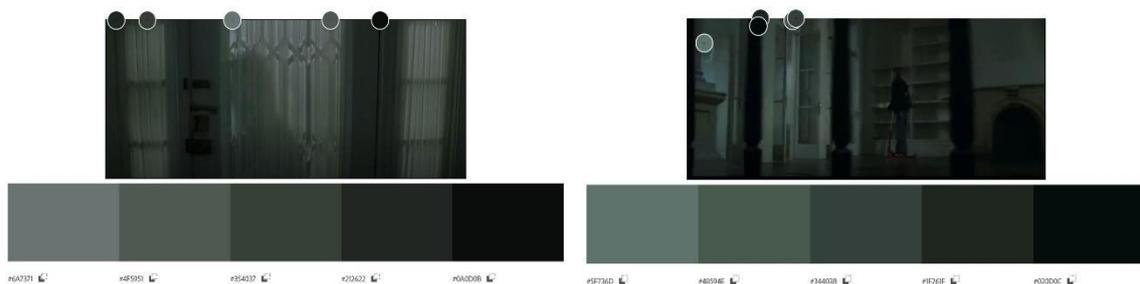


Figura 42

La tendencia cromática de la habitación del pánico continúa en la línea de la ausencia de colores cálidos y agradables, tomando un enfoque que representa de forma directa el aislamiento y la tristeza que produce estar en el interior de esta. En la figura 43 se observa la paleta cromática de la sala. Está constituida en su totalidad por tonos completamente fríos, prioritariamente azules y negros. La textura de la piedra y del metal

se adueñan de un entorno que se convierte en un lugar claustrofóbico. Aunque el color azul se use en ocasiones como sinónimo de seguridad y armonía, en este caso adopta una función totalmente contraria, representando la tristeza y el aislamiento.

En ningún momento de la película esta es entendida como un lugar familiar. La concepción de cárcel se ve claramente, ya que delimita la libertad que hay más allá de la casa, en el mundo exterior, con el infierno que supone la misma.

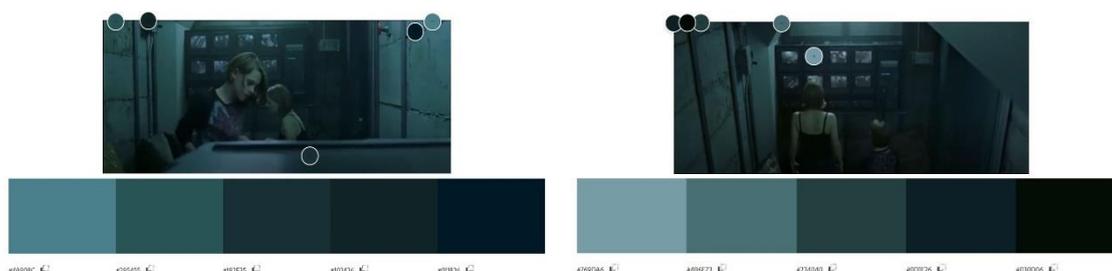


Figura 43

Dentro del marco de la iluminación, es conveniente recalcar el desarrollo temporal del filme. Toda la película se desarrolla en una sola noche, por lo que, desde este punto de vista, ayuda a la creación de un ambiente tétrico y de encierro. En ningún momento de la película entra un solo rayo de luz natural por las ventanas.

En lo referido a la habitación del pánico entra en juego lo desarrollado en el apartado de arquitectura. La falta de ventanas hace que la única fuente de iluminación sea un cilindro que acaba prácticamente roto, resultando en una fuente de iluminación parpadeante y única.

En la película, existe un plano secuencia en el que la iluminación es destacable. En este, se observa de forma clara como la luz cambia según la zona de la casa, mediante una transición lumínica constante. La cocina, situada en la planta baja, desprende más tranquilidad y seguridad, con una luz tenue propia de una casa familiar. Sin embargo, a medida que la cámara asciende por las escaleras hasta la zona superior la oscuridad va ganando terreno. Poco a poco, la zona se convierte en un lugar en el que las protagonistas no tienen el control, en el que lo desconocido puede entrar debido a esa carencia total de luz.

Este movimiento constante de cámara que permite la realización del plano secuencia conecta directamente con la casa y su construcción. De esta forma, la casa es una construcción impecable que permite que la cámara fluya a través de ella.

4.5. *Quién te cantará* (Carlos Vermut, 2018). *Hogar como resguardo para la ansiedad.*

La última película del análisis es *Quién te cantará* (Carlos Vermut, 2018). En ella, la casa adopta la función de refugio, última de las tipologías que se van a tener en cuenta para este trabajo de investigación.

Resumiendo de forma breve, en esta película, la protagonista, una reputada cantante, sufre un desmayo en medio de la playa que le hace perder la memoria. De esta forma, la casa funciona para ella como un lugar de refugio para intentar superar su proceso de amnesia. Se cumple así la concepción “medicinal” que fue desarrollada en el marco teórico, ayudando a la protagonista a huir de la realidad. Además, desarrolla ansiedad social y miedo a salir, por lo que su casa funciona como un lugar seguro para ella, alejada de lo negativo.

La arquitectura de la casa llama la atención desde el primer momento. Situada en lo alto de un pequeño acantilado en la playa, destaca por su minimalismo y lujo, además de su gran tamaño (Figura 44).



Figura 44

Este gran espacio colabora en la función de sitio seguro y refugio. Un lugar grande y espacioso ayuda a que se produzca una sanación mayor para los personajes que busquen paz en la casa. Arquitectónicamente, las ventanas colaboran en la creación de un entorno seguro, combinado con la luz natural y un elemento vital en la película: el mar. Este, metafóricamente hablando, podría definirse como el lugar más “libre” que puede existir. En él no existen los límites, tan solo la infinidad y magnitud de un entorno que, generalmente, desprende paz.

Todo estos elemento, en combinación, crean un lugar completamente alejado del resto de los lugares que se desarrollan en la película. La casa se encuentra así en un entorno más natural que urbano, lejano al pueblo y alejado de la vida social y diaria. De hecho, la protagonista no tiene contacto ninguno con el exterior, con los bares del pueblo,

ni con ninguna persona más allá de su círculo cercano. Su casa está funcionando como una incubadora (Figura 45).



Figura 45

En el interior de la casa, el minimalismo y la distribución de los muebles también desprenden una atmósfera tranquila y poco alterada. El orden permite crear un ambiente que no está corrompido, que permite respirar y relajarse a la protagonista, quién necesita constantemente huir de su verdadera realidad. Por otro lado, las líneas rectas y sin defectos refuerzan la armonía del lugar. En general, no existen formas irregulares que rompan la paz del interior de la casa. Sin embargo, cabe destacar que se puede analizar la vida de la protagonista como algo misterioso y vacío. En todo momento, la ansiedad prima en su vida. De esta forma, la falta de muebles y su disposición se pueden interpretar como una analogía directa al estado emocional del personaje. La directora de arte de la película *Laia Ateca* afirma: “Los sitios vacíos suelen dar más miedo, y ese vacío es un reflejo del vacío de la mente de Lila” (Crespo, 2018).

Cuando se piensa en el concepto paz y tranquilidad vienen a la cabeza tonos blancos, neutros y que representen neutralidad. En *Quién te cantará* se cumple esta función y tendencia cromática de forma clara. En la casa abundan en su totalidad los tonos blancos y azulados propios del mar rodea a la misma. En la figura 46 se observa la paleta cromática en distintos momentos y desde distintos puntos de la casa.

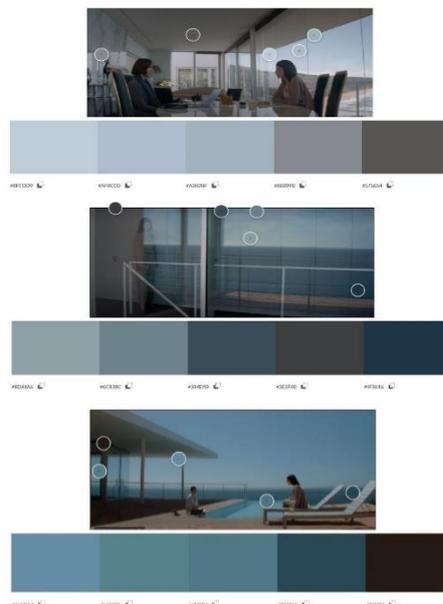


Figura 46

En primer lugar, los tonos blanquecinos refuerzan la pureza del lugar, del hogar. Es un sitio seguro, que carece de amenazas. Por otro lado, los tonos azules refuerzan esa sensación de calma que tanto ansía la protagonista. Además, el azul es propio del océano, otro elemento geográfico vital tanto en la película como en la significación. Esta calma y relajación también están conectadas con la seguridad.

Sin embargo, al igual que ocurre con la falta de muebles en la casa con respecto al estado emocional de la protagonista, los colores también reflejan otros estados emocionales más fríos, directamente relacionados con el estado emocional del personaje. Así, aunque la casa funcione como refugio, también se convierte reflejo directo de la soledad en la que se ve inmersa. La protagonista se ve fuera del mundo y no le gusta su realidad.

De este modo, los mismos colores azulados que generaban esa sensación de armonía, generan también una sensación de tristeza y frialdad. Las texturas, por otro lado, también colaboran en desprender de calidez al entorno, mostrando un lugar que, aunque ayude al personaje a salir de su realidad, carece de emociones (Crespo, 2018).

La iluminación en la película va en consonancia con el resto de los elementos analizados. De esta forma, continúa en la creación de un espacio seguro y en cierta medida extraño y aislado, en el que no existen distractores ni fuentes que provoquen negatividad. Así, la mayoría de la luz en la casa proviene del sol. No existen apenas fuentes de luz artificiales, siendo las grandes ventanas las que posibilitan la gran cantidad de luz natural que ilumina el lugar (Figura 47).

Dentro de la iluminación, son destacables la cantidad de espejos que hay en la casa. Estos están más relacionados con el propio argumento de la película: la protagonista no se reconoce a sí misma.

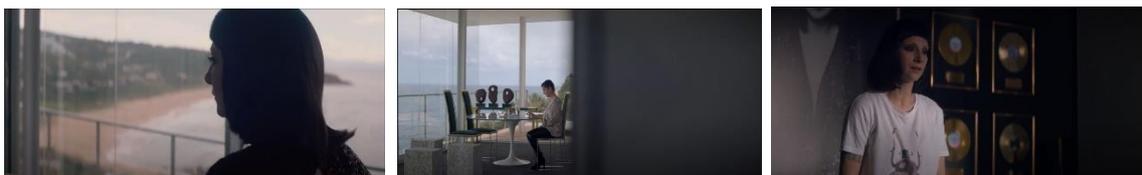


Figura 47

5. Conclusiones

Tras revisar de forma teórica los motivos visuales, las concepciones de la casa y sus categorías y funciones, es necesario exponer las conclusiones extraídas en el presente trabajo de investigación.

Las casas, concebidas como elementos frecuentes en la vida diaria, se constituyen como motivos visuales cargados de significado y funciones. Su lógica habitualidad en las películas ha hecho que los espectadores no sean conscientes de sus posibles cargas significativas. Existen gran cantidad de películas en las que la casa es un elemento clave, siendo ejemplos los presentados en este trabajo de investigación.

Así, aunque se han desarrollado un número concreto de ellas, existen muchas más variedades y concepciones que la hacen un motivo altamente funcional en el marco del cine contemporáneo actual. Además, dichas casas pueden contener diversas funciones de forma flexible, funcionando como grandes estructuras contenedoras de otros elementos y categorías. Estas tipologías son capaces de modificar argumentos completos, haciendo girar toda la trama y la puesta en escena alrededor de este motivo y su tipología correspondiente. De esta forma, el motivo visual alcanza, gracias a la intensidad de diseño de producción, el valor de protagonista. Es por esto por lo que la escenografía se erige como un pilar esencial en la construcción de los sets cinematográficos, concluyéndose, tras el análisis del presente trabajo de investigación, elementos comunes que se repiten según la funcionalidad que se le quiere otorgar a la casa como motivo visual y protagonista.

En la casa como estructura vertical, la distribución de arriba abajo rige el relato, soliendo representarse el “mal” en la parte más baja. Esta categoría resalta, pues es capaz de funcionar como elemento aglutinador, estando presente en gran variedad de películas en las que la casa es un elemento vital. Dentro de las categorías de refugio y cárcel, las diferencias en materia escenográfica son notables. En la primera abunda de forma general la luz y la vida, así como colores que funcionen como reflejo de la paz. En la segunda, elementos escenográficos como ventanas y barrotes ayudan a crear un entorno aislado, combinado con colores apagados. La casa como escena del crimen convierte el entorno en un laberinto, que suele estar saturado de elementos para confundir al espectador y a los propios personajes de los filmes. Por último, dentro de las tipologías propias de la casa del terror, la casa como espejo psicológico muestra la dualidad entre la

narrativa y la intensidad del diseño de producción y escenografía. Se extrae así una sinergia que cada vez más en aumento, ayudando a la creación de relatos en las que el entorno habla por sí solo.

Los estudios de los autores citados constituyen así una parte de lo que supone la casa en el marco de los motivos visuales en el cine contemporáneo. Las categorías son un gran número que es posible que cada vez vaya más en aumento. La arquitectura, como arte esencial, se pone al servicio del cine, al igual que este al servicio de la arquitectura, creando espacios y sets capaces de abarcar significados superiores a los de los personajes.

6. Referencias

- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*, Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Balló, J. (2000). *Imágenes del silencio: los motivos visuales en el cine*, Barcelona: Anagrama.
- Balló, J. y Bergala, A. (Eds.) (2016). *Motivos visuales del cine*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Bandonis, M. (2019). Complicity in Darren Aronofsky's mother! (2017). *Film criticism*, 43(3).
- Burch, N. (1970). *Praxis del cine*, Madrid: Fundamentos.
- Cairns, G. (2007). *El arquitecto detrás de la cámara. La visión espacial del cine*, Madrid: Abada Editores.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*, Barcelona: Paidós.
- Castillo, B. (3 de septiembre de 2020). Por esta razón la casa de “Parásitos” es tan importante como los personajes. *Guía Universitaria*. Recuperado de: <https://guiauniversitaria.mx/por-esta-razon-la-casa-de-parasitos-es-tan-importante-como-los-personajes/>
- Crespo, I. (24 de octubre de 2018). Esta es la casa MÁS BONITA que verás en el CINE ESPAÑOL este año. *RevistaAD*. Recuperado de: <https://www.revistaad.es/lugares/articulos/esta-es-la-casa-mas-bonita-que-veras-en-el-cine-espanol-este-ano/21534>
- Cuadrado Alvarado, A. (2018). *El hogar infernal*, Barcelona: Editorial UOC.
- Devesa Devesa, R. (2011). El cine como pretexto para la arquitectura. *DC: revista de crítica arquitectónica*, (21-22), 8-10.
- Desowitz, B. (21 de septiembre de 2017). ‘Mother!’: How Darren Aronofsky’s Team Turned a Victorian Mansion Into a House of Horrors. *IndieWire*. Recuperado de: <https://www.indiewire.com/2017/09/mother-darren-aronofsky-house-of-horrors-production-design-1201877929/>
- González Martín, D. (2019). Los motivos visuales en el cine de Ingmar Bergman. *Revista latente*, (17), 159-199.
- Izquierdo Heredia, I. (2021). *La escena del crimen en Alfred Hitchcock: influencia de los espacios arquitectónicos en sus películas: cuatro casos de estudio* (Trabajo

- de fin de grado). UPC, Escuela técnica superior de arquitectura de Barcelona, Barcelona, España.
- Mesa, M. (2021). *El descendimiento de un cuerpo como motivo visual en el cine* (Trabajo de fin de máster). Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España.
 - O’Falt, C. (29 de octubre de 2019). Building the ‘Parasite’ House: How Bong Joon Ho and His Team Made the Year’s Best Set. *IndieWire*, Recuperado de: <https://www.indiewire.com/2019/10/parasite-house-set-design-bong-joon-ho-1202185829/>
 - Panofsky, E. (1979). *El significado en las artes visuales*, Madrid: Alianza editorial.
 - Paquet-Deyris, A. M. (2012). The Mechanics of Fear: Organic Haunted Houses in American Cinema. *Transatlantica. Revue d’études américaines. American Studies Journal*, (1).
 - Parsi, J. (2016). La casa. En Jordi Balló y Alain Bergala (Eds.), *Motivos visuales del cine* (pp. 71-74), Barcelona: Galaxia Gutenberg.
 - Rodríguez Sáenz, M. (2019). “La casa tomada por...” *Transgresiones en el espacio doméstico a través del cine* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Sevilla, Sevilla, España.
 - Sanabria, C. (2019). La casa propia y la casa del otro: Visiones de las casas por dentro en el cine. *Revistarquis*, 8(2), 36-48.
 - Sánchez-Noriega, J. (2017). La casa Malaparte: espacio fílmico y arquitectura de autor. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(3), 463-481.
 - Akamine, J.; Schell, H.; Escala-Vignolo, L.; García, J.; Zamora, A.; Matsuura-Sonoda, A. & (2015). Los escenarios del cine. *Ventana Indiscreta*, (014), 38-43.
 - Zavala, H. (2008). *El diseño en el cine: proyectos de dirección artística*, México: Centro universitario de estudios cinematográficos.

7. Filmografía fundamental

- Almodóvar, P. (2011). *La piel que habito* [Película]. El Deseo.
- Arofnosky, D. (2017). *Madre!* [Película]. Protozoa Pictures
- Campion, J. (2021). *El poder del perro* [Película]. Coproducción Australia-Reino Unido-Nueva Zelanda-Canadá; See-Saw Films; Cross City Films; Max Films Productions; BBC Films, Brightstar Films; New Zealand Film Commission.
- Fincher, D. (2002). *La habitación del pánico* [Película]. Columbia Pictures; Hofflund; Polone Production.
- Goddard, D. (2011). *La cabaña en el bosque* [Película]. Lionsgate; Mutant Enemy.
- Johnson, R. (2019). *Puñales por la espalda* [Película]. Filmnation Entertainment; Ram Bergman Productions; Media Rights Capital (MRC).
- Joon-ho, B. (2019). *Parásitos* [Película]. Barunson, CJ Entertainment; TMS Comics; Tokyo Movie Shinsha (TMS); CJ E&M Film Financing & Investment Entertainment & Comics.
- Medak, P. (1980). *Al final de la escalera* [Película]. Chessman Park Productions.
- Hooper, T. (1982). *Poltergeist (Fenómenos extraños)* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- Vermut, C. (2018). *Quién te cantará* [Película]. Coproducción España-Francia; Apache Films; Áralan Films; Les Films du Worso.

8. Anexos

Ficha de visionado 1 → *Parásitos* (Gisaengchung, Bong Joon-ho, 2019)

ARQUITECTURA	COLOR	ILUMINACIÓN
<p>Estructura vertical de la casa, dividida en dos sectores principales:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Casa superior, hogar de la familia y de los infiltrados. Arquitectura minimalista, elementos dispuestos de forma equilibrada. Ventanales y elementos de naturaleza que generan paz en los que habitan ese sector de la casa2. Casa inferior, pre-sótano y sótano. El pre-sótano se refiere al camino hacia la parte más inferior de la casa. El sótano representa el mayor nivel de degradación en cuanto a estamento social se refiere. En el sótano no existen ventanas, ni minimalismo, ni ningún elemento arquitectónica que agrade al espectador o al habitante de este. <p>Casa construida desde 0. Papel fundamental del diseñador de producción, teniendo en cuenta los tiros de cámara y los puntos de bloqueo debido al espionaje, vital en la trama debido al concepto de infiltración.</p>	<p>Fruto de la división de la casa, la disposición cromática es distinta según la tipología de esta según su función.</p> <ol style="list-style-type: none">1. En la casa superior abunda la perfección, colores que representan pureza y limpieza. La naturaleza con sus tonos verdes aporta el elemento de vida, de limpieza y de riqueza debido a la gran abundancia de dinero que poseen. Esto produce un contraste con el interior de la casa, en la que abundan los tonos de la madera y los grises.2. El sótano carece de predominancia cromática más allá de la oscuridad y el vacío. Tonos verdosos y oscuros que representan la suciedad de un entorno que carece de vida, que está muerto y que representa el infierno dentro de un lugar de gran riqueza.	<p>La iluminación de la casa fue prioritariamente natural. De esta forma, el decorado fue construido según la incidencia de la luz solar, por lo que el sitio se escogió en función de la decisión del director y del diseñador de producción, quienes querían la menor iluminación artificial posible en la película.</p> <ol style="list-style-type: none">1. En la casa superior predomina la luz natural mencionada, gracias a las grandes ventanas que permiten la entrada de gran cantidad de luz. El exterior, verde y con luz natural, representa un ecosistema tranquilo y cálido, mostrando un hogar que no posee adversidades ni problemas2. En el sótano no existe luz, únicamente bombillas que emiten algo de luz, pero que no permiten un visionado correcto del entorno. Al faltar ventanas, la iluminación natural no puede entrar por las mismas. El director de la película afirma esto como metáfora de la realidad: “cuanto más pobre eres, menos luz vez”. Las ventanas y la luz se convierten en un sinónimo de riqueza en la película.

Ficha de visionado 2 → *Madre!* (Mother!, Darren Arrofnosky, 2017)

ARQUITECTURA	COLOR	ILUMINACIÓN
<p>En conversaciones con el medio IndieWire, tanto el director como el diseñador de producción afirman haberse basado en casas victorianas para la construcción de la casa que constituye el decorado de la película que se ve en pantalla.</p> <p>Del mismo modo, la casa está constituida por 8 lados, lo que aparenta tener relación con el cerebro humano.</p> <p>En <i>Madre!</i> la casa representa el planeta Tierra, con los diversos ataques y cambios que sufre a lo largo de la historia. De algún modo funciona como un microcosmos de la civilización, sirviendo como único espacio en el que se desarrolla la película.</p> <p>En cuanto a la arquitectura, predominan diversos estilos dentro de la misma. La casa como tal es de estilo victoriano, aunque se pueden encontrar otros en su interior como el gótico.</p> <p>La arquitectura de la casa se ve modificada a medida que transcurre la historia y según los sucesos que le afectan. Cuando llega el momento del “caos”, todo cambia. Se refleja el estado de ánimo de los protagonistas en el entorno. Al final de la película, la casa, o la Tierra, vuelve a su estado original.</p> <p>Relación directa entre la “Madre” y el hogar, extensión viva de ella que se manifiesta en la arquitectura.</p>	<p>El color en <i>Madre!</i> está directamente asociado con los sucesos que producen cambios en la casa, degradándola cada vez más. En un principio, en la casa predominan los colores propios de la madera y de interiores rústicos.</p> <p>Esta gama cromática se mantiene en los momentos de calma de la Madre, aún en medio de situaciones de estrés y previo al comienzo del caos.</p> <p>Una vez empieza el caos, la gama cromática de la casa pasa a ser completamente dominada por los naranjas, rojos y marrones propios del fuego y la destrucción.</p> <p>En otros momentos dentro de estas mismas secuencias también predominan los colores azulados, reflejando sensación de aislamiento y tristeza.</p> <p>Al final de la película, cuando la casa y la madre son abrasadas, predomina el negro, la ausencia de vida.</p> <p>Y todo vuelve a empezar</p>	<p>La iluminación va de la mano con los dos puntos anteriormente analizados.</p> <p>En momentos de calma, en la casa abunda la luz natural del entorno tranquilo en el que se encuentra el hogar.</p> <p>Sin embargo, al igual que el negro representa la ausencia de vida y de cualquier otro sentimiento de pureza, la luz actúa de forma semejante.</p> <p>A partir del caos, la luz deja de existir, sirviendo únicamente como fuente de iluminación el fuego que abrasa todos los rincones de la casa.</p> <p>En algunos momentos, como en el nacimiento del niño, la luz tenue predomina en un lugar en el que existe un poco de tranquilidad. Sin embargo, justo al salir, los tonos rojizos y la iluminación propia de las velas vuelven a hacerse con el entorno.</p> <p>Cuando la casa vuelve a empezar de cero, la luz natural vuelve a dominar en un entorno. En conclusión, se podría decir que la luz representa la vida en la casa, que reaparece cuando termina el filme.</p>

Ficha de visionado 3 → *Puñales por la espalda* (Knives Out, Ryan Johnson, 2019)

ARQUITECTURA	COLOR	ILUMINACIÓN
<p>Casa estilo victoriano, muy relacionada con las casas clásicas propias de las novelas policíacas. Apareta ser una casa antigua, de película y que abunda muchos misterios en su interior.</p> <p>La casa adopta el valor de escena del crimen. Sin ella no es posible la resolución de un conflicto que se ha producido en el interior de esta, en concreto en un pequeño cuarto de la planta superior. Del mismo modo, su función no es únicamente la de escena del crimen, pues además sirve como aliciente para los personajes de la trama, que desean la casa a toda costa.</p> <p>En el salón, un gran trono con puñales preside el centro de la sala, dándole título a la película. Es destacable el orden y la disposición de los elementos, a pesar de ser una escena del crimen.</p> <p>Los elementos del entorno tienen cierta tendencia a producir estados extraños: figuras humanas, paredes pintadas, cuadros del dueño. Todo esto genera una atmósfera de sitio no seguro.</p> <p>La propia escena del crimen es un cuarto muy pequeño, alejado del núcleo central y también muy saturado de elementos. Situada en la parte más alta de la casa, es estrecha, con unos techos altos y poco amplios.</p>	<p>La tonalidad cromática predominante es la de colores propios de la madera y del interior de la casa y los muebles.</p> <p>En el interior del cuarto donde se produce el asesinato abundan los colores rojizos propios de la sangre y del asesinato.</p> <p>Por otro lado, en otros rincones de la casa abundan los verdes que refuerzan el misterio.</p> <p>Al final de la película los colores fríos y azulados predominan, reflejando el final del conflicto.</p>	<p>En la zona inferior de la casa abunda la luz natural. Las ventanas permiten la entrada de este tipo de luz.</p> <p>Sin embargo, a medida que se asciende, la luz natural va perdiendo peso hasta llegar a ser prácticamente nula.</p> <p>La iluminación es vital para la creación de un espacio de misterio como puede ser una escena del crimen, por lo que en el pequeño cuarto no hay ventanas ni puntos desde los que pueda entrar luz natural.</p> <p>Existen pequeñas lámparas que, aun siendo un gran número, no dejan ver claramente los elementos dispuestos sobre la habitación,</p>

Ficha de visionado 4 → *La habitación del pánico* (Panic Room, David Fincher, 2002)

ARQUITECTURA	COLOR	ILUMINACIÓN
<p>La casa se trata de un decorado que costó millones de dólares y de gran dificultad de construcción. El director planificó la casa como un laberinto y un rompecabezas.</p> <p>La arquitectura de la casa deja entrever desde un primer momento que no se trata de un sitio seguro, está abandonada y oscura.</p> <p>Así, la casa adopta la categoría de cárcel. Esto se produce en el momento que unos ladrones entran en la misma, convirtiéndola en un escenario sin salida para las protagonistas, que se ven obligadas a aislarse en la habitación del pánico. Esta se trata de un cuarto completamente apartado de la estructura de la casa. No tiene ventanas, su única entrada es una gran puerta de metal blindada y es extremadamente estrecha, creando una sensación de claustrofobia. Así, una sala diseñada para servir como refugio para la familia se acaba convirtiendo en una cárcel aún más pequeña.</p> <p>Por otro lado, en cuanto a la arquitectura general de la casa, llaman la atención los barrotes de las grandes ventanas del salón. De alguna forma, consiguen crear una dualidad entre la casa y el exterior, actuando como barrera entre ambos mundos.</p>	<p>En los primeros momentos de los planos generales de la ciudad la gama cromática es variada, propia de un entorno urbano y sin ningún tipo de connotación aparente.</p> <p>En la casa, sin embargo, el color tiene una función muy clara y visible desde el momento en el que los personajes entran en ella.</p> <p>Combinado con la iluminación y la textura propia de la piedra y el metal, en la casa abunda la tendencia cromática de los tonos grises y apagados. También existen tonos negros y marrones, propios del mobiliario. Estos tonos apagados colaboran en el ambiente de cárcel, creando una sensación de vacío en un ambiente solitario y aislado del exterior.</p> <p>En la propia habitación abundan los tonos azulados propios de la tristeza y creando un sentimiento de vacío y soledad. En dicha habitación no hay lugar para sentimientos positivos, lo que se refleja en la total ausencia de colores vivos y cálidos.</p>	<p>Toda la película se desarrolla en una noche, por lo que la carencia de luz natural solar es más que notable.</p> <p>La iluminación es prácticamente nula, las sombras ayudan de forma óptima en el uso de la casa como un laberinto, en el que “juegan” ladrones y robados.</p> <p>A la habitación del pánico tampoco llega la luz, existiendo únicamente un cilindro que otorga una luz artificial que resalta el ambiente azulado y triste provocado por la paleta cromática.</p>

Ficha de visionado 5 → *Quién te cantará* (Carlos Vermut, 2018)

ARQUITECTURA	COLOR	ILUMINACIÓN
<p>La casa de <i>Quién te cantará</i> llama la atención por el lujo y el minimalismo que desprende de forma arquitectónica. Sus formas son muy “limpias”, rectas y sin apenas irregularidades. En la película la casa cumple una función de refugio, pues la protagonista de la película desarrolla miedo al mundo exterior al sufrir un desmayo que le provoca amnesia.</p> <p>En el interior, todos los muebles están dispuestos de forma ordenada, creando un gran espacio seguro para la protagonista. No existe un ápice de suciedad, ni de desorden, desprendiendo gran pureza y tranquilidad.</p> <p>Por otro lado, grandes ventanas conforman la casa, así como un gran patio exterior con una gran piscina. En general, es una casa altamente espaciosa, con diversidad de rincones en los cuales perderse. De esta forma, colabora en la función de refugio, pues el personaje tiene todo lo que necesita.</p> <p>Su proximidad al mar colabora en la creación de un entorno seguro. No existe nada más alrededor de la casa además de la naturaleza, que colabora en la armonía del lugar.</p>	<p>La tendencia cromática de la casa se detecta desde el primer momento en el que aparece en pantalla. Continúa reforzando la idea de lugar limpio y puro, que desprende Paz y seguridad.</p> <p>Así, abundan los tonos blancos y azules. Los primeros crean un ambiente de seguridad, de paz. Por otro lado, los segundos se complementan con el océano, que acompaña en todo momento el argumento de la película. Se crea así una sensación de armonía, de libertad contenida en la casa. Estos tonos azules también actúan como reflejo del estado de tristeza de la protagonista.</p>	<p>La iluminación sigue en la línea de los dos elementos anteriormente analizados. La luz natural entra por las grandes ventanas desarrolladas en el apartado de la arquitectura. De esta forma, a excepción del cuarto inferior en el que realizan los ensayos, la mayor parte de la luz es en su mayoría natural.</p> <p>Combinado con los colores propios del océano y la luz natural de un sitio de playa, se crea un ambiente óptimo y completamente seguro de forma visual.</p>