

# CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO VISUAL ARQUITECTÓNICO A TRAVÉS DE LA CÁMARA

CASO DE ESTUDIO: 'EL RESPLANDOR', DE STANLEY KUBRICK

CRISTIAN GIL SOLANA

Tutor:  
Josemaría Manzano Jurado

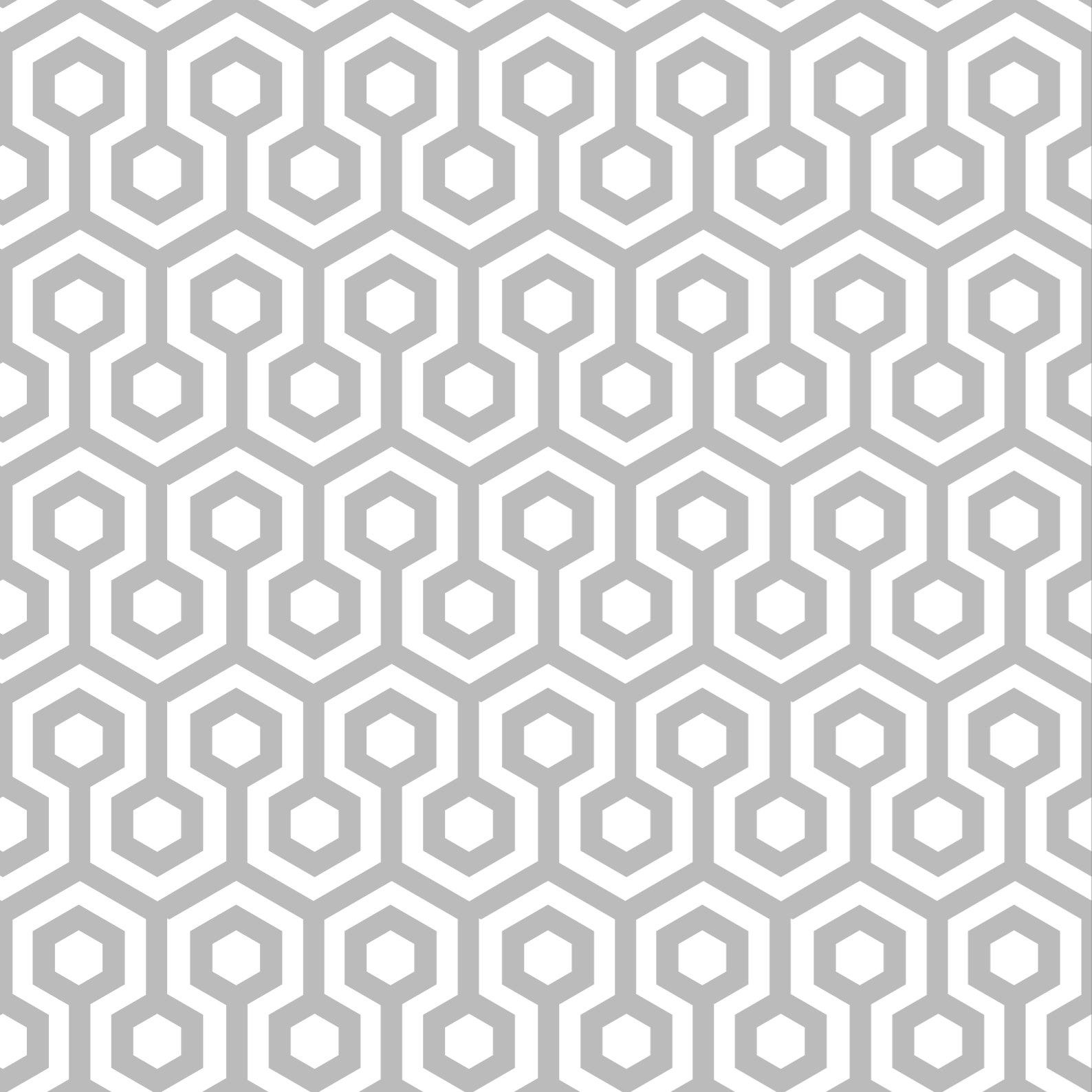
Curso 18/19  
Trabajo Fin de Grado

Escuela Técnica Superior de Arquitectura  
Universidad de Granada



## ÍNDICE

<b>1. Introducción</b>	6	<b>6. Estudios urbanos y arquitectónicos</b>	62
Arquitectura en el cine	8	Hotel Overlook	64
Terror		Arquitectura ficticia: ruptura de la lógica arquitectónica	67
Drama		Planimetría y recorridos	71
<b>2. Justificación del trabajo</b>	12	Exteriores. Analogía del laberinto, relación con la mitología	77
‘El resplandor’ como caso de estudio	14	Anexo: influencia de ‘El resplandor’ en la cultura popular	82
<b>3. Objetivos y metodología</b>	16	<b>7. Conclusiones</b>	88
<b>4. Estudios generales</b>	20	<b>8. Bibliografía</b>	94
Contexto del caso de estudio	23	Bibliografía	
Filmografía de Kubrick: evolución de un cineasta	25	Filmografía	
El plano: marco y ambientación	32	Webgrafía	
<b>5. Plano visual y arquitectura</b>	34		
Arquitectura de lo visual			
Color en escena	36		
Simetrías	50		
Espejos	56		



## 1. INTRODUCCIÓN



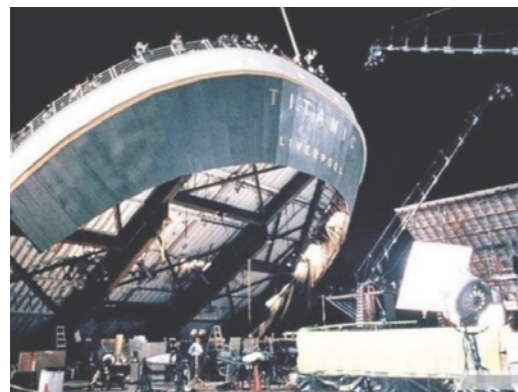
Cinematógrafo  
Fuente: us.123rf.com

1. *Diccionario de la lengua española RAE*, s.v. "Arquitectura", consultado 11 de noviembre de 2018, <https://dle.rae.es/srv/fetch?id=3dyUvi4>.

2. *Wikipedia. La enciclopedia libre*, s.v. "Arquitectura", <https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura>.

3. *Diccionario Google*, s.v. "Arquitectura", consultado 11 de noviembre de 2018, <https://www.google.com/search>

4. *Wikipedia. La enciclopedia libre*, s.v. "Cine", <https://es.wikipedia.org/wiki/Cine>



Set de rodaje de la película *Titanic* (James Cameron, 1995)  
Fuente: rodajesdepeliculas.blogspot.com

## Arquitectura en el cine

La arquitectura, como tal, está definida como el arte y la **técnica de proyectar, diseñar y construir edificios**<sup>1</sup>, modificando el hábitat humano y estudiando la estética, el buen uso y la función de los espacios, ya sean arquitectónicos o urbanos.<sup>2</sup> Se pueden considerar **otras acepciones de la palabra utilizadas con fines algo distintos**, como el conjunto de obras, edificios o monumentos de un autor, de un estilo, de un país o de un período determinados, así como también podría ser la estructura o forma en que algo está ordenado, dispuesto o construido.<sup>3</sup>

El cine podría definirse como **la técnica y arte de proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva**<sup>4</sup> para crear la impresión de movimiento, generando con ello un vídeo. Otras definiciones utilizadas para la palabra cine son: el lugar propio donde se proyectan películas<sup>5</sup>; película cinematográfica en la que se narra una historia real o imaginaria; o el conjunto de películas cinematográficas con características comunes por haber sido producidas en una época o lugar determinados o realizadas por un director<sup>6</sup>. Como se puede observar, por definición **los dos términos tienen mucha semejanza** entre sí, siendo considerados ambos como un arte o un proceso que requiere una técnica particular para ser llevado a cabo, que parten de unas herramientas para lograr un fin.

La arquitectura ha sido **un recurso utilizado en el cine desde su invención**. El cine siempre ha re-

querido de espacios, reales o inventados, interiores o exteriores, construidos o no, pero necesita de entornos para desarrollarse. Ahí es donde **la arquitectura ha formado parte de él jugando su papel**, un papel fundamental y totalmente necesario.

Las primeras películas de la historia, o al menos consideradas como tales, constaban de unos pocos segundos de duración, y ya contaban con **esa conexión con la arquitectura**. La primera de todas ellas fue titulada *La salida de la fábrica Lumière en Lyon* ("La Sortie de l'usine Lumière à Lyon" o "La Sortie des usines Lumière", 1895)<sup>7</sup>, dirigida y producida por Louis Lumière, y en ella se puede ver la salida de los obreros de una fábrica, es decir, de **un entorno construido para un fin**, por tanto, de un elemento arquitectónico, utilizado como telón de fondo.

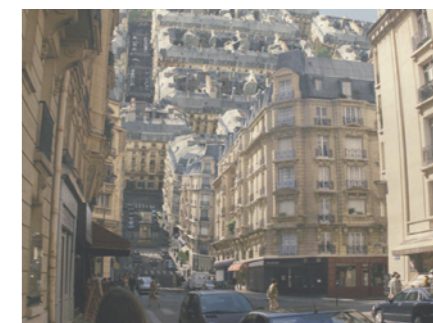
A lo largo de todo este tiempo se han realizado multitud de películas con una gran presencia de la arquitectura. Espacios, **entornos arquitectónicos e incluso ciudades completas** que son el marco de un amplio número de escenas dentro de las mismas. Algunas de estas películas podrían ser *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)<sup>8</sup>, film de ciencia ficción donde el decorado y las estructuras creadas fueron fundamentales para poder representar la ciudad y crear ese mundo distópico; *Inception* ("Origen", Christopher Nolan, 2010)<sup>9</sup>, donde se muestran ciudades verticales y cambiantes, y construcciones imposibles donde la interacción entre los personajes y el escenario parece casi real; *The Grand Budapest Hotel* ("El Gran Hotel Budapest", Wes



7. *La sortie de l'usine Lumière à Lyon*, 1895  
Fuente: elmundo.es



8. *Blade Runner*. Ridley Scott, 1982  
Fuente: platafomarquitectura.cl



9. *Inception*. Christopher Nolan, 2010  
Fuente: independent.co.uk

5. Word Reference. Diccionario de la lengua española, s.v. "Cine", <https://www.wordreference.com/definicion/cine>

6. Diccionario de la lengua española RAE, s.v. "Cine". <https://dle.rae.es/?id=9FsbsGu>

10. Diccionario de la lengua española RAE, s.v. "Terror", <https://dle.rae.es/?id=Zd0oAGD>

11. Diccionario de la lengua española RAE, s.v. "Miedo", <https://dle.rae.es/?id=PDGS53g>

12. Word Reference. Diccionario de la lengua española, s.v. "Terror" <https://www.wordreference.com/definicion/terror>

13. Wikipedia. La enciclopedia libre, s.v. "Drama", <https://es.wikipedia.org/wiki/Drama>



*Psycho*. Alfred Hitchcock, 1960  
fuente: imdb.com

Anderson, 2014), una obra de arte gracias a las **maquetas que hicieron posible representar la arquitectura** clásica de toda una ciudad, tanto exterior como interior, su gama cromática y los bellos paisajes alpinos; o *The Shining* ("El resplandor", Stanley Kubrick, 1980), película elegida como caso de estudio a desarrollar, y que se describirá posteriormente con mayor detalle.

## Terror

El terror se define como miedo muy intenso<sup>10</sup>, y el miedo, a su vez, como angustia por un riesgo o daño real o imaginario<sup>11</sup>. Y es esa última parte la que aprovecha el cine de terror, que podría definirse como un género cinematográfico cuya finalidad es producir en el espectador una sensación de miedo o angustia **a través del argumento**<sup>12</sup>. Un argumento que puede basarse en situaciones reales, o bien ser totalmente ficticio. Éstos frecuentemente desarrollan una intrusión repentina en un ámbito de normalidad de alguna fuerza, evento o personaje de naturaleza maligna, de carácter criminal o sobrenatural. En los casos de películas de terror más actuales, el miedo viene introducido en muchas ocasiones por los **efectos especiales** en lugar de por el argumento de la película en sí.

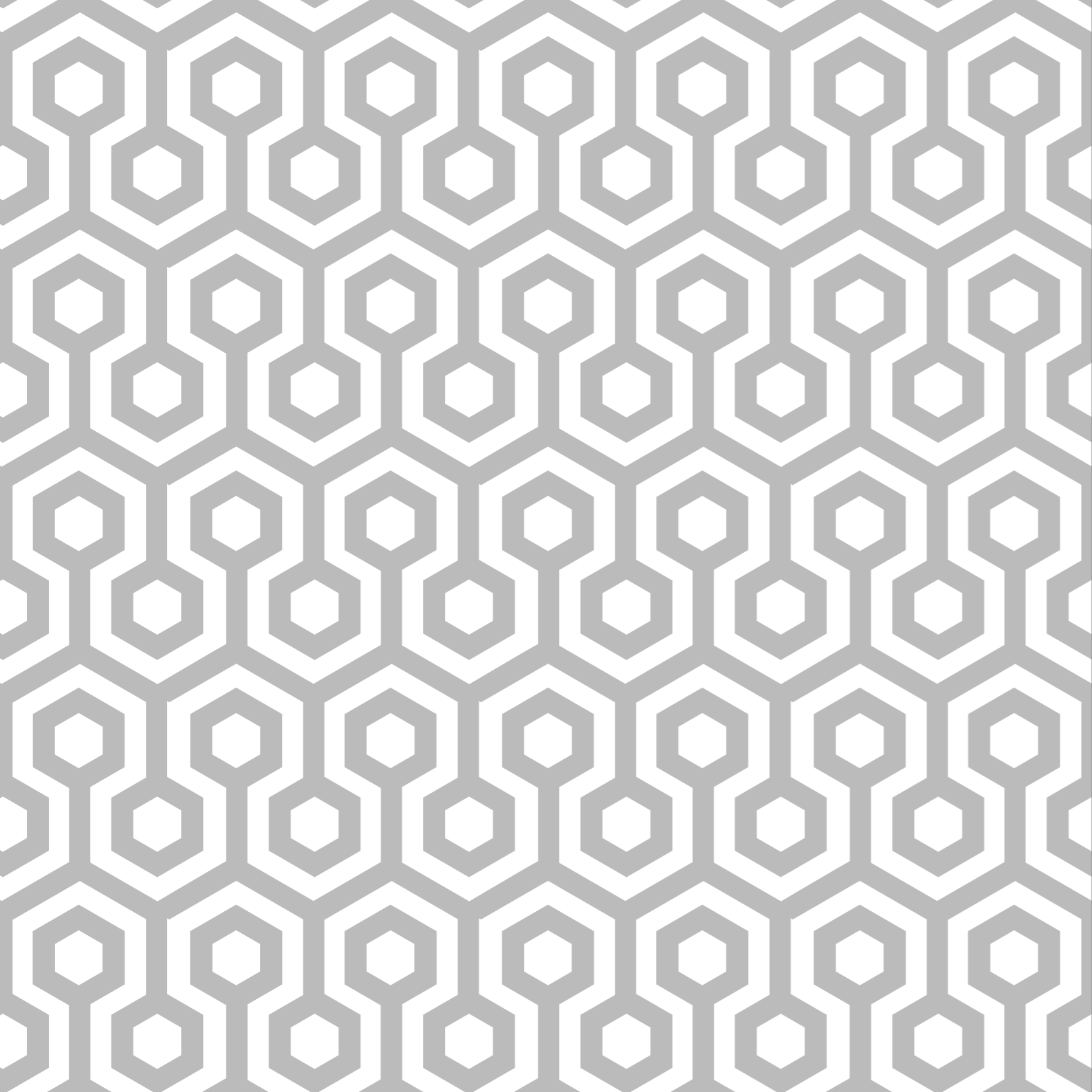
## Drama

En cuanto al drama, la palabra **proviene del griego**, y significa 'hacer' o 'actuar'<sup>13</sup>. En su referencia al género cinematográfico, el drama plantea conflictos entre personajes, evocando una respuesta

emotiva por parte del espectador, conmoviéndole e interpellando su sensibilidad. En la actualidad existe una **gran multitud de subgéneros dramáticos**, en ellos se aborda un tema grave y trascendente con una trayectoria dolorosa y traumática (muerte, infidelidad, violación, sexualidad, toxicomanía, alcoholismo, dilemas morales, prejuicios raciales, intolerancia religiosa, distanciamientos socioeconómicos, violencia contra la mujer, corrupción política...).



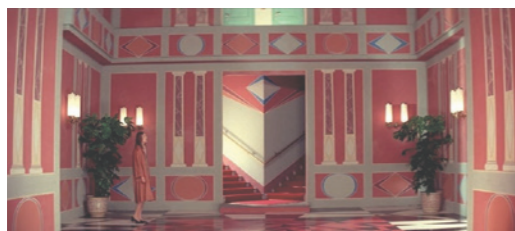
*The Godfather*. Francis Ford Coppola, 1972  
fuente: imdb.com



## 2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO



1. Portada del libro 'La maldición de Hill House', Shirley Jackson, 1959. Fuente: literaryguidelines.com



2. *Suspiria*. Darío Argento, 1977  
Fuente: twitter.com



3. *Evil Dead*. Sam Raimi, 1981  
Fuente: intro.de/kultur

### El resplandor como caso de estudio

El género de terror ofrece posibilidades de desarrollar un **registro arquitectónico** interesante. Dado que dentro del mismo existen distintos tipos de subgéneros, habría que tener claro cuáles de ellos podrían explotarse en ese aspecto. Así pues, suelen ser **más ricas en escenarios con una arquitectura relevante las historias de fantasmas**, ya que tanto la literatura como el cine suelen aprovechar los rasgos de la novela gótica, con una tremenda importancia del marco escénico en el desarrollo de la acción, repleto de elementos sobrenaturales y con un pasado ligado a una maldición, situando **la arquitectura como protagonista** en la gran mayoría de ellas y enriqueciendo así la trama.

Historias como 'El castillo de Otranto' (*The Castle of Otranto*, 1764), de Horace Walpole; 'La caída de la casa Usher' (*The Fall of the House of Usher*, 1839), de Edgar Allan Poe; *Drácula* (1897), de Bram Stoker; o 'La maldición de Hill House' (*The Haunting of Hill House*, 1959)<sup>1</sup>, de Shirley Jackson; son ejemplos de novelas que toman la arquitectura como pilar importante de la trama, tanto es así que el propio título la utiliza en ocasiones como reclamo principal.

En cuanto al cine, se hace más necesario el uso de este tipo de espacios al ser una técnica visual. Algunos de estos ejemplos cinematográficos son *Suspiria* (Darío Argento, 1977), cuya trama transcurre de manera íntegra dentro de una residencia femenina de estudiantes<sup>2</sup>; *Evil Dead* ("Posesión

infernál", Sam Raimi, 1981), en la cual una cabaña en el bosque sirve de escenario principal para el desarrollo de la película<sup>3</sup>; o *Quella villa accanto al cimitero* ("Aquella casa al lado del cementerio", Lucio Fulci, 1981), donde la vivienda, un caserón de estilo victoriano, toma el protagonismo desde el inicio de la cinta.

Es imposible olvidar elementos tan icónicos como la mansión de Amityville (*The Amityville Horror*, Stuart Rosenberg, 1979), el motel Bates<sup>4</sup> (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) o el número 1428 de Elm Street (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984), sin pasar por alto el palacio de Partarríu<sup>5</sup> (*El orfanato*, J.A. Bayona, 2007) ni el de los Hornillos<sup>6</sup> (*Los otros*, Alejandro Amenábar, 2001).

Con la elección de Kubrick y de su obra cinematográfica *El resplandor* se pretende reforzar todo lo expuesto anteriormente. La intención es la de resaltar el papel que tiene la arquitectura durante toda la duración de la cinta, y cómo el hecho de que esa arquitectura no sea una arquitectura construida, compuesta por materiales de construcción, y levantada por técnicos expertos, no le quita realismo a las escenas, sino que ese aspecto pasa totalmente desapercibido, permitiendo al espectador zambullirse en la trama, recorrer los pasillos del hotel y disfrutar de todo ello.



4. Motel Bates. *Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960.  
Fuente: batesmotelfandom.com

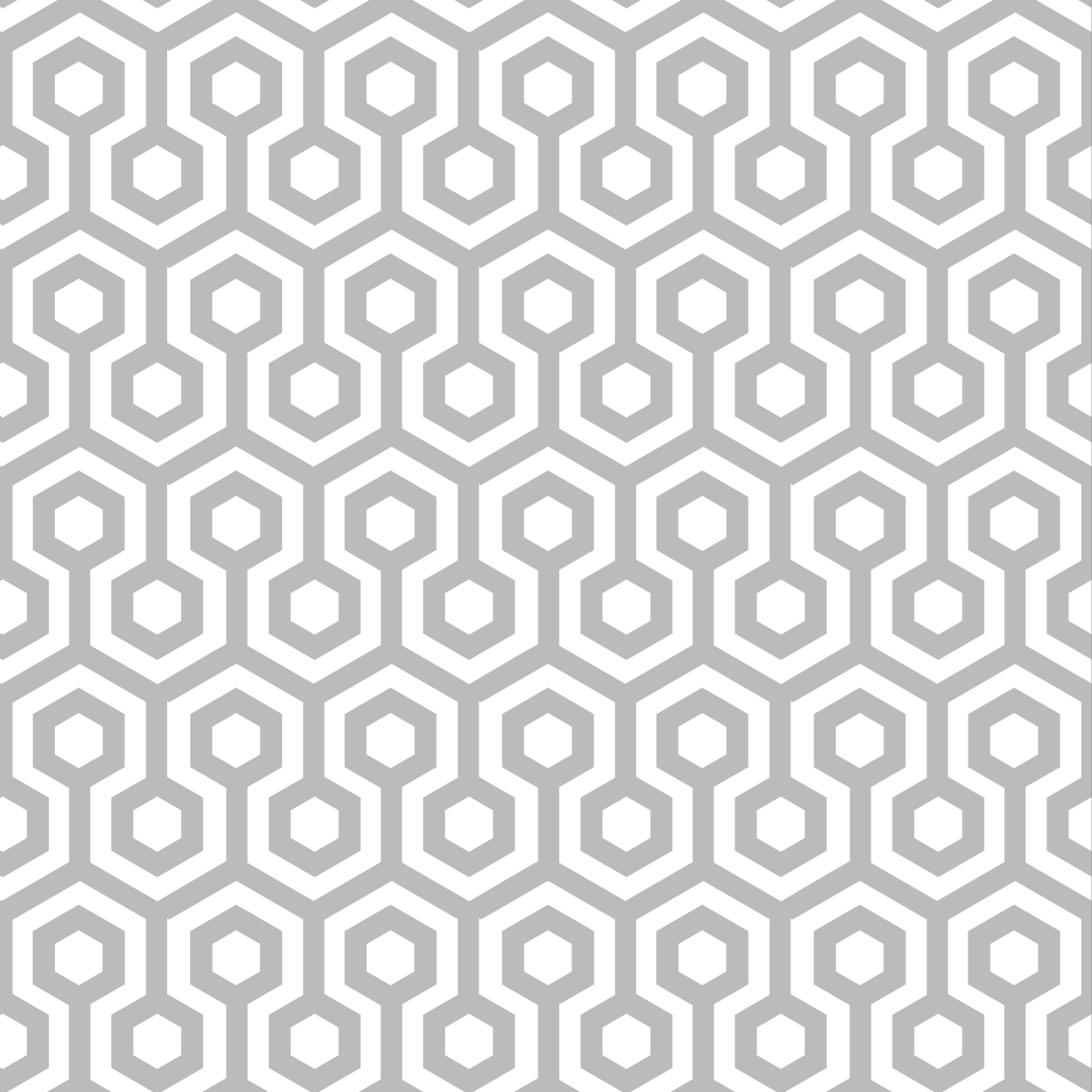


5. Palacio de Partarríu. *El orfanato*, J.A. Bayona, 2007.  
Fuente: elpais.com



6. Palacio de los Hornillos. *Los otros*, Alejandro Amenábar, 2001. Fuente: wikipedia.org





### **3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS**

El objetivo que tiene el análisis realizado en este trabajo es el de hacer ver cómo **la arquitectura artificial, la que no nace del lápiz de un arquitecto**, puede ser igualmente válida para mostrar aquello que se quiere enseñar, y cómo puede esta tomar valor, haciendo de un decorado una verdadera construcción arquitectónica.

Se pretende mostrar, haciendo una **analogía entre arquitectura y cine**, cómo el papel de director de una película no es tan distinto del de un arquitecto, siendo ambos los principales responsables en sus ámbitos, y cómo la **manera de ver el mundo** a través de una cámara puede ser distinta para unos y para otros.

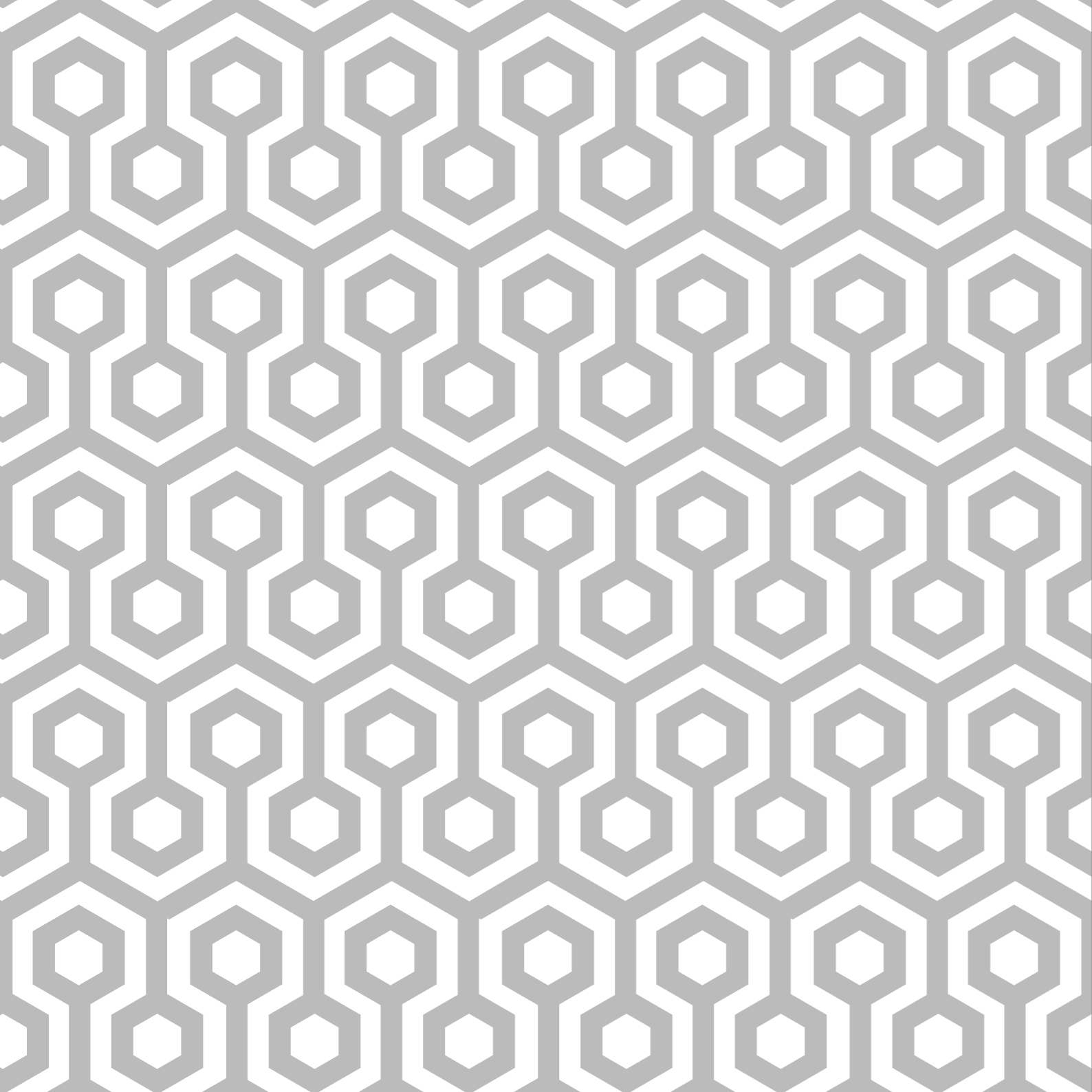
El estudio parte de la toma de datos de diversas fuentes, tanto bibliografía como filmografía y webs, que han sido objeto de aprendizaje y de apoyo a la hora de la realización del mismo, permitiendo así un **análisis de la película** que va desde lo visual hasta lo arquitectónico.

Para ello se emplea una metodología principalmente escrita, siempre **respaldada mediante herramientas visuales** tales como imágenes, planimetría y análisis de distintos escenarios.

Se realiza un estudio de los planos relevantes marcando las simetrías, fugas y ejes mediante líneas, así como también interpretando el uso recurrente de distintos elementos y su significado en la escena, tomando los fotogramas de la propia película.

También se realizan esquemas de los distintos tipos de planos utilizados a lo largo del film, enmarcando los mismos para ayudar a su total comprensión, así como **análisis de los diferentes recursos** usados tanto en esta como en otras películas con las que comparte elementos comunes.

Las **planimetrías** mostradas han sido realizadas partiendo del análisis de los recorridos de los personajes en la película, así como también partiendo de otras existentes, intentando de esta forma ser lo más exhaustivo posible en su realización. Todas las referencias externas aparecerán correctamente citadas, ya sea en el propio texto, en las notas a pie de página o en el apartado dedicado a bibliografía.



#### **4. ESTUDIOS GENERALES**

### Contexto del caso de estudio

La película *El resplandor* fue rodada en el año 1980. Fue el undécimo largometraje de Kubrick, situado dentro de lo que se conoce como su etapa de obras máximas, y tras él dirigió dos más hasta su muerte en 1999, la cual convertiría su última película, *Eyes wide shut*, en su obra póstuma.

El filme está basado en la novela de terror de Stephen King que fue publicada en el año 1977. Esta se convirtió en su primer best-seller y lo consagró como promesa del género.

### Innovadora en su grabación

Fue un año antes cuando se inventó el primer estabilizador de cámara, consistente en un sistema de suspensión y un brazo recto con un soporte para la cámara y un sistema de contrapesos. Este sistema recibe el nombre de **steadicam**<sup>1</sup>, que fue su nombre comercial. Esta técnica fue inventada por Garrett Brown con la intención de mejorar la estabilidad de la imagen y suavizar los movimientos del camarógrafo. El invento fue probado en un par de cintas y fue un éxito.

Sin embargo, no fue hasta unos años después cuando se popularizó su uso debido a su empleo en la filmación de *El resplandor*. Kubrick decidió **realizar todos los planos de seguimiento** de personajes mediante esta novedosa técnica que permitió mostrar las ventajas que suponía la utilización



1. Stanley Kubrick junto a una steadicam.  
Fuente: trakix.com

del estabilizador. De hecho, debido a la insistencia del director en ejercer un **control absoluto sobre cualquier proceso**, decidió contratar al propio Brown para rodar este tipo de escenas, creyendo que sería la persona más idónea para llevar a cabo la tarea.



'The Shining' (libro), 1977. Stephen King  
fuente: wikipedia.org

## Filmografía de Kubrick: Evolución de un cineasta

La filmografía de Kubrick puede ser dividida en 3 grandes etapas, cada una centrada en un modo de narración distinto, y con una evolución claramente diferenciada entre ellas.

### Etapa 1: Cortometrajes

En sus dos primeros años como director, el cineasta realiza varios cortometrajes de menos de una hora de duración. Estos estaban basados en sus trabajos anteriores, y los primeros fueron rodados en blanco y negro.

### Etapa 2: Largometrajes de guión propio

Engloba sus dos primeras películas de larga duración. Ambas tuvieron presupuesto muy recortado, y se consideran un fracaso comparado con el resto de filmes.

### Etapa 3: Largometrajes adaptación novelas

Recoge la mayor parte de su carrera como director, hasta su muerte. Los primeros se llevan a cabo a partir de la creación de la productora cinematográfica Harris-Kubrick Pictures, junto a James B. Harris.

Se trata de la etapa de mayor éxito de Kubrick, tanto a nivel de popularidad como de innovación y aportación a la historia del cine.

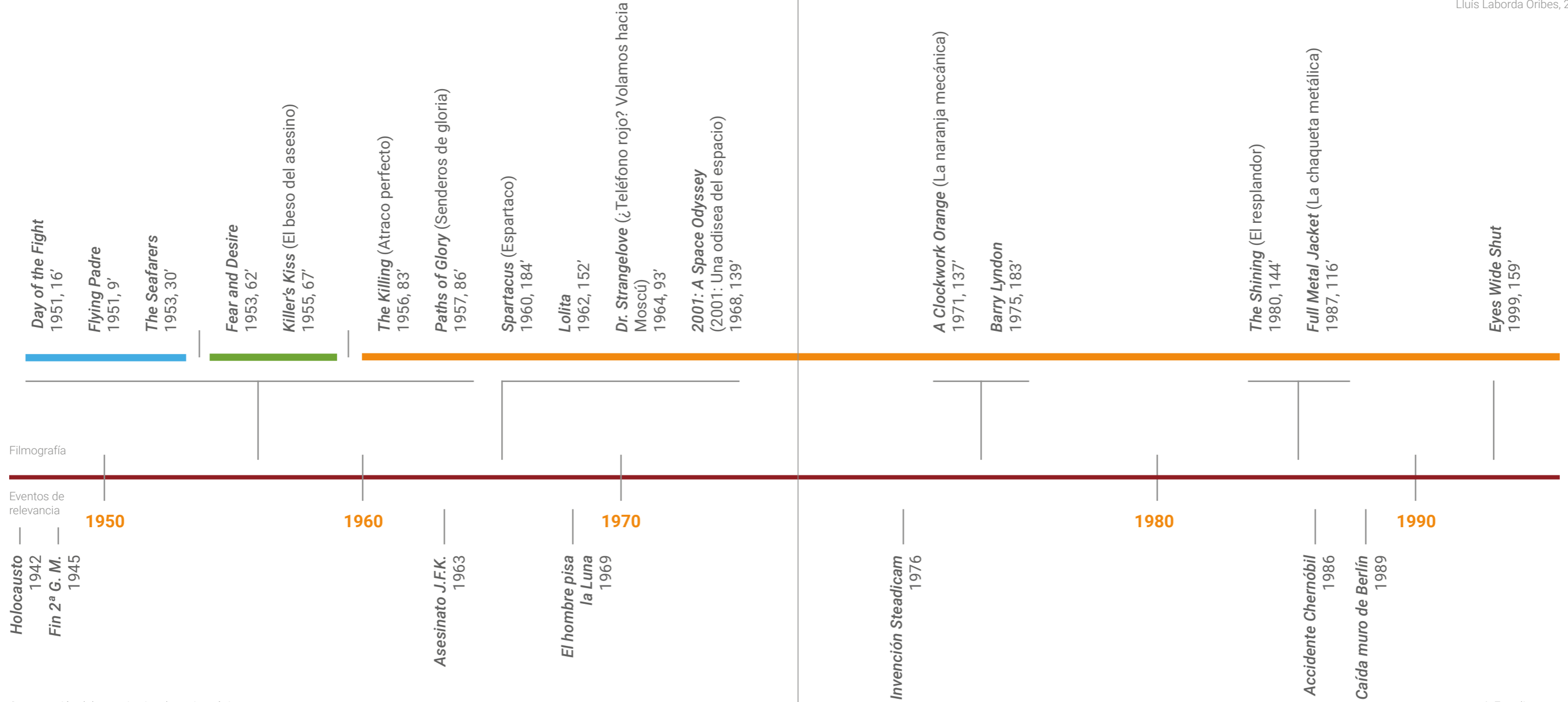
## ETAPAS

*Etapa 1*  
Cortometrajes  
1951-1953

*Etapa 2*  
Largometrajes de guión propio  
1953-1955

*Etapa 3*  
Largometrajes adaptación de novelas  
1956-1999

## Cronología: Kubrick y acontecimientos relevantes

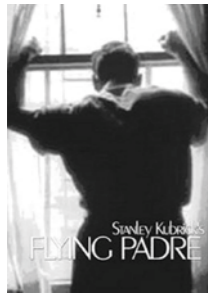


Fuente: *Kubrick en el Laberinto*  
Lluís Laborda Oribes, 2015



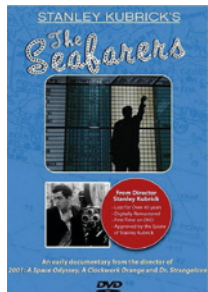
### Day of the Fight (1951)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Stanley Kubrick y Jay Bonafield. **Guión:** Robert Rein (narración) y Stanley Kubrick. **Fotografía:** Stanley Kubrick y Alexander Singer. **Música:** Gerald Fried. **Montaje:** Julian Bergman y Stanley Kubrick. **Intérpretes:** Douglas Edwards, Walter Cartier, Vincent Cartier, Nat Fleischer. **Duración:** 16'. RKO Radio Pictures. Estados Unidos.



### Flying Padre (1951)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Burton Benjamin. **Guión:** Stanley Kubrick. **Fotografía:** Stanley Kubrick. **Música:** Nathaniel Shilkret. **Montaje:** Isaac Kleinerman. **Duración:** 9'. RKO Radio Pictures. Estados Unidos.



### The Seafarers (1953)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Stanley Kubrick y Lester Cooper. **Guión:** Will Chasen. **Fotografía:** Stanley Kubrick. **Montaje:** Stanley Kubrick. **Duración:** 30'. Seafarers International Union. Estados Unidos.



### Fear and Desire (1953)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Stanley Kubrick. **Guión:** Howard Sackler. **Fotografía:** Stanley Kubrick. **Música:** Gerald Fried. **Montaje:** Stanley Kubrick. **Intérpretes:** Frank Silvera, Kenneth Harp, Paul Mazursky, Virginia Leith. **Duración:** 62'. United Artists. Estados Unidos.



### El beso del asesino (Killer's Kiss, 1955)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Stanley Kubrick y Morris Bousel. **Guión:** Howard Sackler y Stanley Kubrick. **Fotografía:** Stanley Kubrick. **Música:** Gerald Fried. **Montaje:** Stanley Kubrick. **Intérpretes:** Jamie Smith, Irene Kane, Frank Silvera, Jerry Jarrett. **Duración:** 67'. United Artists. Estados Unidos.



### Atraco perfecto (The Killing, 1956)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** James B. Harris. **Guión:** Stanley Kubrick, Jim Thompson, basado en la novela *Clean Break* de Lionel White. **Fotografía:** Lucien Ballard. **Música:** Gerald Fried. **Montaje:** Betty Steinberg. **Intérpretes:** Sterling Hayden, Coleen Gray, Vince Edwards, Jay C. Flippen. **Duración:** 83'. United Artists. Estados Unidos.



### Senderos de gloria (Paths of Glory, 1957)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** James B. Harris. **Guión:** Stanley Kubrick, Calder Willingham, Jim Thompson, basado en la novela del mismo nombre de Humphrey Cobb. **Fotografía:** Georg Krause. **Música:** Gerald Fried. **Montaje:** Eva Kroll. **Intérpretes:** Kirk Douglas, Ralph Meeker, Adolphe Menjou, George Macready. **Duración:** 86'. United Artists. Estados Unidos.



### Espartaco (Spartacus, 1960)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Edward Lewis y Kirk Douglas. **Guión:** Dalton Trumbo, basado en la novela homónima de Howard Fast. **Fotografía:** Russell Metty, Clifford Stine. **Música:** Alex North. **Montaje:** Robert Lawrence. **Intérpretes:** Kirk Douglas, Jean Simmons, Laurence Olivier, Peter Ustinov. **Duración:** 184'. Universal Pictures. Estados Unidos.



### Lolita (1962)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** James B. Harris. **Guión:** Vladimir Nabokov, basado en su novela *Lolita*. **Fotografía:** Oswald Morris. **Música:** Nelson Riddle. **Montaje:** Anthony Harvey. **Intérpretes:** James Mason, Sue Lyon, Shelley Winters, Peter Sellers. **Duración:** 152'. Metro Goldwyn Mayer. Estados Unidos y Reino Unido.



### ¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú (Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, 1964)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Stanley Kubrick. **Guión:** Stanley Kubrick, Terry Southern, Peter George, basado en la novela *Red Alert* de Peter George. **Fotografía:** Gilbert Taylor. **Música:** Laurie Johnson. **Montaje:** Anthony Harvey. **Intérpretes:** Peter Sellers, George C. Scott, Sterling Hayden, Keenan Wynn. **Duración:** 93'. Columbia Pictures. Estados Unidos y Reino Unido.



### 2001: una odisea del espacio (2001: A Space Odyssey, 1968)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Stanley Kubrick. **Guión:** Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke, basado en el relato *The Sentinel* ("El centinela") de Arthur C. Clarke. **Fotografía:** Geoffrey Unsworth, John Alcott. **Montaje:** Ray Lovejoy. **Intérpretes:** Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter. **Duración:** 139'. Metro Goldwyn Mayer. Estados Unidos.



### La naranja mecánica (A Clockwork Orange, 1971)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Stanley Kubrick. **Guión:** Stanley Kubrick, basado en la novela homónima de Anthony Burgess. **Fotografía:** John Alcott. **Música:** Walter Carlos. **Montaje:** Bill Butler. **Intérpretes:** Malcolm McDowell, Patrick Magee, Michael Bates, Warren Clarke. **Duración:** 137'. Warner Bros. Reino Unido.



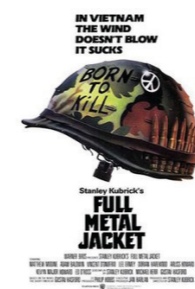
### Barry Lyndon (1975)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Stanley Kubrick. **Guión:** Stanley Kubrick, basado en la novela *The Luck of Barry Lyndon* de William Makepeace Thackeray. **Fotografía:** John Alcott. **Música:** Leonard Rosenman. **Montaje:** Tony Lawson. **Intérpretes:** Ryan O'Neal, Marisa Berenson, Patrick Magee, Hardy Kruger. **Duración:** 183'. Warner Bros. Estados Unidos y Reino Unido.



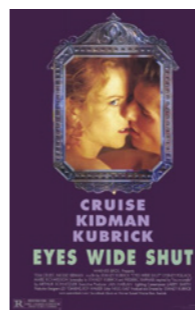
### El resplandor (The Shining, 1980)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Stanley Kubrick. **Guión:** Stanley Kubrick, Diane Johnson, basado en la novela de Stephen King. **Fotografía:** John Alcott. **Música:** Wendy Carlos. **Montaje:** Ray Lovejoy. **Intérpretes:** Jack Nicholson, Shelley Duvall, Danny Lloyd, Scatman Crothers. **Duración:** 144' (119', montaje europeo). Warner Bros. Estados Unidos y Reino Unido.



### La chaqueta metálica (Full Metal Jacket, 1987)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Stanley Kubrick. **Guión:** Stanley Kubrick, Michael Herr, Gustav Hasford, basado en la novela *The Short-Timers* de Gustav Hasford. **Fotografía:** Douglas Milsome. **Música:** Abigail Mead. **Montaje:** Martin Hunter. **Intérpretes:** Matthew Modine, Adam Baldwin, Vincent D'Onofrio, Lee Ermey. **Duración:** 116'. Warner Bros. Estados Unidos y Reino Unido.



### Eyes Wide Shut (1999)

**Director:** Stanley Kubrick. **Producción:** Stanley Kubrick. **Guión:** Stanley Kubrick, Frederic Raphael, basado en la novela *Traumnovelle* ("Relato soñado") de Arthur Schnitzler. **Fotografía:** Larry Smith. **Música:** Jocelyn Pook. **Montaje:** Nigel Galt. **Intérpretes:** Tom Cruise, Nicole Kidman, Sydney Pollack, Marie Richardson. **Duración:** 159'. Warner Bros. Reino Unido.





1.

### El plano: marco y ambientación

El cuidado del plano cinematográfico es fundamental tanto en *El resplandor* como en las obras de Kubrick en general.

Se trata de un elemento clave que permite al espectador descubrir ambientaciones y localizaciones, creando la atmósfera que lo introduce en la tensión del filme.

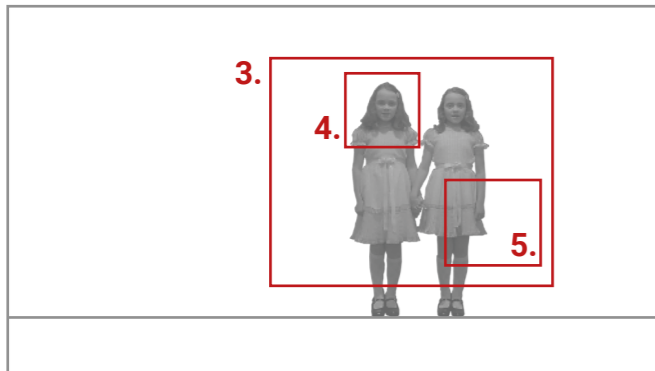
La arquitectura de *El resplandor* no podría ser mostrada adecuadamente si no fuera por el cuidado de la situación y movimiento de cámara.



2.

### Tipos de planos

1. Gran plano general
2. Plano general
3. Plano americano
4. Primer plano
5. Plano de detalle



3.

4.

5.

### Análisis de ejemplos relevantes

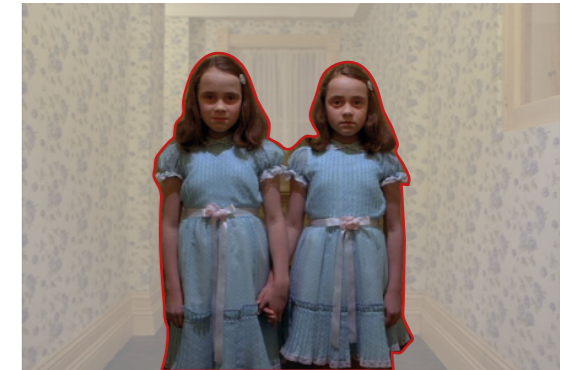
1. Plano General: Danny

Creo un clima de inquietud y misterio al seguir el recorrido a la altura de la visión del niño.



2. Plano americano: Gemelas Grady

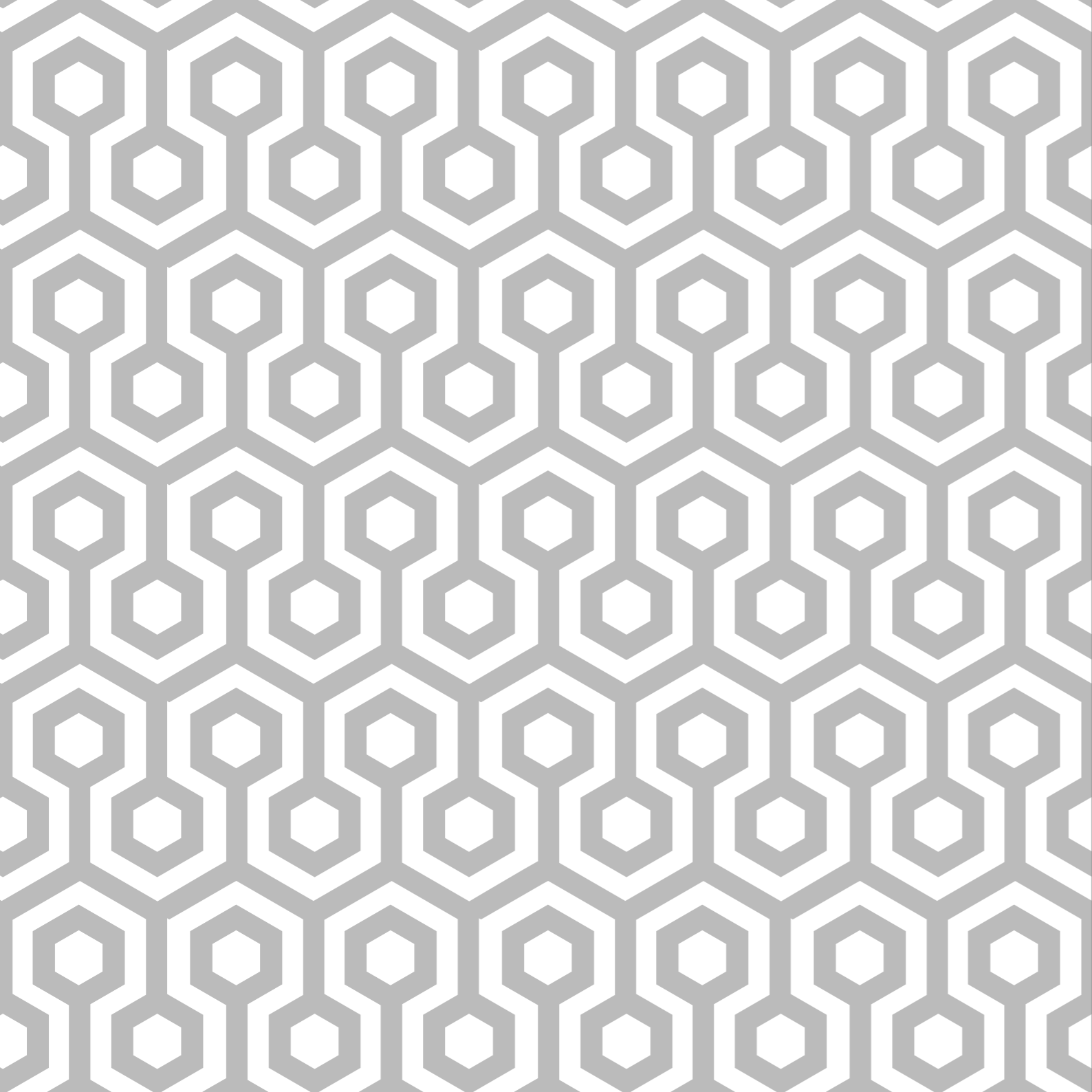
El encuadre es claramente descriptivo, permitiendo reconocer los detalles de los personajes, tanto en rostro como corporalmente.



3. Primerísimo primer plano: Jack Torrance

El plano se centra en transmitir el estado de ánimo del personaje, recogiendo solamente el rostro, principal transmisor de emociones.





## 5. PLANO VISUAL Y ARQUITECTURA



Extractos de escenas representativas del uso del color.  
Fuente: [tumblr.com/littlemovienerd](http://tumblr.com/littlemovienerd)

## Arquitectura de lo visual: Color en escena

### Psicología del color

La selección de colores en escena no es algo que se deje al azar sino que se **determina de manera muy rigurosa**, ya que desde que se dejó atrás el blanco y negro, es uno de los recursos más valiosos para transmitir sensaciones.

La llamada **psicología del color** es un campo de estudio cuyo fin es el análisis del efecto de los colores en la conducta humana, y cuya aplicación se centra en mayor medida en **disciplinas artísticas** o que requieren de ello, como pueden ser el cine, la arquitectura, el diseño, la moda, la publicidad o la pintura, entre otras.

Es evidente que este no es un hecho que haya pasado desapercibido a lo largo de la historia sino que, por el contrario, **tuvo sus precursores en la antigua Grecia** de manos de Aristóteles, padre de la filosofía occidental, que ya describió los colores básicos relacionados con los cuatro elementos.

Tras él muchos otros continuaron en su afán por **investigar acerca de la gama cromática**, entre ellos Leonardo da Vinci, quien otorgó colores como el amarillo, verde, azul y rojo a cada uno de los elementos, o Isaac Newton, quien acercaría esto al campo científico. Sin embargo, sería el poeta y científico alemán **Johann Wolfgang von Goethe** quien sentaría las bases de la psicología del color que han llegado hasta nuestros días, y que se

encuentran recogidas en su tratado *Teoría de los colores* (*Zur Farbenlehre*).

Según su obra, los matices del **rojo**<sup>1</sup> evocan vitalidad, excitación, sangre y violencia, pero también feminidad y vulnerabilidad, así como excitación, pasión y erotismo.

El color **rosa**<sup>2</sup> no está contemplado dentro de la teoría de los colores, sino que se toma como un matiz del rojo. Este color se impone como color femenino a partir de los años 70, mientras que anteriormente nada tenía que ver con la mujer. El rosa puede utilizarse para representar cierta dependencia o, como Wes Anderson en *El Gran Hotel Budapest*, para colocar al espectador dentro de una época pasada.

El **naranja**<sup>3</sup> es el color que representa la energía y que se asocia con la niñez. También es aridez, representado siempre en películas en las que los desiertos ocupan planos, y es el color del fuego, que puede relacionarse con algún peligro o con la purificación.

El color **amarillo**<sup>4</sup> es un color alegre, y por lo tanto es muy común en la publicidad. Es belleza, actividad, optimismo. Se utiliza bien para evocar recuerdos bonitos, aunque Luc Besson lo asocia a violencia en su película *The Fifth Element* ("El quinto elemento", 1997), o se use para general repulsión como lo hace la criatura viscosa en *Sin City* (Robert Rodríguez, Frank Miller y Quentin Tarantino, 2005).



1. *American Beauty*, 1999.  
Fuente: [josecarlosrincon.blogspot.com](http://josecarlosrincon.blogspot.com)



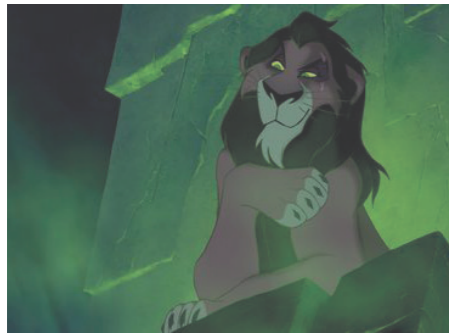
2. *The Grand Budapest Hotel*, 2014.  
Fuente: [turinews.com](http://turinews.com)



3. *The Martian*, 2015.  
Fuente: [radioaparato.com](http://radioaparato.com)



4. *Sin City*, Robert Rodríguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, 2005.  
Fuente: [transgresioncontinua.blogspot.com](http://transgresioncontinua.blogspot.com)



5. Scar. *The Lion King*, 1994.  
Fuente: fotogramas.es



6. Thanos. *Avengers*. Universo Marvel.  
Fuente: hobbyconsolas.com



7. Dr. Manhattan. *Watchmen*, Zack Snyder, 2009.  
Fuente: alfabetajuega.com

En el caso del color **verde** existen discrepancias. Según Goethe es primavera, juventud y esperanza, es pasivo, defensivo, inmutable, sin embargo en el cine se asocia a menudo con la mentira, la irrealidad o lo sórdido<sup>5</sup>.

El **violeta o morado**<sup>6</sup> representa la madurez y la experiencia, según el poeta alemán. También se asocia a la solemnidad, así como al poder, la magia y la mística. Es un color que está muy relacionado en el cine a criaturas no humanas o provenientes de otros mundos<sup>6</sup>.

En cuanto al **azul**, es un color con un amplio espectro de significados y relaciones. Íntimamente relacionado con la tristeza, la enfermedad, la melancolía y la calma, también está asociado con la inteligencia y la paciencia<sup>7</sup>.

Tras este análisis cromático queda claro que la misma situación en una escena puede **evocar distintas sensaciones** en nuestra percepción o tener diferente significado en función del color de la que esté teñida.

### Elementos de color en el cine

En ocasiones, existen relaciones en el cine entre algunos colores u objetos y determinadas acciones que se suceden a lo largo de una película.

El caso de las naranjas en la trilogía *The Godfather* ("El padrino"; Francis Ford Coppola, 1972, 1974 y 1990) es un ejemplo de ello. Durante las

tres películas de las que se compone, la tónica que se sigue es la misma. En el momento en el que la fruta aparece en escena se advierte de que alguna muerte o traición va a suceder a continuación.

La primera de ellas se produce en la boda de Connie Corleone. Uno de los invitados sujeta una naranja en la mano, y el mismo, posteriormente, traiciona a la familia Corleone.

En otra escena, estando dos personajes sentados a una mesa, se puede observar una fuente llena de naranjas sobre ella<sup>8</sup>. Acto seguido una cabeza de caballo aparecerá dentro de la cama de uno de ellos.

Al protagonista del filme, Don Vito Corleone, le traicionan dando lugar a un tiroteo en el mercado, justo donde un momento antes el capo compra una bolsa de naranjas, las cuales terminan esparcidas por el suelo.

Estos son tan sólo unos cuantos ejemplos de tantos que se suceden durante las tres cintas del director Francis Ford Coppola y que siempre tienen lugar de la misma manera.

Otro caso particular, más difícil de apreciar, es el relacionado con las chaquetas amarillas. Y es que en diversas películas, y en alguna que otra serie, se puede dar buena cuenta de que los personajes que aparecen ataviados con alguna prenda de este color experimentan diversas vicisitudes y no siempre tienen un buen final en sus historias.



8. Tom Hagen y Jack Woltz. *The Godfather*, 1972.  
Fuente: frutasqualitas.com



9. *The Village*, M. Night Shyamalan, 2004.  
Fuente: hobbyconsolas.com



10. *Coraline*, Henry Selick, 2009.  
Fuente: alfabetajuega.com



11. *It*, Tommy Lee Wallace, 1990.  
Fuente: crypt-teaze.com



12. *Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993.  
Fuente: mouse.latercera.com



13. *Dark* (serie de televisión), 2017.  
Fuente: cnnchile.com

Entre los ejemplos que se exponen existen dos personajes femeninos, Ivy Walker<sup>9</sup> y Coraline<sup>10</sup>, personajes pertenecientes a las películas *The Village* ("El bosque", M. Night Shyamalan, 2004) y *Coraline* ("Los mundos de Coraline", Henry Selick, 2009), esta última de animación, y que son interpretadas por Bryce Dallas Howard y Dakota Fanning (voz) respectivamente. Estos dos personajes no tienen un final funesto, aunque sí que sufren contratiempos a lo largo de sus películas, e incluso hay momentos en los que sus vidas corren peligro.

El caso de *Milo* ("Milo", Pascal Franchot, 1998) es el más diferente, ya que en esta ocasión no se trata de una víctima sino de un chico que asesina a una compañera, volviendo años después a terminar su cometido, y que va vestido con un chubasquero amarillo.

Los dos siguientes ejemplos también aparecen vestidos con el mismo tipo de impermeable. Tanto Georgie Denbrough<sup>11</sup>, de la película *It* ("Eso", Tommy Lee Wallace, 1990 y Andy Muschietti, 2017 y 2019) interpretado por Tony Dakota en su primera versión y por Jackson Robert Scott en la posterior, como Dennis Nedry<sup>12</sup>, informático en *Jurassic Park* ("Parque Jurásico", Steven Spielberg, 1993), y representado en pantalla por Wayne Knight, terminan muriendo a manos de sus agresores. El primero de ellos asesinado por Pennywise, el segundo entre las fauces de un dilofosaurio.

El siguiente en el análisis es Jonas Khanwald<sup>13</sup>, de la serie alemana de televisión *Dark* (Nikolaus Summerer, 2017). El actor Louis Hoffmann viste, al igual que los dos anteriores, una especie de impermeable de color amarillo. Jonas viaja entre épocas pasadas y futuras quedando en paradero desconocido en la suya propia.

El último ejemplo de la lista es el del dúo protagonista de la serie *Breaking Bad* (2008-2013) compuesto por Walter White y Jesse Pinkman<sup>14</sup>, profesor de química y alumno que deciden adentrarse en el mundo de la droga mediante la fabricación de metanfetamina. Durante el cocinado de la misma, tanto Bryan Cranston como Aaron Paul, intérpretes que dan vida a este binomio, visten trajes especiales de protección química del mismo color que el resto de los anteriores, y es evidente que la relación entre la prenda amarilla y la corrupción que sufren queda patente a lo largo de las temporadas.

Kubrick suma un elemento más a esa lista de personajes portadores de chaquetas de color amarillo que sufren desgracias a lo largo de los relatos en los que aparecen. En este caso se trata de Wendy Torrance<sup>15</sup>, la cual aparece vistiendo una chaqueta amarilla con motivos indios durante su trayecto hacia la habitación donde se encuentra la radio. Aunque finalmente Wendy consigue sobrevivir a Jack y al Hotel Overlook, sí que debe hacer grandes esfuerzos para conseguirlo y evitar la muerte.



14. *Breaking Bad* (serie de televisión), 2008-2013  
Fuente: serielizados.com



15. *The Shining*, 1980.  
Fuente: wardrobemalfunccioned.blogspot.com



16. Exterior Hotel Overlook  
Fuente: collativelearning.com



17. Recibidor  
Fuente: radioactive-studios.com



18. Salón Colorado  
Fuente: cine-y-literatur.blogspot.com

### El uso del color en *El resplandor*

Durante todo el metraje se hace visible el **uso del color como recurso** para enfatizar elementos o provocar determinadas sensaciones en el espectador, y estos colores utilizados van variando a medida que avanza la cinta, comenzando con un cromatismo más naturalista<sup>16</sup>, con colores marrones y verdes, y tornando a tonos más vivos y llamativos como el rojo, que van tomando más presencia hacia el final de la película.

A medida que van apareciendo las distintas estancias del hotel en escena, se pueden observar estos colores previamente mencionados. Así pues, en el recibidor se muestran paredes y suelos color beige, que hacen un **gran contraste** con el rojo de los pilares de la estructura<sup>17</sup>.

En el salón Colorado<sup>18</sup> se muestran principalmente tonos blancos, potenciados por la luz de los grandes ventanales, que baña toda la estancia aportando **serenidad**, en la que destaca sobremodera el rojo oscuro de la puerta del ascensor, que aparecerá como telón de fondo en la discusión entre Jack y Wendy.

Dentro del apartamento de los Torrance, al que se accede a través de un pasillo de tonos azules, se descubren estancias en tonalidades claras (blanco, beige, rosa palo) que aportan una gran

sensación de **tranquilidad**, la cual se romperá con la palabra **REDRUM** escrita en rojo.

En la sala de juegos, donde Danny se distrae esperando a sus padres, destaca el marrón caramelo de las maderas que forran la estancia, así como el rojo de la pluma de los dardos que el niño lanza contra la diana, entre otros<sup>19</sup>.

El salón dorado está salpicado de detalles en tonos rojizos, como los sillones, que **rompen con el binomio** rosa-dorado, que se asocia a la fama y la delicadeza, un toque de exquisitez para la estancia con más elegancia del hotel<sup>20</sup>.

En la cocina predomina el blanco puro, aséptico, que aporta sensación de limpieza, combinado con los grises y plateados de las mesas y los utensilios de cocina<sup>21</sup>. Dentro del frigorífico sigue dominando el **blanco, que evoca frío**. En la despensa también aparece este color, pero surgen tonos coloridos provenientes de las cajas y latas de alimentos apiladas, como el rojo.

En cuanto al exterior, es el lugar donde existe mayor predominio de verdes debido a la vegetación natural del entorno, así como también destacan los grises y beiges de la fachada del hotel, rotos por el rojo del coche-oruga que **destaca sobre el resto**.

Durante la siguiente parte de la película **los rojos se intensifican** y comienzan a aparecer un mayor número de elementos de este color en esce-



19. Sala de juegos  
Fuente: idyllopusppress.com



20. Salón dorado  
Fuente: shinningtheshinning.com



21. Cocina  
Fuente: radioactive-studios.com



22. Pasillo del hotel cubierto de moqueta  
Fuente: lavozdegalicia.com



23. Exterior nieve Hotel Overlook  
Fuente: kdk12.tumblr.com



24. Danny y las gemelas en un pasillo del hotel  
Fuente: nervermedia.org

na. Madre e hijo salen al exterior a jugar, vistiendo ella un abrigo y un pañuelo de color rojo, y él unos guantes del mismo color mientras pasean por el laberinto, lo que también es una alusión a lo que sucederá posteriormente.

Unos minutos después aparece en escena el pasillo que conduce a la habitación 237, el cual está cubierto por una moqueta con un reconocido diseño geométrico compuesto por hexágonos, con colores llamativos que **contrastan entre sí**, destacando el tono carmín del pequeño polígono. Durante dicha escena el chico viste un mono vaquero y un jersey de un rojo intenso que acompaña los tonos de la moqueta<sup>22</sup>.

Apenas un par de escenas después, Danny y Wendy vuelven a salir al exterior, ahora nevado, vistiendo la misma ropa de abrigo que la vez anterior<sup>23</sup>. En esta ocasión pasan por delante del vehículo oruga, que destaca sobre el blanco de la nieve. **Violencia sobre pureza.**

La escena en la que Danny encuentra de nuevo a las gemelas transcurre en el pasillo de la moqueta azul y las paredes floreadas, el que lleva al apartamento de los Torrance<sup>24</sup>. También los vestidos que llevan las niñas son de color azul claro, mientras que, por el contrario, el niño viste sudadera y zapatillas de color rojo, al igual que la sangre que aparece tras su visión y que, una vez más, contrastan con el resto de la escena. A esto le sigue una pequeña parte de película en la que reina la calma. Así **se transmite también a través de los colores**

que se muestran, predominando los tonos oscuros, como también lo hacen los azules y blancos.

Pero esto sólo es la calma que precede a la tempestad, ya que de ahí en adelante el rojo entra con fuerza en escena y **se muestra de forma violenta**. Tras la entrada de Danny en la habitación 237 y la pesadilla de Jack que termina con la discusión entre Wendy y él, Jack entra en el salón dorado con la intención de tomar un trago. Viste una chaqueta de color rojo oscuro, al igual que Lloyd, el bartender, quien también viste una americana del mismo color<sup>25 26</sup>. La siguiente vez que Jack entre en este salón estará repleto de gente, y será entonces cuando Delbert Grady, tras derramarle una copa encima, lo lleve al destacado baño de aspecto modernista y llamativo color rojo para mantener una conversación sobre su familia.<sup>27</sup>

Esta segunda visita al bar del hotel tendrá lugar después de la comprobación de la habitación 237 por parte de Jack, la cual, curiosamente, no está repleta de elementos de color rojo sino que en su interior predominan el morado y el verde<sup>28</sup>. El primero se corresponde con los detalles de la moqueta y los sillones, mientras que el segundo es el color que inunda el baño, presente tanto en las paredes como en la moqueta, **incluso los elementos sanitarios son de este color.**

En las siguientes escenas aparece Dick Hallorann, utilizando un teléfono de color rojo para llamar a los servicios forestales en la primera, y vistiendo una camisa del mismo color en la segunda.



25. Lloyd, el bartender del hotel  
Fuente: stephenking.fandom.com



26. Jack en el bar del salón dorado  
Fuente: fotogramas.es



27. Baño rojo  
Fuente: pinterest.es

Para **acentuar aún más todo ello**, viaja dentro de un avión que es blanco con una franja de color rojo vivo. Ya de camino al Overlook, conduciendo un coche, Hallorann presencia la escena de un accidente de tráfico entre un camión y un vehículo, un Volkswagen Beetle rojo.

Durante la última parte de la película **dos tonalidades predominan** sobre el resto. El primero de estos tonos es el **rojo**, y todas las escenas contienen algún detalle en este color, ya sea la prenda de vestir de algún personaje, el vehículo oruga, la palabra REDRUM en la puerta del dormitorio, la sangre brotando del ascensor o del cuerpo del cocinero... La otra tonalidad es la del **color blanco**, que domina la parte final de la cinta que transcurre en el exterior, todo cubierto de nieve, y en el laberinto, **utilizando la propia nieve** para ayudarse a escapar del interior<sup>29 30</sup>. Por último, la fotografía en blanco y negro<sup>31</sup>.

Una vez visionada la película en su totalidad, si se analiza la paleta de colores utilizada, se puede afirmar que el **rojo es un color que se utiliza como catalizador del mal** a lo largo de la misma. Desde el comienzo hasta el final el director va colocando distintos detalles en este color, dando pistas al espectador, dejando claro que cada vez que el rojo **aparece en pantalla se puede esperar que algo malo** suceda a continuación, y que si no en ese momento, ocurrirá después, pero justo en ese mismo lugar.



28. Jack en la habitación 237  
Fuente: collativelearning.com



29. Exterior nevado del hotel  
Fuente: volkswagenutah.wordpress.com

Así pues, en concordancia a la psicología del color, Kubrick introduce el rojo relacionándolo con violencia, locura y terror, haciéndolo aparecer durante las visiones que se suceden en la película como en los sucesos paranormales. De esta manera, se entiende que este color aporta **intensidad a la narración de la película**. Además, lo muestra en conflicto con el dominio del blanco y el azul que aporta la luz al ambiente general, y que se asocian a la soledad, el aislamiento y el frío que sufren en el hotel, ya que la nieve los aísla durante meses y les imposibilita la huida, así como también se asocia a la impersonalidad. Mientras, el resto de los colores de la paleta que rellenan los espacios sosegados y de calma narrativa, **se asocia al sentido de la realidad**, lo verdadero, apareciendo más fuerte y con asiduidad en las primeras escenas de la cinta y que se pierde de forma progresiva a medida que se acerca el final.



30. Jack congelado  
Fuente: movies.stacexchanges.com



31. Foto fiesta 4 de julio 1921  
Fuente: entornointeligente.com



## Estudio del color 1: Danny en el pasillo



Esquema de elaboración propia

Colores oscuros en escena. Naranja intenso, marrón y carmín componen el diseño de la moqueta y destacan la figura de Danny, que aparece rodeado de colores más claros, tanto en su ropa como de los juguetes. Esto genera una tensión visual que manifiesta el contraste entre la tranquilidad e inocencia del niño que juega y el hotel que intenta oprimirles.

## Estudio del color 2: Baño habitación 237



Esquema de elaboración propia

Tonalidades claras en su gran mayoría componen la escena. El verde domina el plano e informa de manera subliminal acerca de la irrealidad de lo que se muestra en pantalla. Este color se relaciona con la mentira y el engaño, y así lo utiliza Kubrick aquí, mostrando a Jack la imagen de una joven mujer por la que se siente atraído, apareciendo posteriormente la cruda y distinta realidad.

### Arquitectura de lo visual: Simetrías

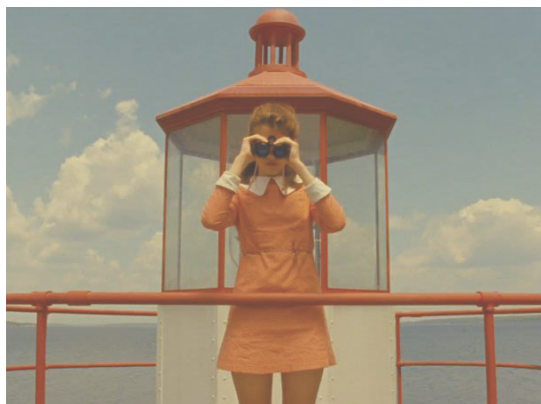
La simetría es un recurso consistente en la **división del plano en dos mitades iguales** mediante un eje central, situando en ambas mitades el mismo número de elementos situados en la misma disposición o de forma análoga, quedando así compensadas y consiguiendo de esta forma un **equilibrio visual**. Además, la simetría es generadora de tranquilidad, igualdad y armonía, y es por ello que se trata de un recurso muy utilizado en el cine.

A pesar de ser algo cada vez más estandarizado, son **tres los directores** que han hecho del uso de la simetría en el plano una seña de identidad de su cine: **Buster Keaton, Stanley Kubrick y Wes Anderson**. Sin embargo, pese a ser ellos tres los más asiduos en la utilización de este tipo de encuadre, cada uno tiene un estilo y un fin:

Keaton, el precursor del uso de la simetría<sup>31</sup> en el cine y por tanto, anterior a los otros dos, lo relaciona con el humor e intensifica con él las situaciones cómicas, ridículas o absurdas, manteniendo al personaje protagonista de la escena **siempre en el eje central del plano** y sin apenas mover la cámara durante la misma. Éste rara vez cambia de lugar, y cuando lo hace es para entrar o salir corriendo de la posición. Anderson, el más contemporáneo de los tres, por su parte, posee un estilo propio muy marcado, generado a través de una estética fácilmente reconocible y del uso de la simetría casi total, la cual transmite una sensación de **paz y de tranquilidad en sus planos**<sup>32</sup>. El director consigue mantener



31. *Seven Chances*, Buster Keaton, 1925.  
Fuente: anfibiamente.blogspot.com



32. *Moonrise Kingdom*, Wes Anderson, 2012.  
Fuente: avclub.com

una acción que coincide de manera total con el eje exacto de simetría. Esta manera de encuadrar ayuda a realzar la originalidad y excentricidad de sus extravagantes historias, llegando a lograr un exquisito grado de perfección casi absoluto.

Mientras tanto, Kubrick utiliza la perspectiva simétrica situando, en la mayoría de los casos, al **personaje como punto de fuga**, haciendo que este se lleve el peso dramático de la secuencia, generando una sensación de intranquilidad y desasosiego, de miedo, de terror. La simetría en sí misma impone orden y Kubrick, mediante planos centrados con puntos de fuga casi infinitos, crea esa sensación, para que el espectador esté pendiente del momento en el que algo entrará en el plano y alterará esa calma rompiendo la simetría de la escena, sin saber cuándo llegará, manteniendo al espectador inquieto por la espera.

En sus películas utiliza elementos que refuerzan el valor de la simetría en los planos y los dispone a su antojo por la escena. Así en la película *El resplandor*<sup>33</sup>, durante la escena de la entrevista entre el señor Ullman y Jack Torrance, se puede ver uno de estos ejemplos: Además del perfecto encuadre simétrico del plano, Kubrick ubica los muebles y demás accesorios de manera que aportan un **equilibrio a ambos lados del eje central** de la escena. Desde las hojas de la ventana y sus partes, hasta los sillones y las plantas, todo influye a la hora de crear armonía. Incluso Watson, el ayudante del señor Ullman, parece estar incluido en la escena meramente para participar en el equilibrio



33. *The Shining*, Stanley Kubrick, 1980.  
Fuente: movies.stacexchanges.com

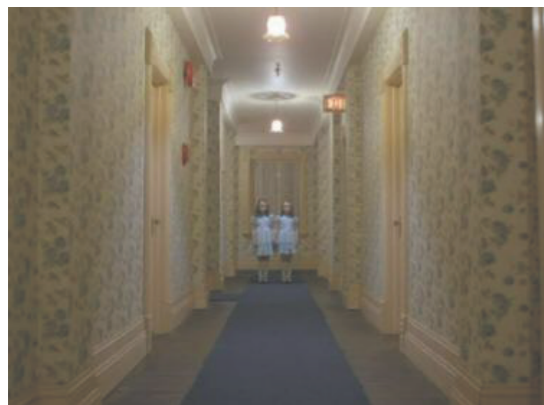
compositivo de la misma, ya que su papel es puramente formal.

En un plano en el que Danny aparece jugando en el suelo<sup>34</sup>, de espaldas a la cámara, el niño levanta la cabeza para mirar con aire de intriga el pasillo en el que se encuentra. Es entonces cuando se puede ver un encuadre perfectamente simétrico, haciendo alarde de nuevo del dominio de Kubrick con la cámara, que lo hace diferenciarse de cualquier otro director de cine.

Otro de los planos en el que emplea elementos para reforzar la percepción de la simetría es en la escena de las gemelas Grady<sup>35</sup>. En ella la cámara sigue el triciclo de Danny, y justo al doblar una de las esquinas se detiene, visualizándose un largo pasillo. El encuadre tiene una perspectiva simétrica, y en el punto de fuga se puede ver el **elemento principal del mismo**, en este caso, las bien conocidas gemelas cogidas de la mano, las cuáles refuerzan aún más si cabe la presencia de la simetría. Además del efecto potenciador de la misma, el uso del doble (en alemán *Doppelgänger*) a menudo se considera como un mal presagio, en ocasiones funesto, lo que también va dando pistas acerca de hacia dónde se dirige la película.



34. Danny jugando en el pasillo.



35. Gemelas Grady



36. Baño de la 'Gold Room'  
Simetría respecto a eje central



37. Jack en el lobby del hotel.  
Simetría de objetos con el personaje

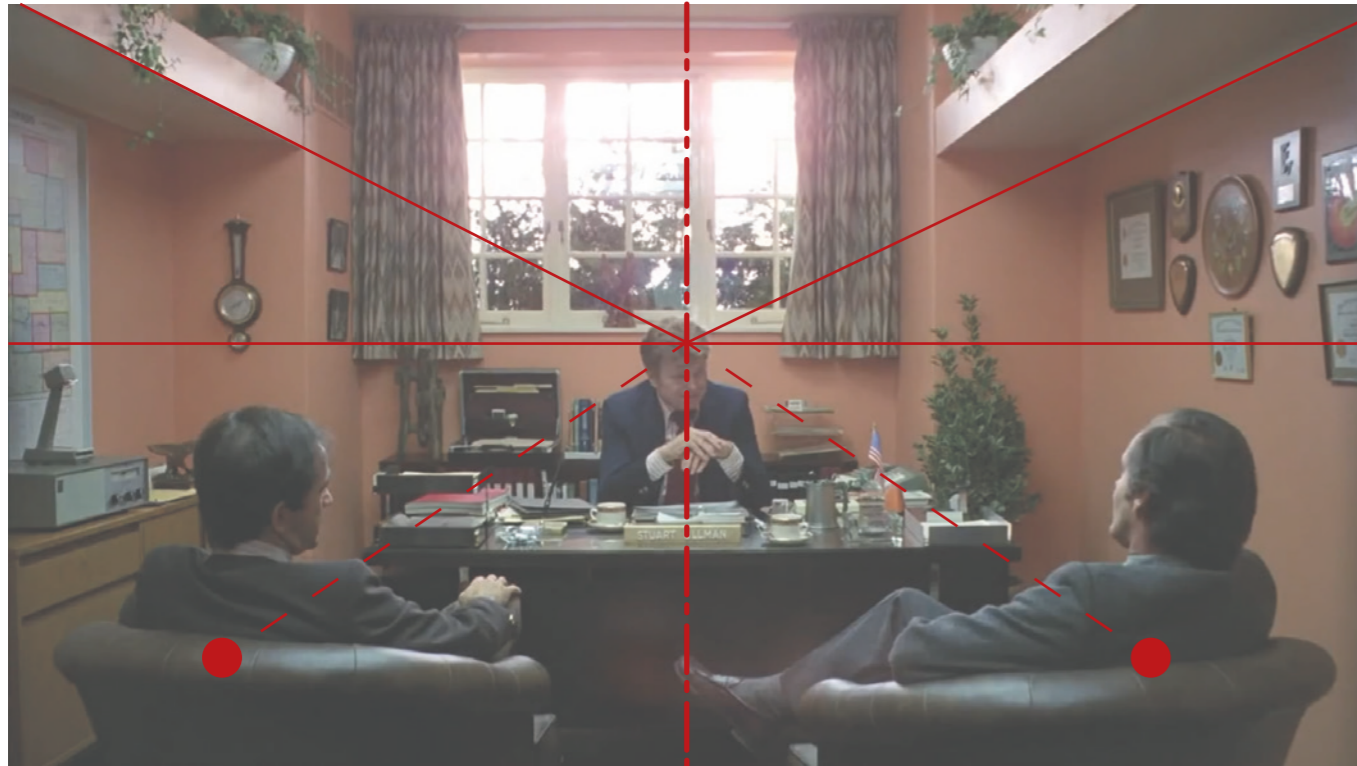


38. Pasillo del ascensor.  
Simetría de mobiliario



39. Jack encerrado en el almacén.  
Simetría del personaje en el plano

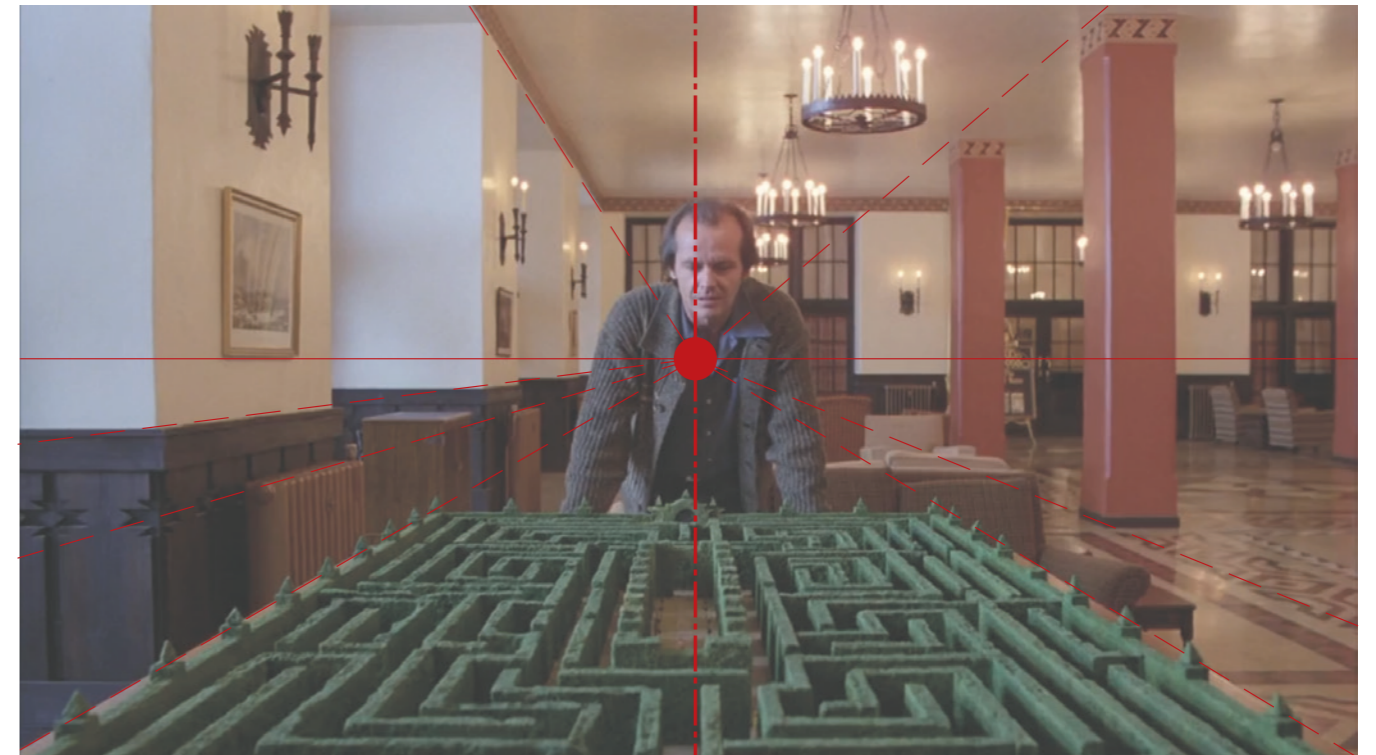
### Uso de la simetría 1: El despacho



Esquema de elaboración propia

En el plano se genera una simetría respecto al personaje central, que actúa como eje de la escena. La línea de horizonte sube para generar una sensación de omnipotencia en el espectador. El personaje de la izquierda no interviene en el transcurso del diálogo, por lo que parece indicar que está colocado a modo de contrapeso visual.

### Uso de la simetría 2: Jack observando el laberinto



Esquema de elaboración propia

En esta escena se coloca al personaje como punto de fuga central convirtiéndolo en el centro de la imagen y atrayendo la atención del público hacia su persona. La línea de horizonte está muy por encima de la maqueta del laberinto, permitiendo así tanto a Jack como al espectador ser testigos de la visión total del modelo.

### Arquitectura de lo visual: Espejos

*¿Cuántas horas puede pasar una persona sin mirarse en un espejo? ¿Cuántas veces al día puede uno vislumbrarse en un cristal, en el escaparate de una tienda, en una cuchara, en la pantalla negra del televisor apagado, en un retrovisor, en los ojos inmóviles de un ser querido, en el iPhone o en el reflejo de una charca? Un espejo no miente. [...] ¿Y si la verdad sobre Jack y Danny Torrance simplemente residiera en los espejos?*

Simon Roy, *Mi vida en Rojo Kubrick*.  
Barcelona, 2017. P.43

El espejo es un elemento necesario en la **constitución de la propia identidad**, es un objeto de uso cotidiano presente en cualquier vivienda, y es usado continuamente para comprobar nuestro aspecto antes de salir de casa. Sin embargo, esta pieza es **utilizada también con otros fines**, como el de ampliar visualmente los espacios dentro de entornos muy cerrados, como podría serlo un ascensor, o en zonas que se encuentran ausentes de otros elementos, rellenando así el vacío mediante la reflexión de lo que tienen delante.

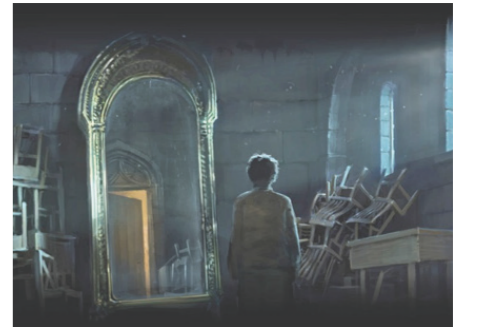
Se le han otorgado también **características especiales**, mágicas o simbólicas a lo largo de la historia, ocupando también un lugar importante en lo referente al folclore y las supersticiones. En base a este tema, se ha relacionado a menudo el alma de la persona con su reflejo en el espejo, siendo este recurso utilizado en las historias de

vampiros para dejar claro que son seres que no reflejan porque están desposeídos de su alma. También ha sido concebido **como una ventana al más allá**, al mundo de los espíritus, creándose distintas leyendas en torno a esto. Muchos de esos significados han sido extrapolados a la literatura y al cine, haciendo aparecer en ellos espejos con distintas propiedades mágicas, como el de Alicia en *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* ("A través del espejo y lo que Alicia encontró allí", Lewis Carroll, 1871), a través del cual se podía llegar a un mundo inverso o el de la Reina Malvada de *Blancanieves*, que podía hablar y responder con exactitud a las preguntas que se le formulaban<sup>40</sup>. Otros son capaces de mostrar el futuro, como el espejo de Galadriel en *The Lord of the Rings* ("El Señor de los Anillos", J.R.R Tolkien, 1954), o de mostrar los más profundos deseos de cada uno como lo hace el que aparece en la novela de J.K. Rowling, *Harry Potter and the Philosopher's Stone* ("Harry Potter y la piedra filosofal", 1997), llamado espejo de *Oesed*<sup>41</sup> (Deseo a la inversa).

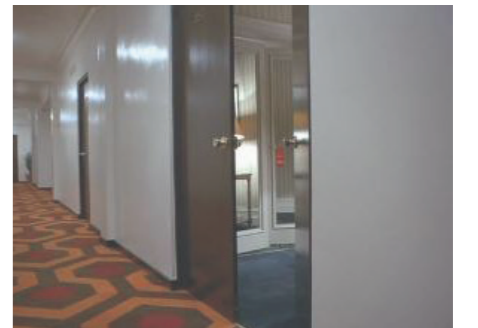
Kubrick se une en su película a esta corriente, y decide utilizar los espejos con una intención específica. Estas conexiones visuales se producen en el apartamento de los Torrance dentro del hotel, en la habitación 237, dentro de la Gold Room o en el baño de la casa de los Torrance, al inicio de la película. El director mantiene durante todos estos planos una relación entre los espejos y las puertas que se convierte en algo recurrente a lo largo de la cinta.



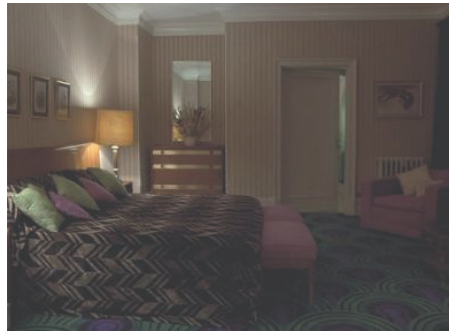
40. *Blancanieves*, 1937  
Fuente: cineycine.com



41. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Chris Columbus, 2001  
Fuente: sensacine.com



42. Habitación 237, *The Shining*  
Fuente: radioactive-studios.com



43. Interior de la habitación 237



44. Wendy en el dormitorio



45. Wendy en el baño

Cuando Danny se acerca a la habitación 237 y por primera vez la encuentra abierta<sup>42</sup>, a través de la puerta de entrada se pueden ver dos espejos, que son puertas también que conducen a la sala de estar. La posición que **tienen es muy similar** a la de las puertas de la entrada a la habitación.

En la escena en la que Jack entra en la habitación para comprobar que no hay nadie se puede ver a la izquierda un espejo en el nicho<sup>43</sup>, y cómo la cámara se dirige a él, para luego enfocar la puerta que va al baño, a través de la cual se ve, por una rendija, otro espejo dentro del baño. Vuelve a **repetirse la conexión** entre puertas y espejos.

En la secuencia en la que se ve a Wendy llegando al dormitorio con el desayuno de Jack, se observa la puerta de la habitación de Danny justo al lado del espejo donde vemos a la pareja reflejada<sup>44</sup>.

Cuando se ve a Wendy corriendo hacia la pequeña ventana del baño para escapar del hacha de Jack, la cámara la sigue a ella, grabando el espejo del pequeño mueble sobre el lavabo, que está abierto justamente para reflejar la puerta de entrada al baño<sup>45</sup>.

Hay también un espejo redondo<sup>47</sup> justo en la entrada al apartamento de los Torrance que refleja la superficie de la puerta. Incluso estando abierta, el espejo refleja otra puerta más al fondo.

El más conocido de todos, cuando Wendy despierta y ve escrita en una puerta la palabra

REDRUM a través del espejo reflejada<sup>48</sup>, MURDER (asesinato).

Dos de los planos en los que el espejo toma más valor como símbolo son el que se produce en el baño de la casa de los Torrance, antes de ir al hotel, en el que aparece Danny hablando con su amigo imaginario, Tony, y el de la habitación de los Torrance en el hotel, cuando Wendy despierta y ve la palabra MURDER escrita en la puerta. En ambos se produce un **acercamiento del plano al espejo** hasta perder la visión de lo que rodea al mismo. En el primer caso es un acercamiento progresivo que va introduciendo el factor intriga, y que finaliza con una visión de Danny en la que aparece el ascensor vertiendo litros y litros de sangre. En el segundo en cambio, la transición del zoom es muy rápida, primero en un primerísimo primer plano de Wendy, y acto seguido en el espejo enfocando la palabra MURDER, impactando así al espectador, ayudado de los efectos sonoros de la película.

En el documental *Room 237* ("Habitación 237", 2012), dirigido por Rodney Ascher, hay una parte titulada "¿Cómo fue pensada *El resplandor* para ser vista?", en la que se dice que la película fue ideada por Kubrick para ser vista hacia adelante y hacia atrás. Esta teoría fue fundada por John Fell Ryan, artista y músico y estudioso fanático de la película, al observar el mensaje REDRUM en la puerta. Esta está reforzada por las escenas de Wendy subiendo la escalera de espaldas con el bate de béisbol mientras Jack la sigue y por la de Danny retroce-



46. Danny frente al espejo



47. Wendy y Jack en el apartamento del hotel



48. MURDER escrito en la puerta de la habitación



49. Superposición de inicio y fin de la película  
Fuente: Room 237



50. Superposición de imágenes de Jack en la entrevista y vagando por el laberinto

**“¿Cómo podemos despertar de la pesadilla de la historia?”**

**“La historia tiene pasajes impenables.”**

- T. S. Eliot

La respuesta es:

Retrocediendo sobre nuestros pasos, como hace Danny. Lo que indica haber aprendido del pasado.

diendo sobre sus pasos para salir del laberinto sin que su padre se dé cuenta de ello.

Fell Ryan decidió entonces realizar un pequeño experimento, creando una copia de *El resplandor* a la inversa, y proyectando después las dos a la vez, la original y esta, superpuestas, una hacia delante y la otra hacia atrás, con el audio de la primera de ellas. Durante esta proyección especial se pueden ver algunos fotogramas que curiosamente **coinciden en un momento determinado**, como la foto de Jack en la fiesta del 4 de julio, el coche donde viajan de camino al hotel y su nombre en los créditos<sup>49</sup>; también coinciden los planos donde aparecen hablando durante la entrevista de los asesinatos cometidos en el hotel y el de Jack dando vueltas como un loco con el hacha en la mano<sup>50</sup>; lo hacen la escena de la máquina de escribir en el salón con la lectura de Wendy de las páginas escritas por Jack<sup>51</sup>; aunque la coincidencia más curiosa es la de las gemelas asesinadas en el suelo que encajan perfectamente con la cara de Jack, que simula la de un payaso con la cara maquillada<sup>52</sup>.

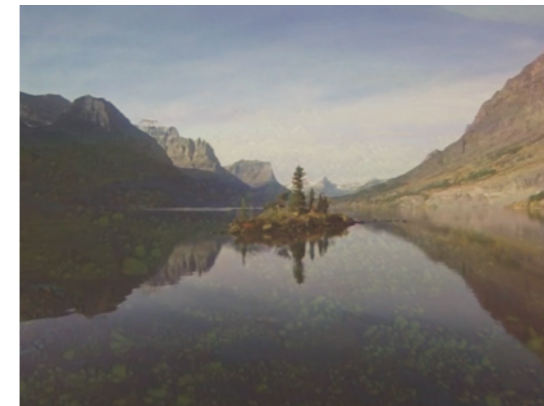
Existe otra similitud evidente, esta vez no dentro de la película, sino con otra. El inicio de *El resplandor* es muy similar al final de *2001: A Space Odyssey* (“2001: una odisea del espacio”, Stanley Kubrick, 1968)<sup>53</sup>; así el final de la primera, con Jack gritando como un simio, puede asemejarse al comienzo de la segunda, donde se pueden observar varios simios gritando<sup>54</sup>. Teniendo en cuenta todo lo anterior, y que Kubrick siempre tenía todo muy controlado en sus rodajes, podríamos pensar que realmente construyó esta película como tal, paso a paso, **cuidando cada pequeño detalle** y haciendo de una obra perfecta en la que todo está totalmente calculado.



51. Superposición máquina de escribir y Wendy leyendo las páginas



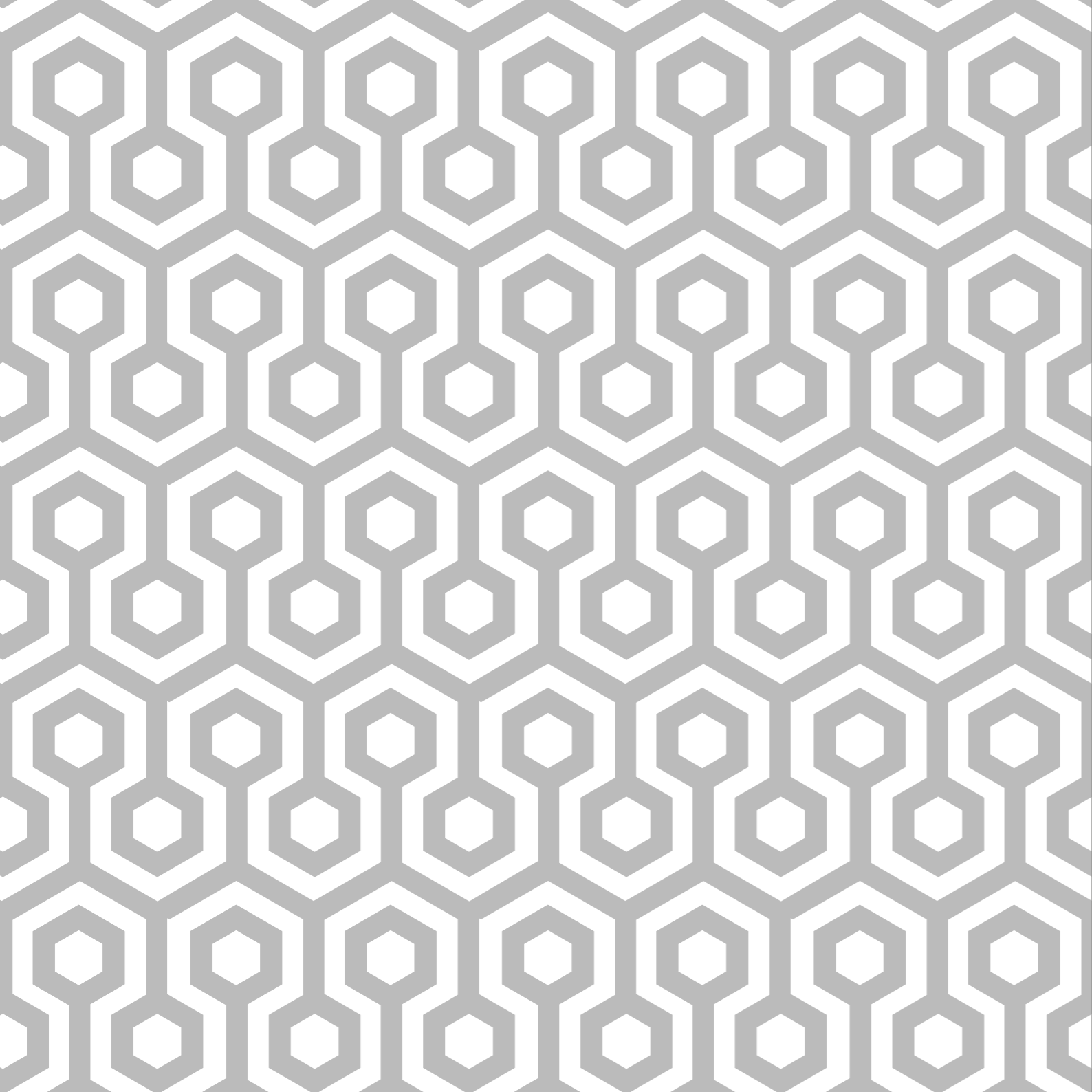
52. Superposición Jack y gemelas asesinadas



53. Superposición inicio *El resplandor* y final *2001: una odisea del espacio*



54. Superposición final *El resplandor* e inicio *2001: una odisea del espacio*



## 6. ESTUDIOS URBANOS Y ARQUITECTÓNICOS



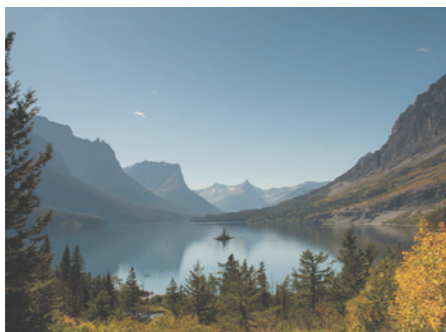
## Hotel Overlook

El filme puede dividirse en **tres grandes cuadros arquitectónicos referentes**. Estos podrían ser: la presencia del paisaje, el hotel como protagonista y, por último, la arquitectura que conforma el interior del complejo.

**El paisaje** hace acto de presencia nada más comenzar la cinta. Las montañas de Oregón y el lago Saint Mary (Saint Mary's Lake) aparecen como elemento que representa a una naturaleza superior al ser humano<sup>1</sup>, el cual no tendría dominio sobre el entorno, al igual que el director hace con su película *2001: una odisea del espacio*.

Acto seguido aparece el Hotel Overlook como gran protagonista de la película, así como del entorno, situándose como **único hito arquitectónico**. Este hotel, que en realidad es el Timberline Lodge, se mimetiza perfectamente con el paisaje montañoso debido a su arquitectura de cubiertas con grandes pendientes **adaptadas a la meteorología del lugar**, simulando ser parte del conjunto. Esta sensación se ve reforzada con escenas y planos que acentúa las dimensiones del hotel<sup>2</sup>.

En cuanto a la arquitectura que compone el Hotel Overlook, habría que señalar que nada tiene que ver con la que conforma el Timberline Lodge, sino que **se trata de un conjunto de decorados**, el cual tardaron más de año y medio en preparar. Escenarios como el gran salón Colorado donde Jack escribe a máquina su libro, la gran cocina immaculada,



1. Lago Saint Mary  
Fuente: visitmt.com



2. Hotel Overlook con montañas tras él

los llamativos cuartos de baño, o incluso algunas partes del mobiliario; todos esos elementos **proviene de diversos hoteles** repartidos a lo largo de la geografía de Colorado, Arizona y California, y llevados por Kubrick y Roy Walter, escenógrafo, hasta los estudios Elstree de Londres donde se montó todo. Para que estos decorados fueran realmente auténticos, Walter junto a su equipo de decoradores tomaron fotografías de todos los escenarios reales para luego poder replicarlos al **máximo nivel de detalle**.

Quizá uno de los más llamativos que se encuentran en el hotel sea ese baño de intensas tonalidades rojas de aspecto modernista y que destaca en contraposición del resto del hotel, de decoración más rústica y con elementos vernáculos. Así pues, este baño está basado en unos diseños realizados por el arquitecto norteamericano **Frank Lloyd Wright** para el hotel Biltmore en Arizona en el año 1920. El hecho de que este baño sea así, y que difiera tanto de lo que se va viendo en el resto del hotel provoca una **llamada de atención al usuario**, y es precisamente eso lo que busca el director, jugando con la percepción de la realidad, eligiendo una buena escenografía y unos buenos decorados para que el espectador retenga esa información en su retina y no la olvide.

Y es que la película no sería la misma de no ser por el hotel y su configuración, algo que **se habría perdido** de haber caído en la trampa del cliché del hotel viejo, lóbrego y destartado. Por el contrario, como se puede observar, se muestra todo el tiem-

po limpio, bien iluminado y lleno de color, y aun así sigue asustando, y es que en este caso **la arquitectura juega un importante papel** a la hora de evocar esos sentimientos de terror abrumadores gracias a las grandes estancias, los altos techos, los interminables pasillos, y esos tonos rojos brillantes en el mobiliario en escenarios improcedentes que dan fuerza y desequilibran, extrapolando a la cinta la misma técnica utilizada por el propio Lloyd Wright en sus diseños.



3. Entrada al despacho



4. Interior del despacho visto desde la entrada

### Hotel Overlook: arquitectura ficticia: ruptura de la lógica arquitectónica

Al visualizar la película de Kubrick, si se observan con detenimiento ciertas escenas que se van sucediendo durante la misma, uno se puede llegar a preguntar si realmente el Hotel Overlook **es real**. Pues bien, en términos espaciales, se trata de una construcción físicamente imposible que **no puede llegar a existir**.

La primera vez que el espectador se puede plantear este hecho es a los pocos minutos de comenzar la cinta, en la escena en la que Jack es conducido al despacho de Ullman para llevar a cabo la entrevista de trabajo. Durante la misma se puede ver un gran ventanal en la pared que hay tras el director del hotel, a través del cual se ven unos arbustos del exterior. Ahora bien, según la distribución que se va observando conforme Jack se aproxima al despacho, esa ventana **no puede estar ahí**, o al menos, no puede comunicar con el exterior, ya que existe una puerta que, según la lógica, lleva a la parte trasera del despacho<sup>3</sup>. Así se trate de una habitación o de un ascensor, la ventana de la que hablamos **no podría comunicar** directamente con el exterior del hotel<sup>4</sup>.

Otra de estas escenas imposibles sucede cuando el señor Ullman enseña las habitaciones a la familia Torrance a su llegada al hotel. Se puede observar mediante un travelling de la cámara, cómo los cuatro cruzan a lo largo el salón Colorado<sup>5</sup>, teniendo como fondo de escena los grandes venta-



5. Salón Colorado



6. Pasillo contiguo al salón Colorado



7. Cocina



8. Interior del congelador



9. Cierre de las puertas del congelador

nales que iluminan el interior del enorme salón. A través de este movimiento de cámara se ve a los personajes cambiar de escenario, llegando a un pasillo en el cual giran hacia su izquierda<sup>6</sup>. Sin embargo, al fondo de este pasillo, **existe otro espacio adicional** recorrido por dos huéspedes con maletas de derecha a izquierda, desde el lugar donde debería estar el exterior del hotel.

La más rara e inexplicable de todas estas escenas de carácter imposible es la que sucede en la cocina, mientras Dick Hallorann enseña el congelador a Wendy y Danny. En ella se puede ver claramente cómo Hallorann abre con su mano izquierda la puerta, que tiene el cierre a la derecha<sup>7</sup>, y cómo acto seguido se puede observar en la siguiente toma realizada desde el interior que la puerta tiene el cierre al otro lado y que Hallorann la ha abierto con su mano derecha<sup>8</sup>. Esto podría parecer simplemente un salto de raccord, sin embargo, no hay que olvidar que la película está dirigida por Stanley Kubrick, un director **capaz de llevar el detallismo a límites enfermizos**, de repetir la misma escena unas 140 veces o de filmar más de 400.000 metros de película convirtiéndola en el largometraje con mayor metraje rodado en la historia del cine. Además, esa duda queda disipada cuando al salir del congelador se puede ver cómo los tres aparecen en un lugar totalmente diferente al primero por el que habían entrado<sup>9</sup>. Esto es claramente una **decisión deliberada, a conciencia**, con el objetivo de descolocar al espectador, de hacerle dudar acerca de si realmente el escenario ha cambiado o ha sido

una impresión propia. No es sino otra herramienta más del director para llevar a cabo su obra.

Durante los tres recorridos que Danny realiza por el hotel en su triciclo también se pueden distinguir algunas escenas que demuestran que, a pesar del realismo arquitectónico del decorado, **existe una artificiosidad** que resulta evidente para cualquier buen observador.

El primer recorrido que lleva a cabo inspira realismo. Se puede ver a Danny dando una vuelta en círculo por la planta baja del hotel. Comienza en el pasillo de servicio, a continuación pasa por el salón Colorado y vuelve de nuevo al mismo pasillo de servicio desde el que comenzó. Es un paseo simple y solamente lo realiza una vez. A través del mismo es **posible hacerse una idea de cómo es el espacio**, y por tanto, se puede ver que el decorado es real, continuo y que no tiene trucos.

En el segundo recorrido por el pasillo de los hexágonos sí hay más trucos. Durante este paseo no da una vuelta completa, sino que el recorrido que hace **tiene una forma parecida a la de una llave**. Danny recorre los pasillos y podemos ver la conexión con el realismo del salón Colorado. Sin embargo, también podemos ver la **artificiosidad de los ascensores y del decorado**, ya que la única habitación que realmente cabría tal y como es en ese pasillo, es la habitación 237.

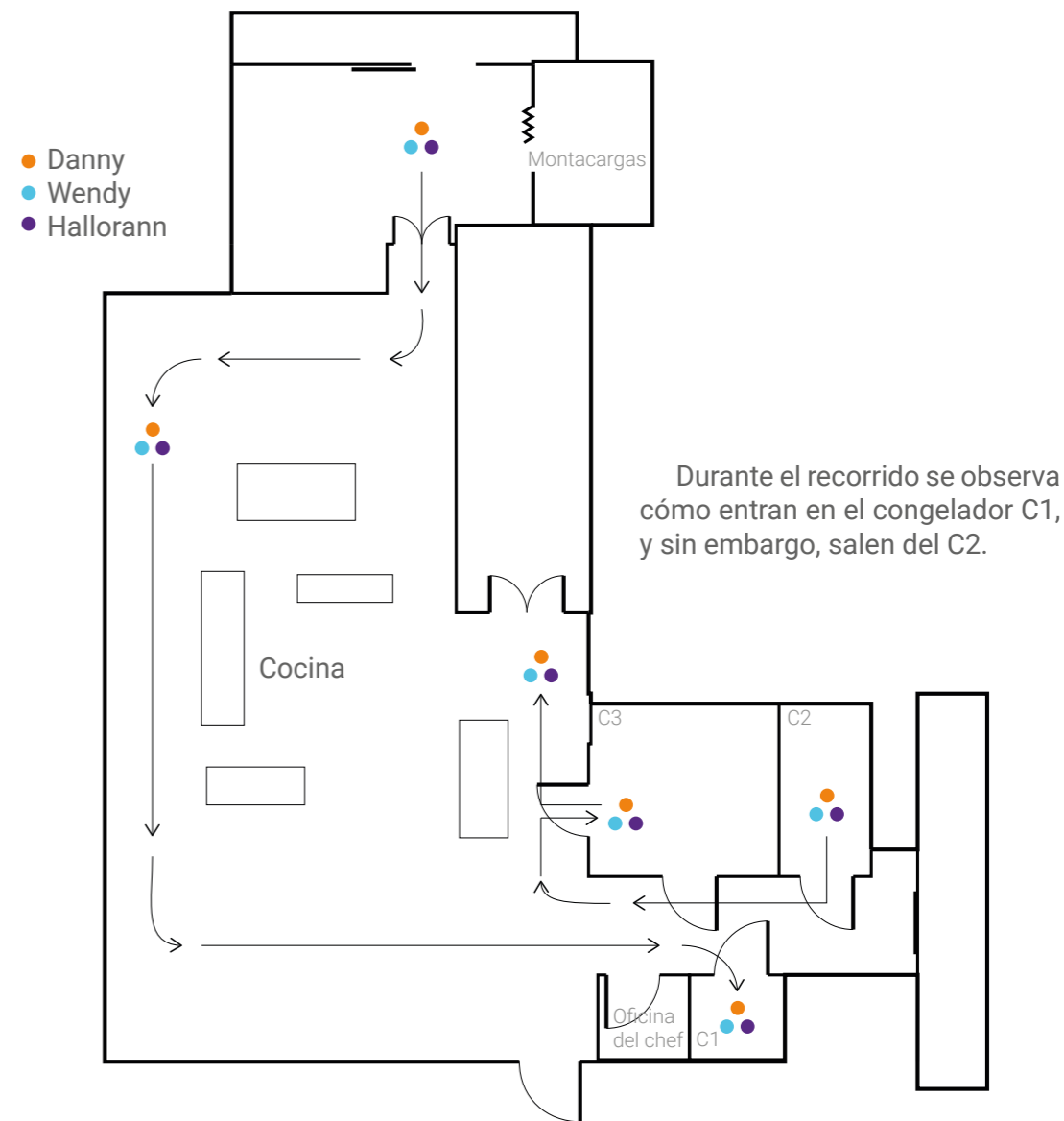
El tercer y último paseo de Danny en triciclo es aún más extraño porque comienza en la zona de

servicio, que se supone en la planta baja como es natural, gira y, de repente, está en la zona donde se encuentra el apartamento en el que viven los Torrance en una planta superior.

Es otra muestra más de la artificiosidad de los decorados, pero también podría ser **algo simbólico**, que relaciona los sueños de Danny con el hecho de ir en triciclo, y que utiliza para explorar las mentes de sus padres. Así pues, cuando va hacia la habitación 237 recorriendo el pasillo de los hexágonos, aparece su padre, relacionándose éste con la habitación, con el mal que los acecha, mientras que en el recorrido por el pasillo amarillo donde encontrará a las gemelas Grady, la que aparece en escena es su madre, enlazándola con ellas, que sólo quieren jugar con Danny, y que fueron víctimas, lo que indica también hacia dónde conduce la trama de la película.

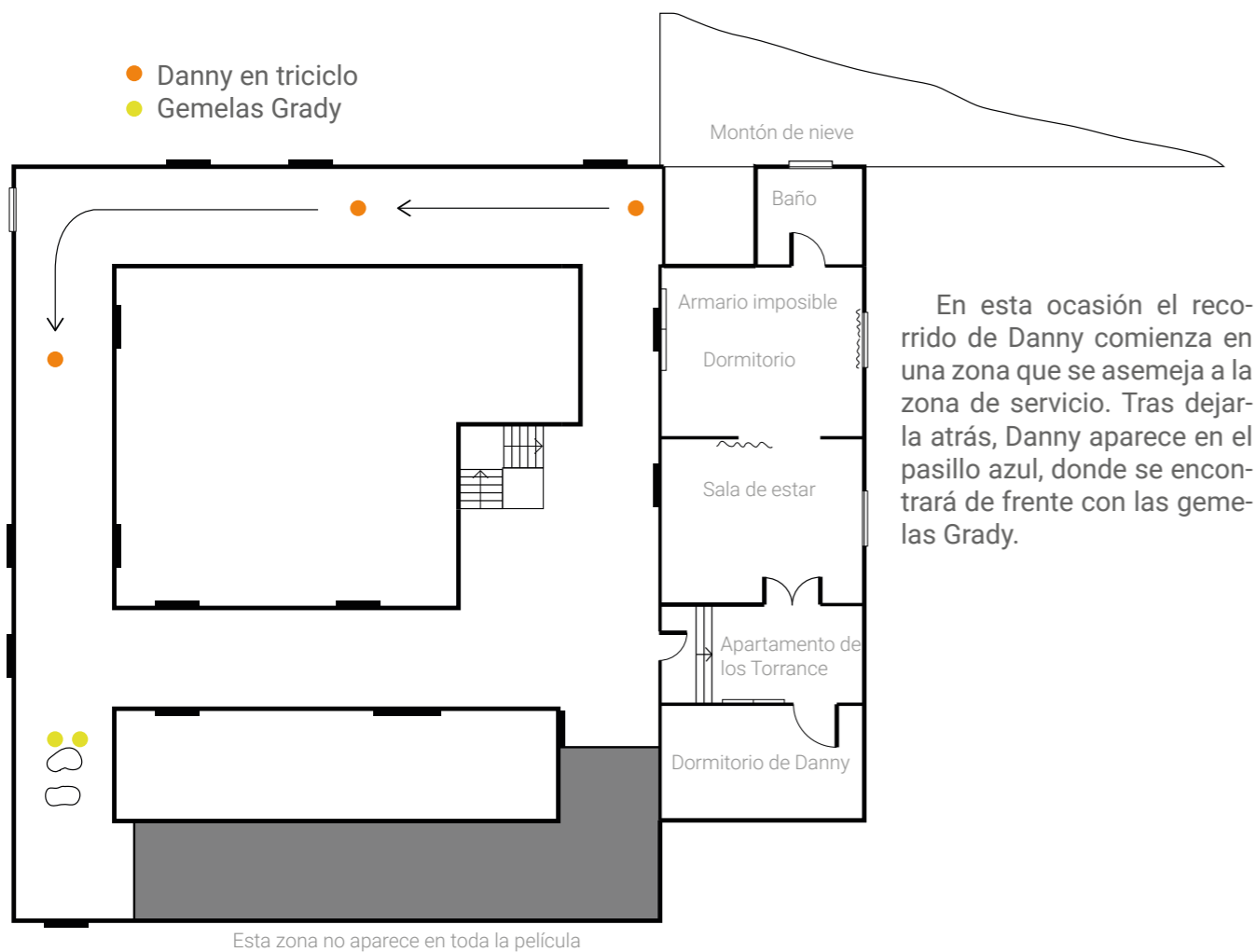
## Planimetrías y recorridos

### Cocina





## Pasillo azul

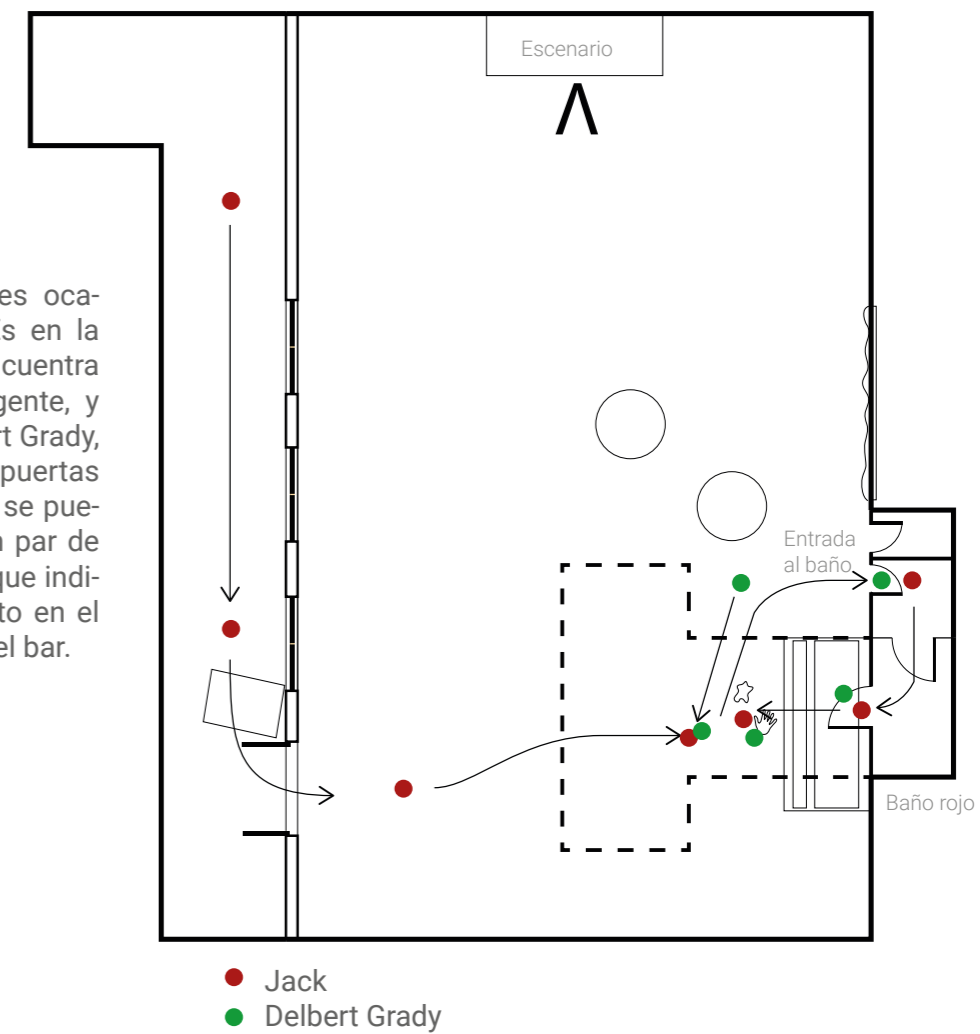


En esta ocasión el recorrido de Danny comienza en una zona que se asemeja a la zona de servicio. Tras dejarla atrás, Danny aparece en el pasillo azul, donde se encontrará de frente con las gemelas Grady.

Esquema de elaboración propia

## Salón Dorado

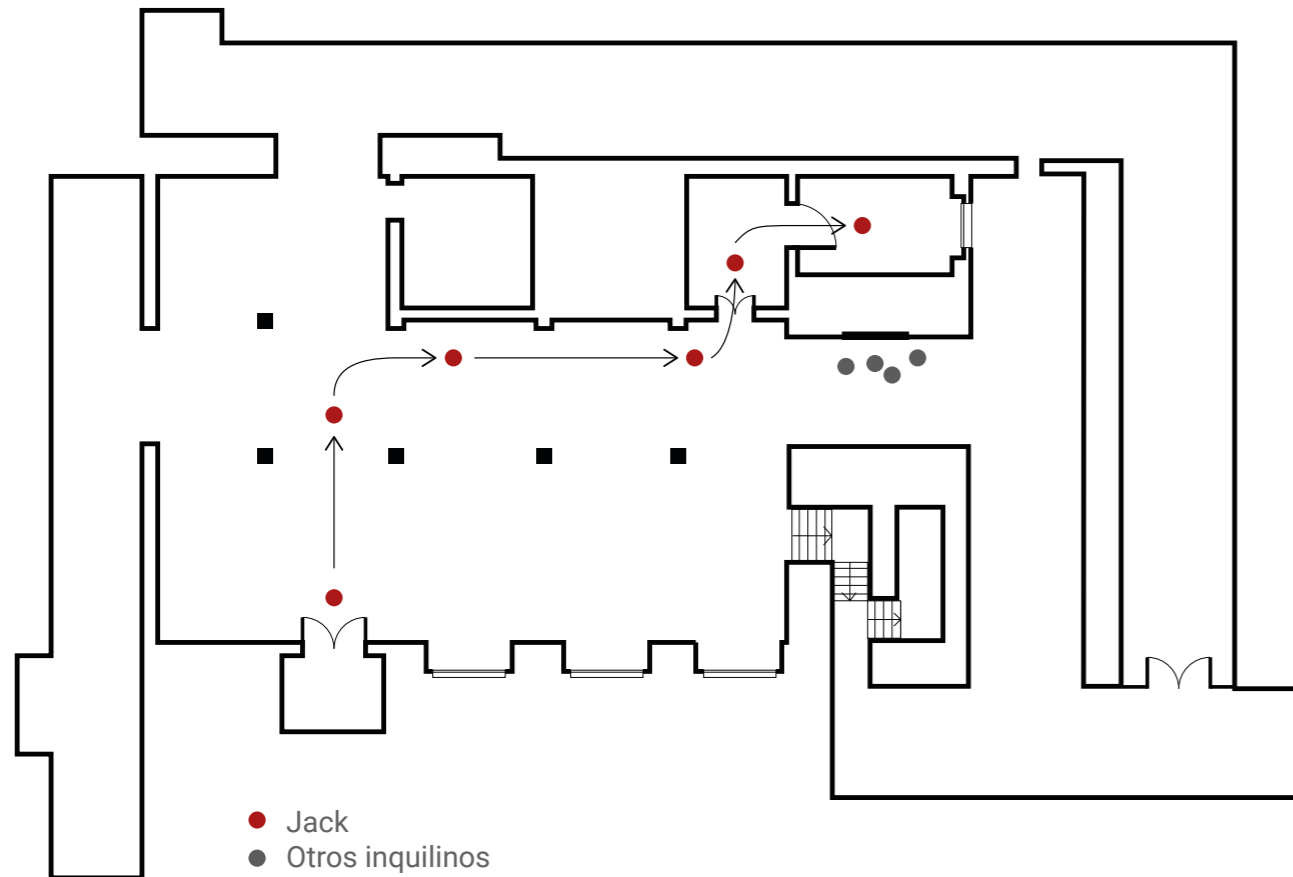
Jack entra hasta en tres ocasiones al salón Dorado. Es en la tercera en la que se lo encuentra completamente lleno de gente, y cuando tropieza con Delbert Grady, que lo conduce hasta las puertas del baño. Al entrar al baño se puede observar cómo giran un par de veces hacia la derecha, lo que indica que el baño estaría justo en el mismo lugar que la barra del bar.



Esquema de elaboración propia  
6. Estudios Urbanos y arquitectónicos 75

## Recibidor

En la primera escena de Jack en el Hotel Overlook se puede observar cómo hay un grupo de personas esperando el ascensor justo cuando él entra al despacho de Ullman. Ese ascensor no puede existir.



Esquema de elaboración propia

## Exteriores: analogía del laberinto, relación con la mitología

El entorno en el que se sitúa el escenario principal de la película está formado por espacios amplios que rodean el edificio, **dotándolo de una singularidad propia** y convirtiéndolo, a su vez, en un hito arquitectónico situado en las montañas, y al que sólo se accede si existe un interés real, es decir, no se encuentra de paso ni por casualidad, sino que se busca. Este hecho lo convierte en un **escenario idóneo** para el transcurso de la trama de la película.

La habilidad del director a la hora de hacer uso del paisaje (la elección de las montañas del Glacier National Park de Montana, el emplazamiento del Overlook o la presencia de nieve) **aportan dramatismo** a la escena cumpliendo su función a la perfección, y es que el inicio de *El resplandor* mediante el plano general que acompaña al automóvil de Jack a través de una carretera serpenteante que se va introduciendo en la naturaleza y va conduciendo hacia el hotel, flanqueado por las majestuosas montañas que elevan su magnífica figura, nos muestra una intensa visión de lo sublime, reforzando esa sensación de algo malo sucederá de manera inevitable. La maldad que emana el hotel y que extiende su influjo más allá de su bella y solitaria arquitectura se ve acentuada por las notas del *Dies irae* de Héctor Berlioz, adaptado e interpretado por Wendy Carlos.

13. Wikipedia. *La enciclopedia libre*. s.v. "Laberinto". <https://es.wikipedia.org/wiki/Laberinto>

14. *Diccionario etimológico español en línea*. s.v. "Laberinto" <http://etimologias.dechile.net/?laberinto>

15. *Enciclopedia libre universal en español*. s.v. "Laberinto de Creta". [http://enciclopedia.us.es/index.php/Laberinto\\_de\\_Creta](http://enciclopedia.us.es/index.php/Laberinto_de_Creta)

16. *Volver a Grecia. "El origen y significado de la doble hacha minoica"*. 2014. <https://volveragrecia.blogspot.com/2012/02/la-doble-hacha-minoica.html>



10. Jack frente a la maqueta del laberinto



11. Dibujo de una labrys o hacha doble  
Fuente: eured.cu

Uno de los elementos que más llama la atención del entorno, y que a posteriori cobrará un gran peso en la película, es el gran laberinto vegetal que se encuentra enfrente del hotel<sup>10</sup>. Este espacio, que no aparece en la novela y tampoco durante el plano inicial, es **introducido por Kubrick** con la intención de sustituir a los arbustos con forma de animal ideados por Stephen King para atormentar a Danny en una angustiada persecución por la nieve. Sin embargo, su intencionalidad va más allá de esta simple sustitución, y es algo que se puede observar en **determinados detalles y escenas** que aparecen y se suceden a lo largo del filme.

Si se analiza la palabra "laberinto", etimológicamente proviene de la palabra en latín "labyrinthus", y esta a su vez del griego "labýrinthos". Una de las diversas interpretaciones acerca de su significado es **"la casa de la labrys"**. La labrys, o también escrito el labris, es un hacha doble<sup>11</sup>, (por tanto, "casa del hacha doble") y este es un símbolo fuertemente relacionado con la civilización minoica debido a la continua aparición de estos en los restos arqueológicos hallados en Creta, cuna de dicha civilización. Entre estos restos se encuentra el palacio de Cnosos<sup>12</sup>, una de las edificaciones más emblemáticas de la zona, siendo **el más grande** del que se tenga constancia en la isla, con cerca de 13.000 metros cuadrados de superficie, y el cual fue la sede del rey Minos, pudiendo ser presumiblemente el origen del laberinto de Creta<sup>13 14 15 16</sup>.

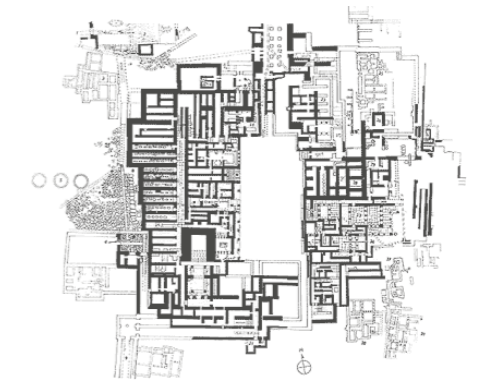
Según la mitología, este laberinto fue construido por Dédalo a petición del rey Minos para encerrar allí al Minotauro, fruto del romance entre un toro emergido del mar y la esposa de Minos, Pasífae, que yació junto a él en un estado de locura inducido por Poseidón ante la negativa del rey a sacrificar al toro, como previamente habían acordado, traicionando así su palabra. El monstruo fue exiliado **dentro de la construcción**, sin embargo, aprovechando la disputa que había entre ellos, impuso al rey Egeo de la ciudad de Atenas el sacrificio anual de siete doncellas y siete jóvenes atenienses con los que daría de alimentar al Minotauro. En el tercero de estos tributos, Teseo, hijo de Egeo, se presentó voluntario para entrar al laberinto y poder enfrentarse al Minotauro con el fin de darle muerte y terminar de esta manera con el yugo impuesto a los atenienses. A su llegada a la isla de Creta, Ariadna, hija de Minos y hermana del Minotauro, se enamoró de él, y decidió prestarle su ayuda para que así pudiera salir victorioso del enfrentamiento y poder escapar después del entramado laberíntico. Esta ayuda consistió en dar a Teseo **un ovillo de hilo** o lana de color rojo que utilizó para volver sobre sus pasos tras derrotar al monstruo, liberando así al resto de atenienses que se encontraban dentro junto a él<sup>17 18 19</sup>.

La relación que se establece **entre todo lo anterior y la película de Kubrick** viene dada por pequeñas analogías y detalles visuales que permiten conectar los diferentes conceptos abordados. Así pues, cuando Jack pregunta si es posible esquiar en los alrededores del hotel, la respuesta que reci-

17 *Red historia*. "Mitología griega: Teseo y el minotauro". María Santiago. 2018. <https://redhistoria.com/mitologia-griega-teseo-y-el-minotauro/>

18. Wikipedia. *La enciclopedia libre*. s.v. "Minotauro". [https://es.wikipedia.org/wiki/Minotauro#EL\\_laberinto\\_de\\_Creta](https://es.wikipedia.org/wiki/Minotauro#EL_laberinto_de_Creta)

19. Wikipedia. *La enciclopedia libre*. s.v. "Teseo". [https://es.wikipedia.org/wiki/Teseo#Teseo\\_y\\_el\\_Minotauro](https://es.wikipedia.org/wiki/Teseo#Teseo_y_el_Minotauro)



12. Planta del Palacio de Cnosos  
Fuente: clasesdearte.blogspot.com

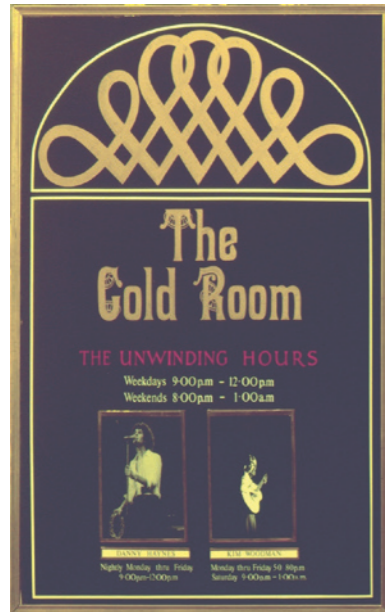


20. *Minotauromaquia*, Pablo Picasso, 1935  
Fuente: museoreinasofia.es





21. Poster que simula la apariencia de un minotauro



22. Cartel 'The unwinding hours'

be es negativa, sin embargo, en la sala de juegos donde entra Danny se puede observar un cartel junto a la puerta en el que se ve a un esquiador.

Es aquí donde se puede observar la **primera de las analogías mencionadas**. Este podría no ser un esquiador sino un minotauro<sup>21</sup>. Y es que la silueta que se observa se **asemeja mucho a la del monstruo** mitad toro mitad hombre, además de que el cartel muestra un rótulo debajo con la palabra "monarch", monarca en castellano, es decir, rey. El rey Minos. Siguiendo este patrón se podría decir que **el hotel es el laberinto de este minotauro**, y que por tanto, Jack Torrance es el propio minotauro.

La siguiente analogía mostrada en la película se encuentra en el panel que hay a la entrada del salón dorado. En él se puede leer "The unwinding hours"<sup>22</sup> junto a un horario que indica la duración del período correspondiente al espectáculo. Si se vuelve a tener en cuenta el juego de palabras, "unwinding", que proviene del verbo en inglés "unwind", significa desenrollar, entre otras cosas, haciendo de nuevo **una alusión directa a la mitología** y sugiriendo al tiempo un método para salir del laberinto.

El motivo mitológico del laberinto se eleva a la condición de espacio dramático donde los pasillos y el propio laberinto en sí adquieren un **mayor peso escénico** reforzado por el hábil uso de la steadicam que sigue los pasos del pequeño Danny situándonos dentro del horror y dando como resultado una experiencia más espantosa, si cabe. Además, se aprecia una **perfecta correspondencia** entre el con-

tenido y la forma debido a ese seguimiento de los personajes por los pasillos del hotel y del laberinto que resulta una forma muy precisa de representar uno de los motivos principales de la novela gótica, el llamado laberinto de tinieblas. Esto no es otra cosa que el **uso de un espacio cerrado destinado a aislar personas**, tales como castillos, caserones, abadías, conventos o mansiones, donde este no es solamente un edificio viejo y siniestro, muestra de decadencia y paso del tiempo, sino que, a su vez, actúa como un escenario de ficción y representa una analogía con los oscuros y enrevesados recovecos de la mente humana, funcionando, por tanto, como una especie de prisión del yo.



16. *Toy Story*, 1995  
Fuente: filmandfurniture.com



17. *Finding Nemo*, 2003  
Fuente: kubrick.blog.jp



18. *Toy Story 3*, 2010  
Fuente: blog.disneylatino.com

## Influencia de *El resplandor* en la cultura popular

A pesar de que el estreno del undécimo largometraje de Stanley Kubrick en diciembre de 1980 no fue acogido con muy buenas críticas, bien es cierto que fue ganando adeptos con el paso del tiempo, **convirtiéndose en la película de culto** que es hoy en día, así como también ha sido considerada una de las mejores películas de la historia del cine. Todo eso ha traído consigo un bagaje que llega hasta la actualidad, pudiendo observar cómo **su influencia se ve reflejada** en la cultura popular de un modo general, y en la del cine y la televisión muy particularmente.

Esta repercusión queda claramente representada en varios ejemplos de películas y series de televisión que muestran referencias que aluden directamente a elementos, personajes o clips de la misma. Algunos de ellos pertenecen a películas de animación creadas por el estudio cinematográfico Pixar, y es que Lee Unkrich, director de cine y montador, es un reconocido fan de la película *El resplandor*, y durante sus 25 años como trabajador en la empresa de animación (1994-2019) se ha permitido el lujo de introducir algunas de estas referencias en sus películas.

### *Toy Story*

*Toy Story* (John Lasseter, 1995) fue el primer largometraje del estudio Pixar, además de ser la primera cinta animada de la historia del cine rea-

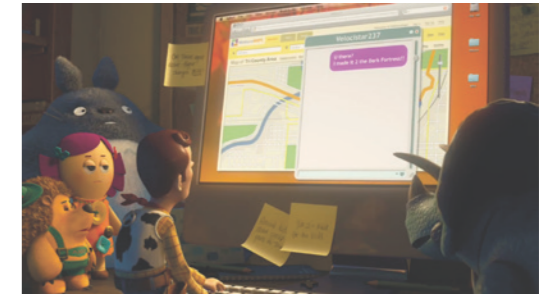
lizada íntegramente con efectos digitales. En ella aparecen dos de las primeras referencias a la cinta de Kubrick. La primera de ellas en el estampado de la moqueta de la casa de Sid<sup>16</sup>, el malvado niño que disfruta con la destrucción de los juguetes, donde se puede ver un diseño muy similar al del Hotel Overlook. La segunda se produce cuando uno de los juguetes se une al intento de asustar a Sid al grito de REDRUM.

### *Buscando a Nemo*

Siguiendo el orden cronológico, la siguiente película de Pixar en la que tiene aparición algún elemento referente a *El resplandor* es *Finding Nemo* ("Buscando a Nemo", Andrew Stanton 2003). Durante la película hay una escena protagonizada por un tiburón llamado Bruce y en la cual el personaje rompe una puerta y, asomándose a través de ella, grita: "Here's Brucey!" ("¡Aquí está Brucey!")<sup>17</sup>, haciendo referencia al reconocido grito de Jack Torrance al romper la puerta del baño, "Here's Jack!", traducido en la versión española como "¡Aquí está Jack!".

### *Toy Story 3*

La tercera entrega de los juguetes (2010) supone el debut de Lee Unkrich como director de una cinta de Pixar, ya que en las anteriores su papel había sido el de montador o codirector y, como no podía ser de otra manera, está repleta de alusiones al largometraje de Kubrick. Casi todas estas hacen referencia al número de la habitación maldita del



19. *Toy Story 3*, 2010  
Fuente: pixar.fandom.com



20. *Toy Story 3*, 2010  
Fuente: blog.disneylatino.com



21. *Toy Story 3*, 2010  
Fuente: pixar.fandom.com



22. *Toy Story 3*, 2010  
Fuente: [pixar.fandom.com](http://pixar.fandom.com)



23. *Coco*, 2017  
Fuente: [syfy.com](http://syfy.com)



24. *Coco*, 2017  
Fuente: [sensacine.com](http://sensacine.com)

hotel, el 237, y es que aparece hasta tres veces en distintas escenas.

La primera de ellas en la matrícula del camión de la basura, en la cual se puede leer RM237<sup>18</sup>. La segunda vez que aparece este número es durante una conversación de chat que mantiene Trixie, la triceratops, en cuya pantalla puede leerse el nombre de usuario de su interlocutor: Velocistar237<sup>19</sup>. La tercera y última vez que este número puede leerse en alguna escena es en el grabado de una cámara de vigilancia, donde se encuentra escrito OVERLOOK H237<sup>20</sup>. Los siguientes dos detalles que conforman el conjunto de referencias de la película también se vislumbran en el interior de esa sala de vigilancia. Uno de ellos es un interfono, el cual es muy similar al utilizado por Wendy Torrance, y el otro es una caja de pañuelos que comparte el diseño con la ya mencionada moqueta del Overlook<sup>21</sup>. La última de las alusiones encontradas en el filme es la del nombre del bedel que limpia los baños de la guardería. En el cartel de su pecho se puede leer Mr. Tony<sup>22</sup>, tratándose de un claro homenaje al amigo imaginario de Danny Torrance.

### Coco

Se trata de la última película en la que Lee Unkrich participa como empleado perteneciente al estudio de animación, y de la que también fue director. En *Coco* (2017) las referencias que se pueden encontrar son dos. Una de ellas es un hacha clavada sobre un tronco que es exactamente igual que la que utiliza Jack Torrance<sup>23</sup> para destroz

puerta del baño. La otra aparece en la escena en la que el perro de Miguel entra en el estudio, en el cual se puede visualizar al fondo una pintura con dos personajes muy reconocibles. Se trata de las gemelas Grady<sup>24</sup>.

### Los Simpson

La serie de animación *The Simpsons* ("Los Simpson", 1989-presente), creada por Matt Groening para la cadena de televisión estadounidense Fox, es otro de los escenarios donde se hace referencias a la película *El resplandor*. En este caso se trata de un capítulo completo, titulado *The Shinning* ("El resplandor"), perteneciente al especial anual de Halloween *Treehouse of Horror V* ("La casa-arbol del terror V") estrenado el 30 de octubre de 1994 en EEUU, en el cual se parodian varias de las escenas de la cinta de terror.

En el episodio, la familia Simpson es el homólogo de los Torrance, que en este caso van a la mansión del Sr. Burns a cuidar de ella. Bart es en este caso quien tiene poderes psíquicos, al igual que Danny, y Homer es quien termina volviéndose loco ante la falta de cerveza y televisión, acuñando la frase: "Sin tele y sin cerveza, Homer pierde la cabeza" ("No tv and no beer make Homer go crazy")<sup>25</sup><sup>26</sup>, casi tan célebre ya como la original. Finalmente, Lisa le muestra a Homer un televisor portátil, el cual se sientan todos a ver mientras se congelan en la nieve, en referencia al final del filme.



25. *The Simpsons*, 1989-presente  
Fuente: [youtube.com](http://youtube.com)



26. *The Simpsons*, 1989-presente  
Fuente: [youtube.com](http://youtube.com)

Otra alusión que se hace a la historia del hotel se produce durante la introducción a otro de los episodios especiales de Halloween, concretamente al capítulo de *La casa-arbol del Terror XXIV*, estrenado el 6 de octubre de 2013 en EEUU y dirigido por el director mexicano Guillermo del Toro, en el cual se puede observar a Bart Simpson cumpliendo su habitual castigo de copiar en la pizarra<sup>27</sup>. La frase en este caso es, como no podía ser de otra manera: "All work and no play makes Jack a dull boy". La sorpresa llega cuando la cámara gira y se descubre a un desquiciado Stephen King escribiendo la misma frase por toda la pared<sup>28</sup>.

### Hannibal

La serie de televisión *Hannibal* (Bryan Fuller, 2013-2015), basada en los personajes de Thomas Harris, también introdujo en sus episodios dos de los escenarios clave de la película de Kubrick. En este caso no es una alusión directa, pero sí que sigue formando parte de esa repercusión generada, ya que son elementos muy reconocibles a simple vista, y que llaman la atención del espectador al haberlos visto anteriormente en otros filmes.

La aparición de estos dos emblemáticos lugares sucede durante la primera temporada de la serie. Alrededor del minuto 16 del primer capítulo (*Apéritif*) tiene lugar una conversación entre Jack Crawford y Will Graham en uno de los baños del departamento del FBI<sup>29</sup>, que es una réplica casi exacta del que hay en el interior del salón dorado del Hotel Overlook<sup>30</sup>. Existen diferencias mínimas en-

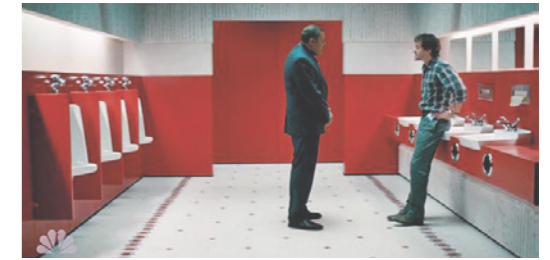
tre uno y otro, y no se puede negar el claro objetivo de hacer referencia a la obra maestra de Kubrick. El segundo de los dos escenarios que se recrean es el baño de la habitación 237<sup>31</sup>, el cual aparece durante el séptimo capítulo (*Sorbet*) de la temporada, donde encuentran un cadáver dentro de la bañera. La estancia tiene prácticamente las mismas proporciones que la original, así como también los elementos sanitarios se disponen de la misma manera<sup>32</sup>. Las variaciones se producen en los colores de las paredes, más oscuros en esta versión, y en la moqueta, así como también en ciertos elementos como espejos y luminarias, aunque a pesar de todos ellos, es **casi imposible no reparar en la similitud**.



27. *The Simpsons*, 1989-presente  
Fuente: youtube.com



28. *The Simpsons*, 1989-presente  
Fuente: youtube.com



29. *Hannibal*, 2013-2015  
Fuente: espinof.com



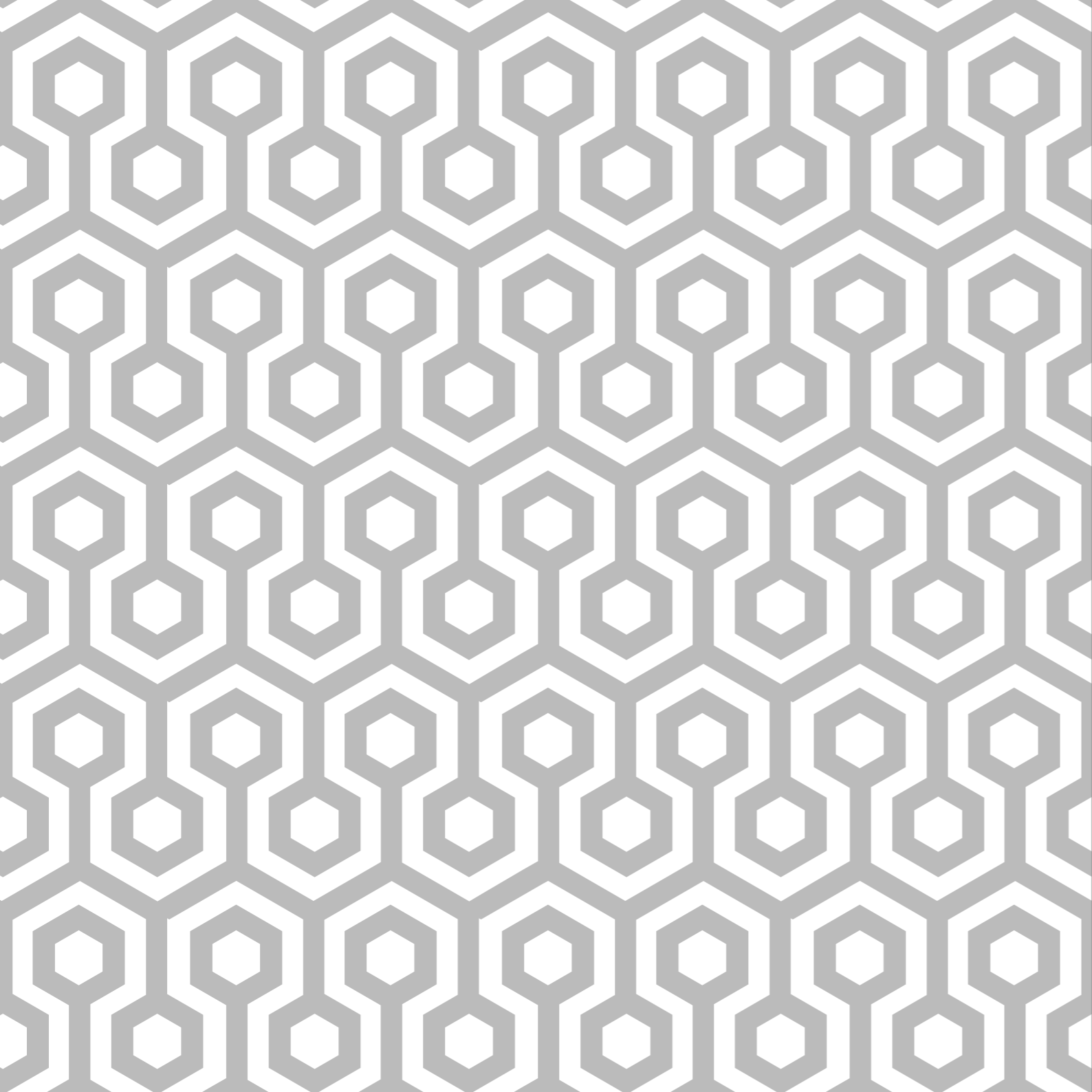
30. *The Shining*, 1980  
Fuente: espinof.com



32. *Hannibal*, 2013-2015  
Fuente: espinof.com



31. *The Shining*, 1980  
Fuente: espinof.com



## 7. CONCLUSIONES

Es innegable que **la figura de Stanley Kubrick en el cine** podría ser comparable a la de Le Corbusier o Mies van der Rohe en la arquitectura. Personas que **cambiaron la manera de trabajar** y de ver las cosas, unos adelantados a su tiempo que fueron bien valorados en su época, pero que han seguido siendo referentes en lo suyo durante muchos años después, llegando la influencia de todos ellos hasta nuestros días. Obras tan transgresoras como la Villa Savoye<sup>1</sup> o la Casa Farnsworth<sup>2</sup> siguen mostrándose cada día en las escuelas de arquitectura de todo el mundo como muestra **ideal de arquitectura racionalista**, igual que estoy seguro de que se proyectan películas de Kubrick en las escuelas de cine como ejemplo del buen gusto por la estética cinematográfica y el uso de la simetría.

Se trata de uno de los directores con **mayor legado**, con una gran cantidad de libros dedicados a su persona y su trabajo, con documentales y ensayos publicados sobre su vida y obras, y también poseedor de una importante variedad de logros filmicos. Kubrick es el ejemplo de **director total**, es decir, un director que ejerce control sobre todos los aspectos de sus películas y que participa en todas las etapas desde el comienzo hasta el final. Este fue uno de sus rasgos más destacados, y que lo caracterizó desde sus primeras películas. Su incansable persecución de la perfección lo condujo a ello, y lo convirtió en un **cineasta metódico y detallista**, del que muchos actores y actrices decían aprender mucho, pero con el que muchos otros tuvieron sus diferencias, ya que esta obsesión lo llevaba a repetir las escenas hasta arrastrar

a los intérpretes a la extenuación. La pérdida de control de su reparto era, sin embargo, un premio para él, y tras la toma más perfecta siempre había un comentario que la hacía parecer incompleta, escogiendo finalmente la más exagerada, o en la que Kubrick consideraba que había menos censura y mostraban emociones más intensas. Esta visión junto a sus variados intereses intelectuales lo llevaron a realizar **proyectos de distinta índole**, tratando géneros diversos como el de terror, drama, bélico, histórico, ciencia ficción, romance o comedia negra, y a ser fuente de inspiración para directores de la talla de Martin Scorsese, Steven Spielberg, James Cameron o Ridley Scott, entre otros.

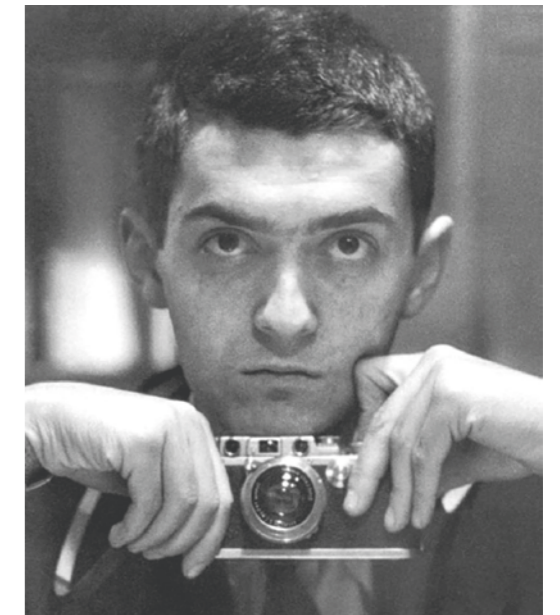
Este trabajo acerca de **una de las mejores obras cinematográficas** de la historia del cine ha representado un viaje a través de diferentes niveles tomando como herramienta principal el análisis, tanto de **planos y escenas como arquitectónico**, así como también del color y las formas que componen la cinta. Se ha partido de una breve introducción general al cine y la arquitectura como binomio, definiendo los términos necesarios para informar al lector sobre lo que va a encontrar dentro de las siguientes páginas e intentar despertar su interés para, posteriormente, entrar de lleno en un estudio más detallado del caso concreto, así como también de la obra general del director Stanley Kubrick. Todo este proceso, que **comenzó como un proyecto puramente académico y que con el tiempo se ha ido convirtiendo en algo cada vez más personal**, ha significado para mí un gran descubrimiento.



1. Villa Savoye, Le Corbusier  
Fuente: wikiarquitectura.com



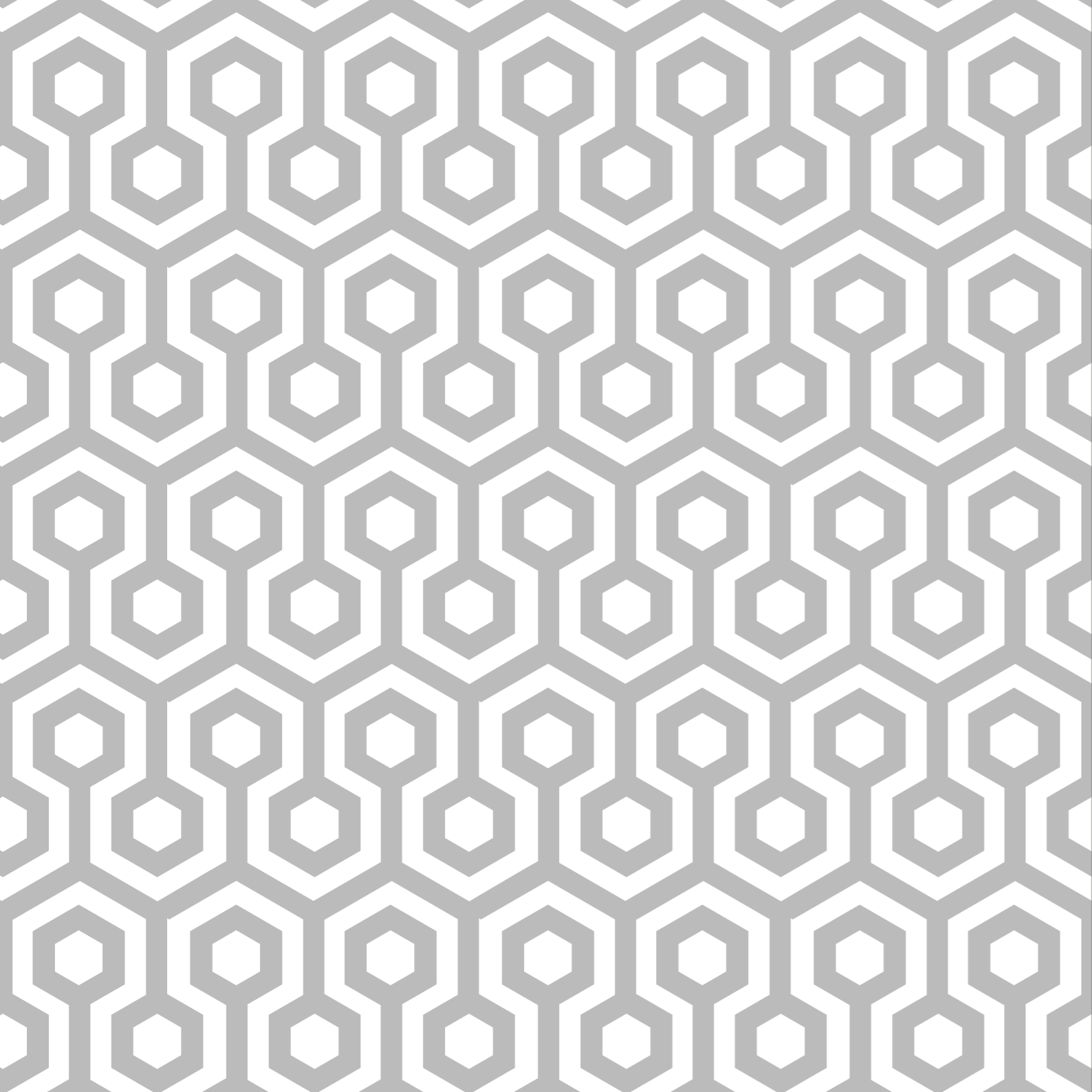
2. Casa Farnsworth, Mies Van der Rohe  
Fuente: americanrepective.es



3. Fotografía de Stanley Kubrick  
Fuente: ordissinaute.fr

El cine es un vasto campo que toma mucho de la arquitectura y que, sin embargo, pasa desapercibido por la forma que tiene de introducirla. Pues bien, el esfuerzo que ha supuesto visualizar en repetidas ocasiones cada escena de esta cinta, cada minúsculo detalle, cada gesto escondido, cada plano con sus determinados elementos, ha cambiado mi forma de mirar la obra y, a su vez, **mi manera de observar el cine.**

Se cumplen los objetivos que se marcaron al inicio, ya que al finalizar de leer este trabajo, el lector habrá adquirido parte del conocimiento que se pretende plasmar en sus páginas, y tomado conciencia de la relación primordial que existe entre el cine y la arquitectura, cómo **el primero bebe de la segunda**, y de cómo, en ocasiones, la arquitectura artificiosa, la de los decorados de cine, llega a parecer casi tan real como la construida, al menos para el ojo humano. Además de todo ello, cumple con el objetivo esencial de cualquier trabajo académico, que no es otro que el **aprendizaje por parte del alumno**, considerando que en esta ocasión el proceso ha sido complejo ante la inexperiencia frente a un proyecto de esta índole, pero gratificante al mismo tiempo por el interés que previamente se tenía por el tema escogido, así como el suscitado posteriormente a medida que se avanzaba en la investigación, y que ha abierto las puertas hacia un nuevo campo que quizá no hubiera resultado tan atractivo de no haber sido de esta manera.



## 8. BIBLIOGRAFÍA



## Bibliografía

### Específica

Calabrese, Omar. *“El resplandor de Stanley Kubrick: un sistema de colores y pasiones”*. Tópicos del Seminario (28): 63-78. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2012.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59425511007>

Castle, Alison. *Los archivos personales de Stanley Kubrick*. Taschen, 2019.

Ciment, Michel. *Kubrick: the definitive edition*. Macmillan, 2003.

King, Stephen. *El resplandor. Traducido por María Isabel Guastavino Castro*. Barcelona: Editorial Debolsillo, 2017.

Laborda Oribe, Lluís. *Teoría y crítica de la obra de Stanley Kubrick*. Barcelona: Quarentena ediciones, 2015.

Roy, Simon. *Mi vida en rojo Kubrick. Traducido por Regina López Muñoz*. Barcelona: Ediciones Alpha Decay, 2016.

Torrecilla Manero, Andrea. *“La humanización del espacio: el Hotel Overlook”*. Trabajo fin de grado. Universitat Jaume I, 2014.

[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/108183/TFG\\_2013\\_torrecillaA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/108183/TFG_2013_torrecillaA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

### General

#### Consultados

Ching, Francis D.K. *Arquitectura: forma, espacio y orden*. Traducido por Santiago Castán. Editorial Gustavo Gili, 2015.

García Roig, José Manuel, y Carlos Martí Aris. *La arquitectura del cine. Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu*. Fundación Caja de Arquitectos, 2008.

Jameson, A.D., y Andrew DeGraff. *Cinemaps: Atlas de 35 grandes películas. Traducido por Ton Gras Cardona y Sergi Ramírez Casas*. Geoplaneta, 2018.

Riambau, Esteve. Stanley Kubrick. *Cátedra, 2004. Sanz García, María Agripina, y Ascensión Moratalla de la Hoz. Geometría y arquitectura*. Madrid: Instituto Juan de Herrera, 1998.

Weyl, Hermann. *Simetría. Traducido por Lorenzo Abellanas Rapún*. Madrid: McGraw-Hill de España, 1990.

#### Mencionados

Allan Poe, Edgar. *La caída de la casa Usher*. 1839.

Carroll, Lewis. A través del espejo y lo que Alicia encontró allí. 1871.

Goethe, Johann Wolfgang von. *Teoría de los colores*. 1810.

Grimm, Jacob, y Wilhelm Grimm (Cuento folclórico popular). *Blancanieves*. 1812

Jackson Shirley. *La maldición de Hill House*. 1959.

Rowling, J.K. *Harry Potter y la piedra filosofal*. Salamandra. 1997.

Tolkien, J.R.R. *El señor de los anillos*. 1954.

Walpole, Horace. *El castillo de Otranto*. 1764.

## Filmografía

### Películas

*2001: A Space Odyssey* (2001: una odisea del espacio). Dirigida por Stanley Kubrick. 1968.

*A Clockwork Orange* (La naranja mecánica). Dirigida por Stanley Kubrick. 1971.

*American Beauty*. Dirigida por Sam Mendes. 2000.

*Barry Lyndon*. Dirigida por Stanley Kubrick. 1975.

*Blade Runner*. Dirigida por Ridley Scott. 1982.

*Blancanieves y los siete enanitos*. Dirigida por David Hand. 1937.

*Coco*. Dirigida por Lee Unkrich. 2017.

*Coraline* (Los mundos de Coraline). Dirigida por Henry Selick. 2009.

*Day of the Fight*. Dirigida por Stanley Kubrick. 1951.

*Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú). Dirigida por Stanley Kubrick. 1964.

*El orfanato*. Dirigida por J.A. Bayona. 2007.

*Evil Dead* (Posesión infernal). Dirigida por Sam Raimi. 1981.

*Eyes Wide Shut*. Dirigida por Stanley Kubrick. 1999.

*Fear and Desire*. Dirigida por Stanley Kubrick. 1953.

*Finding Nemo* (Buscando a Nemo). Dirigida por Andrew Stanton. 2003.

*Flying Padre*. Dirigida por Stanley Kubrick. 1951.

*Full Metal Jacket* (La chaqueta metálica). Dirigida por Stanley Kubrick. 1987.

*Inception* (Origen). Dirigida por Christopher Nolan. 2010.

*It* (Eso). Dirigida por Tommy Lee Wallace. 1990.  
*It*. Dirigida por Andy Muschietti. 2017.

*Jurassic Park* (Parque jurásico). Dirigida por Steven Spielberg. 1993.

*Killer's Kiss* (El beso del asesino). Dirigida por Stanley Kubrick. 1955.

*La sortie de l'usine Lumière à Lyon* (La salida de la fábrica Lumière en Lyon). Dirigida por Louis Lumière. 1895.

*Lolita*. Dirigida por Stanley Kubrick. 1962.

*Los otros*. Dirigida por Alejandro Amenábar. 2001.

*Milo*. Dirigida por Pascal Franchot. 1998.

*Moonrise Kingdom*. Dirigida por Wes Anderson. 2012.

*Nightmare on Elm Street* (Pesadilla en Elm Street). Dirigida por Wes Craven. 1985.

*Paths of Glory* (Senderos de gloria). Dirigida por Stanley Kubrick. 1957.

*Psycho* (Psicosis). Dirigida por Alfred Hitchcock. 1971.

*Quella villa accanto al cimitero* (Aquella casa al lado del cementerio). Dirigida por Lucio Fulci. 1982.

*Seven Chances* (Siete ocasiones). Dirigida por Buster Keaton. 1926.

*Sin City*. Dirigida por Robert Rodríguez, Frank Miller y Quentin Tarantino. 2005.

*Spartacus* (Espartaco). Dirigida por Stanley Kubrick. 1960.

*Suspiria*. Dirigida por Darío Argento. 1977.

*The Amityville Horror* (Terror en Amityville). Dirigida por Stuart Rosenberg. 1979.

*The Fifth Element* (El quinto elemento). Dirigida por Luc Besson. 1997.

*The Godfather* (El padrino). Dirigida por Francis Ford Coppola. 1972.

*The Godfather II* (El padrino II). Dirigida por Francis Ford Coppola. 1975.

*The Godfather III* (El padrino III). Dirigida por Francis Ford Coppola. 1991.

*The Grand Hotel Budapest* (El Gran Hotel Budapest). Dirigida por Wes Anderson. 2014.

*The Killing* (Atraco perfecto). Dirigida por Stanley Kubrick. 1956.

*The Lion King* (El rey león). Dirigida por Rob Minkoff, Roger Allers. 1994.

*The Martian* (Marte). Dirigida por Ridley Scott. 2015.

*The Seafarers*. Dirigida por Stanley Kubrick. 1953.  
*The Shining* (El resplandor). Dirigida por Stanley Kubrick. 1980

*The Village* (El bosque). Dirigida por M. Night Shyamalan. 2004.

*Toy Story 3*. Dirigida por Lee Unkrich. 2010.

*Toy Story*. Dirigida por John Lasseter. 1995.

*Watchmen*. Dirigida por Zack Snyder. 2009.

## Documentales

*Room 237* (Habitación 237). Dirigido por Rodney Ascher. 2012.

*Stanley Kubrick: A Life in Pictures*. Dirigido por Jan Harlan. 2001.

## Series

*Breaking Bad*. Creada por Vince Gilligan. 2008-2013.

*Dark*. Dirigida por Nikolaus Summerer. 2017-presente.

*Hannibal*. Creada por Bryan Fuller. 2013-2015.

*The Simpsons* (Los Simpson). Creada por Matt Groening. 1989-presente.

## Webgrafía

**365 enfoques**. "Vídeo réflex. Tipos de planos en cine y fotografía con ejemplos". Javier Llanos. <https://365enfoques.com/video-reflex/tipos-de-planos-cine/>

**3D Warehouse**. "Habitación 237 El resplandor / 237 Room The Shining". Modelo 3D. <https://3dwarehouse.sketchup.com/model/cbb0b8e5-492a-47f5-9c50-dd9d5942d586/Habitaci%C3%B3n-237-El-Resplandor-237-Room-The-Shining>

**Anthropologies**. "Palacios, laberintos y toros". Álex Negro. 2017. <https://www.anthropologies.es/palacios-laberintos-toros/>

**Archithings: arquitectura y cine**. "Arquitectura y cine: El resplandor". 2011. <http://archithings.blogspot.com/2011/11/arquitectura-y-cine-el-resplandor.html>

**Arquitectura con 7º arte**. "La influencia de F. Lloyd Wright en Hollywood. "Los baños rojos de "El resplandor", Kubrick (1980)". Antón Cue. 2014. <https://arquitecturacon7arte.wordpress.com/2014/01/26/los-banos-rojos-de-el-resplandor-kubrick-1980/>

**Biobiochile.cl**. "Tv y espectáculo. ¿Los notaste alguna vez? Las referencias ocultas a 'El resplandor' que aparecen en 'Toy Story'". Denisse Charpentier. 2015.

<https://www.biobiochile.cl/noticias/2015/09/12/los-notaste-alguna-vez-las-referencias-ocultas-a-el-resplandor-que-aparecen-en-toy-story.shtml>

**Canino**. "Descubre las referencias que siempre habías pasado por alto en 'El resplandor'". Álvaro Arbonés. 2018. <https://www.caninomag.es/descubre-las-referencias-que-siempre-habias-pasado-por-alto-en-el-resplandor/>

**Collative Learning**. "Film Analysis by Rob Ager". Rob Ager. [www.collativelearning.com/FILMS%20reviews%20BY%20ROB%20AGER.html](http://www.collativelearning.com/FILMS%20reviews%20BY%20ROB%20AGER.html)

**Culto**. "Las referencias a El resplandor presentes en Coco". Valentina Tobar. 2018. <http://culto.latercera.com/2018/03/03/las-referencias-a-resplandor-presentes-en-coco/>

**Cultura colectiva**. "8 genialidades de Kubrick en The Shining". Álex Campos. 2015. <https://culturacolectiva.com/cine/8-genialidades-de-kubrick-en-the-shining>

**Cultura colectiva**. "El vínculo entre "Toy Story" y "El resplandor". Tania Juárez. 2015. <https://culturacolectiva.com/cine/el-vinculo-entre-toy-story-y-el-resplandor>

**Cultura inquieta**. "La influencia del color en el cine. Psicología cromática en el séptimo arte". 2016.

<https://culturainquieta.com/es/lifestyle/item/10147-la-influencia-del-color-en-el-cine-psicologia-cromatica-en-el-septimo-arte.html>

**Cultura inquieta.** “Psicología cromática: la influencia del color”. 2018.

<https://culturainquieta.com/es/cine/item/10825-psicologia-cromatica-la-influencia-del-color-en-el-cine.html>

**Diccionario de la lengua española RAE**, s.v. “Arquitectura”. <https://dle.rae.es/?id=3dyUvi4>

**Diccionario de la lengua española RAE**, s.v. “Cine”. <https://dle.rae.es/?id=9FsbsGu>

**Diccionario de la lengua española RAE**, s.v. “Miedo”. <https://dle.rae.es/?id=PDGS53g>

**Diccionario etimológico español en línea**, s.v. “Laberinto” <http://etimologias.dechile.net/?laberinto>

Diccionario Google, s.v. “Arquitectura” [https://www.google.com/search?ei=DTEJXevLMsaU1fAP4s-W8AY&q=arquitectura+definicion&oeq=arquitectura+definicion&gs\\_l=psy-ab.3..35i39j0i-20i263l2j0l7.42705.49964..50334...2.0..1.335.3419.0j22j1j2.....0....1..s-wiz.....0i71j0i67j0i131j0i131i20i263j35i305i39j0i10.ztli7BJiHE](https://www.google.com/search?ei=DTEJXevLMsaU1fAP4s-W8AY&q=arquitectura+definicion&oeq=arquitectura+definicion&gs_l=psy-ab.3..35i39j0i-20i263l2j0l7.42705.49964..50334...2.0..1.335.3419.0j22j1j2.....0....1..s-wiz.....0i71j0i67j0i131j0i131i20i263j35i305i39j0i10.ztli7BJiHE)

**DigitalorDead.** Films. Scripts. Consultancy. “GREENRUM: Kubrick’s Genius Use of Colour in The Shining”. Paul. 2018. <https://www.digitalordead.com/insights-blog/kubrickanalysis-theshining>

**Don.** “Cine simétrico”. Cristina Blanco. 2017 <http://www.revistadon.com/27363/la-simetria-en-el-cine-twitter-comp-cam-stanley-kubrick-wes-anderson-buster-keaton>

**El confidencial.** “Miedo en las montañas rocosas. La verdadera historia del fantasma del hotel de ‘El resplandor’”. Miguel Ayuso. 2016. [https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2016-04-24/la-verdadera-historia-del-fantasma-del-hotel-de-el-resplandor\\_1187887/](https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2016-04-24/la-verdadera-historia-del-fantasma-del-hotel-de-el-resplandor_1187887/)

**El definido.** “El ojo arquitectónico de Stanley Kubrick”. Gonzalo Schmeisser. 2016. <https://www.eldefinido.cl/actualidad/plazapublica/6457/El-ojo-arquitectonico-de-Stanley-Kubrick/>

**El Hype.** Culture & Entertainment Magazine. “Del arte de la arquitectura y el cine de terror”. Jesús García Cívico. 2017. <http://elhype.com/del-arte-la-arquitectura-cine-terror/>

**El séptimo arte.** “Los secretos” de “Toy Story 3”. Jescrí. 2010. <https://www.elseptimoarte.net/noticias/actualidad/--los-secretos--de--toy-story-3--9479.html>

**Enciclopedia libre universal en español**, s.v. “Laberinto de Creta”. [http://enciclopedia.us.es/index.php/Laberinto\\_de\\_Creta](http://enciclopedia.us.es/index.php/Laberinto_de_Creta)

**Espinof.** “‘Hannibal’ y sus deudas a Stanley Kubrick y ‘El silencio de los corderos’”. Marina Such. 2014.

<https://www.espinof.com/series-de-ficcion/hannibal-y-sus-deudas-a-stanley-kubrick-y-el-silencio-de-los-corderos>

**Festival internacional de cine de Morelia.** “Las películas favoritas de Stanley Kubrick”. 2013. <https://moreliafilmfest.com/las-peliculas-favoritas-de-stanley-kubrick/>

**Fotogramas.** “Disney y pixar: 49 referencias a películas clásicas”. Tamara Moya. 2019. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g13376965/pixar-referencias-ocultas-peliculas/>

**Fotogramas.** “El esquema de color en el cine: una pequeña guía para no perderse” Esther Miguel Trula. 2019. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g9915239/el-esquema-de-color-en-el-cine-una-pequena-guia-para-no-perderse/?slide=11>

**Hannibalpedia.** Wiki Hannibal, s.v. “Apéritif”. <https://hannibal.fandom.com/es/wiki/Ap%C3%A9ritif>

**Hannibalpedia.** Wiki Hannibal, s.v. “Sorbet”. <https://hannibal.fandom.com/es/wiki/Sorbet>

**Idyllopus Press is a Front for autor/artista Juli Kearns.** The Shining TOC. “An In-depth Shot-by-shot Analysis of Stanley Kubrick’s The Shining – Table of Contents”. Juli Kearns. [http://www.idyllopuspress.com/idyllopus/film/shining\\_toc.htm](http://www.idyllopuspress.com/idyllopus/film/shining_toc.htm)

**IMDb.** s.v. “El resplandor”. <https://www.imdb.com/title/tt0081505/>

**La butaca.** “Las mejores películas de terror en casas malditas”. José Arce. 2012. <http://www.labutaca.net/lasmejorespeliculas/las-mejores-peliculas-de-terror-en-casas-malditas/>

**La mente es maravillosa.** “La locura de Jack Torrance, El resplandor”. Leah Padalino. 2018. <https://lamenteesmaravillosa.com/la-locura-de-jack-torrance-el-resplandor/>

**La piedra de Sísifo.** Gabinete de curiosidades. “El resplandor, hacia delante y hacia atrás”. Alejandro Gamero. 2013. <http://lapiedradesisifo.com/2013/08/28/el-resplandor-hacia-delante-y-hacia-atr%C3%A1s/>

**La traducción más allá de las palabras.** “El resplandor: de Johnny a Jack”. Andrea Peñalver. 2014. <https://andreapenalver.wordpress.com/2014/10/31/el-resplandor-de-johnny-a-jack/>

**La vanguardia.** “El detalle oculto que conecta Jurassic Park y Los Goonies está en el vestuario”. 2018. <https://www.lavanguardia.com/de-moda/20180915/451811788156/mensaje-oculto-jurassic-park-los-goonies-vestuario.html>

**Las horas perdidas.** “Overlook, el hotel imposible”. Rafa Martín. 2011. <https://www.lashorasperdidas.com/index.php/2011/07/26/overlook-el-hotel-imposible/>

**Monografías.com.** “La arquitectura narrativa: Ambigüedad y simbología en el universo Kubrick”. Andrés Angelero. 2013.

<https://www.monografias.com/trabajos-pdf5/arquitectura-narrativa-ambigüedad-y-simbología-universo-kubrick/arquitectura-narrativa-ambigüedad-y-simbología-universo-kubrick4.shtml>

**Películas de terror.** “Definición. Películas de terror”. Autor desconocido. 2012.

<http://pelisterrorsba2012.blogspot.com/2012/09/definicion.html>

**Pixar wiki.** Pixar wiki. s.v. “Mr. Tony”.

[https://pixar.fandom.com/wiki/Mr.\\_Tony](https://pixar.fandom.com/wiki/Mr._Tony)

**Plataforma arquitectura.** “Conoce las planimetrías de los sets de ‘Roma, ‘Stranger Things’ y ‘La la land’”. Mónica Arellano. 2019.

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/911742/conoce-las-planimetrías-de-los-sets-de-roma-stranger-things-y-la-la-land>

**Plataforma arquitectura.** “El resplandor” por Wes Anderson”. Steve Ramsden. 2015.

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/768327/el-resplandor-por-wes-anderson-steve-ramsdén>

**Red historia.** “Mitología griega: Teseo y el minotauro”. María Santiago. 2018.

<https://redhistoria.com/mitologia-griega-teseo-y-el-minotauro/>

**Rooster Illusion.** “Rooster Recap: ‘Hannibal’ Episodio 1: Apéritif”. James Melville. 2013.

<https://roosterillusionreviews.com/2013/04/11/rooster-recap-hannibal-episode-1-aperitif/>

**Rooster Illusion.** “Rooster Recap: ‘Hannibal’ Episodio 7: Sorbet”. James Melville. 2013.

<https://roosterillusionreviews.com/2013/06/14/rooster-recap-hannibal-episode-7-sorbet/>

**Secretos de pixar.** “Los secretos de pixar”. Mariano Pixar. 2013.

<http://lossecretosdepixar.blogspot.com/>

**Sector cine.** “¿Cuáles son los subgéneros dentro del terror?”. Sector Cine. 2017.

<https://sectorcine.com/noticias/nota/conoce-los-subgeneros-de-las-peliculas-de-terror/>

**Stanley Kubrick.** “Stanley Kubrick 1928-1999”. Roderick Munday.

<http://visual-memory.co.uk/sk/index.html>

**Stanley Kubrick’s Masterpiece, “The Shining”.** “The Crushed Red VW”. Jonny53. 2008.

<http://jonnys53.blogspot.com/>

**Sundance TV.** “Los colores y su significado en el cine”.

<http://www.sundancetv.la/blog/los-colores-y-su-significado-en-el-cine>

**Trasdós.** “La tiranía de Kubrick durante el rodaje de ‘El resplandor’”. Helena y Ánxel. 2016.

<https://blogs.20minutos.es/trasdos/2016/07/18/tiranía-kubrick-rodaje-el-resplandor/>

**Trivago magazine.** “Cine y televisión. ¿Quieres

alojarte en el Hotel Overlook? Esta es la curiosa historia de los hoteles de El resplandor”. Jaime Sánchez. 2014.

<https://magazine.trivago.es/historia-de-los-hoteles-de-el-resplandor/>

**Universal Channel TV. Blog sobre las mejores películas y series.** “Significado de los colores. Así usan en el cine la psicología cromática”.

<http://universalchannel.tv/significado-de-los-colores-asi-usan-en-el-cine-la-psicologia-cromatica/>

**Vanity Fair.** “Los especiales halloween de ‘Los Simpson’, ordenados de peor a mejor”. Eduardo Infante. 2016.

<https://www.revistavanityfair.es/cultura/entretenimiento/articulos/especiales-halloween-los-simpson/21480>

**Vix.** “¿Cuál es la primera película de la historia del cine?”. Pablo Fernández. 2016.

<https://www.vix.com/es/cine/171411/cual-es-la-primer-pelicula-en-la-historia-del-cine>

**Volver a Grecia.** “El origen y significado de la doble hacha minoica”. 2014.

<https://volveragrecia.blogspot.com/2012/02/la-doble-hacha-minoica.html>

**Walksium magazine.** “10 lugares malditos del cine”. Walksium. 2015.

<http://www.walskium.es/magazine/cine/10-lugares-malditos-del-cine-de-terror/>

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Aristóteles”.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Arist%C3%B3teles>

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Arquitectura”.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura>

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Buscando a Nemo”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Buscando\\_a\\_Nemo](https://es.wikipedia.org/wiki/Buscando_a_Nemo)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Casa Farnsworth”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Casa\\_Farnsworth](https://es.wikipedia.org/wiki/Casa_Farnsworth)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Cine de terror”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_de\\_terror](https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_terror)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Cine dramático”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_dramático](https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_dramático)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Cine”.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Cine>

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Cnosos”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Cnosos#El\\_palacio\\_de\\_Cnosos](https://es.wikipedia.org/wiki/Cnosos#El_palacio_de_Cnosos)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Coco”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Coco\\_\(pel%C3%ADcula\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Coco_(pel%C3%ADcula))

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Drama”.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Drama>

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “El resplandor”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_resplandor\\_\(novela\)](https://es.wikipedia.org/wiki/El_resplandor_(novela))

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Espejo”.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Espejo>

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Hannibal”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Hannibal\\_\(serie\\_de\\_televisi%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Hannibal_(serie_de_televisi%C3%B3n))

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Kubrick”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Stanley\\_Kubrick](https://es.wikipedia.org/wiki/Stanley_Kubrick)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “La sortie de l’usine lumière à Lyon”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/La\\_Sortie\\_de\\_l%27usine\\_Lumi%C3%A8re\\_%C3%A0\\_Lyon](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Sortie_de_l%27usine_Lumi%C3%A8re_%C3%A0_Lyon)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Laberinto”.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Laberinto>

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Labrys”.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Labrys>

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Lee Unkrich”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Lee\\_Unkrich](https://es.wikipedia.org/wiki/Lee_Unkrich)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Minotauro”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Minotauro#El\\_Laberinto\\_de\\_Creta](https://es.wikipedia.org/wiki/Minotauro#El_Laberinto_de_Creta)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Plinio el Viejo”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Plinio\\_el\\_Viejo](https://es.wikipedia.org/wiki/Plinio_el_Viejo)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Psicología del color”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa\\_del\\_color](https://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_del_color)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Racionalismo”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Racionalismo\\_\(arquitectura\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Racionalismo_(arquitectura))

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Room 237”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Room\\_237](https://es.wikipedia.org/wiki/Room_237)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Teseo”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Teseo#Teseo\\_y\\_el\\_Minotauro](https://es.wikipedia.org/wiki/Teseo#Teseo_y_el_Minotauro)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Timberline Lodge”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Timberline\\_Lodge](https://es.wikipedia.org/wiki/Timberline_Lodge)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Treehouse of horror V”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Treehouse\\_of\\_Horror\\_V](https://es.wikipedia.org/wiki/Treehouse_of_Horror_V)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Treehouse of horror XXIV”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Treehouse\\_of\\_Horror\\_XXIV](https://es.wikipedia.org/wiki/Treehouse_of_Horror_XXIV)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Van der Rohe”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Ludwig\\_Mies\\_van\\_der\\_Rohe](https://es.wikipedia.org/wiki/Ludwig_Mies_van_der_Rohe)

**Wikipedia. La enciclopedia libre.** s.v. “Wayne Knight”.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Wayne\\_Knight](https://es.wikipedia.org/wiki/Wayne_Knight)  
Word Reference. Online Language Dictionaries. Diccionario de la lengua española. s.v. “Arquitectura”. <https://www.wordreference.com/definicion/arquitectura>

**Word Reference. Online Language Dictionaries.**

Diccionario de la lengua española. s.v. “Terror”.

<https://www.wordreference.com/definicion/terror>

**Www.apocatastasis.com. Literatura y contenidos seleccionados.** “El resplandor, de Kubrick”. Henzo Lafuente.

<https://www.apocatastasis.com/kubrick-el-resplandor.php>

**Yorokobu.** “El cine y la psicología del color”. Javier Meléndez Martín. 2016.

<https://www.yorokobu.es/cine-y-psicologia-del-color/>

**Yorokobu.** “Keaton, Kubrick y Anderson: la simetría en el cine”. Javier Meléndez Martín. 2015.

<https://www.yorokobu.es/simetria-cine/>

**YouTube.** “Clifford Short Here’s Brucey”. Clifford-longhead. 2018.

<https://www.youtube.com/watch?v=r8bp4kQEDz8>

**YouTube.** “Treehouse Of Horror XXIV Couch Gag By Guillermo Del Toro, Season 26, THE SIMPSONS”. Animation on Fox. 2013

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=44&v=CtgYY7dhTyE](https://www.youtube.com/watch?time_continue=44&v=CtgYY7dhTyE)