

# El espacio fílmico del Hotel Overlook en *The Shining* a través de sus decorados

Jesús Lazcano López

Para la construcción del Hotel Overlook (*The Shining*, 1980), Stanley Kubrick recurre a la reproducción de réplicas a escala 1:1 en los estudios Elstree de Londres de diferentes fragmentos de hoteles, moteles y resorts de vacaciones esparcidos por Estados Unidos. Mediante un trabajo minucioso de observación de fotografías y elaboración de maquetas se construyen unos decorados de los diferentes ámbitos que conforman el hotel.

Kubrick compone una arquitectura que surge de un cuerpo fragmentario, construido y ensamblado que, mediante las posibilidades narrativas que ofrecen la *steadicam* y el montaje cinematográfico, se transforma en un espacio fílmico aparentemente unitario. El hotel se muestra como una arquitectura verosímil que, sin embargo, está repleta de paradojas, de referencias externas, de subtextos y de imposibilidades espaciales, pues al observar detenidamente la película se encuentran múltiples puntos que subvierten la lógica del espacio.

A través de maquetas, fotografías y entrevistas, y su confrontación con la película, se elaboran planos de los diferentes ámbitos del Overlook con el objetivo de abrir un campo de reflexión sobre la intención de su posible ensamblaje. También sobre la relación que existe entre la estructura narrativa de la película, basada en tiempos y espacios que se entrelazan y la manera en que los decorados se unen entre sí, en la pantalla.

Mediante un análisis basado en la expresión arquitectónica, el artículo estudia algunas de estas incongruencias espaciales para especular sobre una posible interpretación de la película en la que la arquitectura juega un papel nuclear desde su concepción, no sólo por la importancia de sus decorados en el desarrollo, sino también a un nivel iconográfico y narrativo.

*For the construction of the Overlook Hotel (The Shining, 1980) Stanley Kubrick recreates, at Elstree Studios in London, 1:1 scale replicas of different fragments of hotels, motels, and vacation resorts scattered throughout the United States. Through a meticulous work of observing photographs and making models, sets of the different areas that make up the hotel are built.*

*Kubrick composes an architecture that emerges from a fragmentary, constructed and assembled body which, through the narrative possibilities offered by the Steadicam and montage, is transformed into a seemingly unitary filmic space. The hotel is rendered as a plausible architecture; however, it is full of paradoxes, external references, subtexts, and spatial impossibilities—which emerge with an attentive viewing of the film—through a persistent subversion of the logics of space.*

*Using models, photographs, and interviews, and comparing them with the film, plans of the different areas of the Overlook Hotel are drawn up with the aim of reflecting on the intention of their possible assembly. They are also drawn with the aim of reflecting on the existing link between the narrative structure of the film, based on intertwining times and spaces, and the way in which the sets come together on screen.*

*Through an analysis based on architectural expression, the article will study some of these spatial inconsistencies to speculate on a possible interpretation of the film in which architecture plays a central role from its conception, not only due to the importance of its sets during the production and filming stages, but also on an iconographic and narrative level.*

Arquitectura  
Cine  
Kubrick  
El Resplandor  
Espacio Fílmico

Architecture  
Film  
Kubrick  
The Shining  
Filmic Space



Fig. 01. Fotografía de maqueta con anotaciones, c. 1979. Original en el Stanley Kubrick Archive. University of Arts, London. Maqueta de Roy Walker y fotografiada por John Alcott. Anotaciones a mano de Stanley Kubrick Traducción de los textos, desde arriba hacia abajo: ¿Parece que por aquí se va al salón? Parece que la dirección de salida es > Podría haber una alfombra <>

## Does this look that it goes to the lounge? [*¿Parece que por aquí se va al salón?*]

Esta lacónica anotación [Fig. 01] en una de las fotografías realizadas a las maquetas sobre las que se prepararon los decorados de la película *El Resplandor* plantea, de manera sucinta, la relación entre la concepción de los espacios, su construcción y representación. También, de forma explícita, la relación, a nivel narrativo, de diferentes decorados que se unen a pesar de ser entidades espaciales diferentes para ensamblarse en un todo coherente mediante el uso de la cámara y del montaje cinematográfico.

A través de la pregunta se establece un cierto paralelismo entre el arquitecto que fotografía su propia obra para subrayar las estrategias intelectuales, disciplinares o proyectuales de las que surge, y la figura del director de cine que primero construye un decorado y después le añade unos parámetros atmosféricos y un encuadre y montaje determinados con el objetivo de aportar una expresividad concreta a la historia que quiere narrar.

En ambos casos las imágenes son las encargadas de proyectar el mundo conceptual del que surgen los espacios que muestran, sin embargo, a ese “origen de los objetos no se le permite constreñir el significado de los mismos”<sup>1</sup>. A medida que el discurso arquitectónico, a lo largo del siglo XX, se hace más dependiente de las imágenes, la arquitectura va adquiriendo un alto grado de autonomía con respecto a su carácter disciplinar, pues se inscribe en territorios retóricos ligados a los múltiples valores culturales que pueden contener las imágenes. Paradójicamente, los espacios representados muestran ese origen conceptual al mismo tiempo que se transforman en algo completamente nuevo.

Este proceso ilustra la incapacidad de la arquitectura para representarse a sí misma, pues si como objeto pertenece a un tiempo y a un espacio concreto, como discurso debe apoyarse en múltiples medios que le son ajenos. De hecho, las pruebas de un crimen, durante cualquier proceso judicial, pueden estar presentes en la sala, pero “los espacios en los que ha ocurrido siempre tienen que ser imaginados y representados, y la representación es un arte sujeto a las proyecciones psicológicas”<sup>2</sup> de quien las mira y al cuidadoso artificio de quien la realiza.

En *El Resplandor*, al tratarse de una película del género de terror<sup>3</sup>, este tratamiento del espacio ligado a ciertas proyecciones psicológicas se hace especialmente relevante, por lo que, salvo por algunos planos recurso, Kubrick decide rodar la película al completo en los estudios Elstree de Londres con el propósito de controlar todos los detalles de la producción. Así, los decorados se conciben como fragmentos y réplicas minuciosas de diferentes localizaciones documentadas por el equipo de dirección artística<sup>4</sup>.

Tras estudiar el trabajo del equipo de arte, se elaboran maquetas [Fig. 02] con cuyas fotografías<sup>5</sup> se estudian los puntos de vista exactos que se toman en el rodaje de la película<sup>6</sup>.

Mediante el uso de la *steadicam*<sup>7</sup>, el montaje cinematográfico y la utilización de imágenes, referencias, o historias propias del subconsciente colectivo, Kubrick establece un vínculo “entre la banalidad del espacio doméstico como experiencia común de expectativas espaciales y su desplazamiento hacia un ámbito que existe en una relación ambivalente con la realidad”<sup>8</sup>, construyendo un espacio realista, pero no real; “un lugar que sólo existe en la pantalla”<sup>9</sup>, pues los decorados del *Overlook* conforman una colección de fragmentos espaciales con su propia procedencia e identidad que se ensamblan como un todo unitario.

En este punto la pregunta escrita sobre la fotografía adquiere de nuevo especial relevancia, pues lo fundamental no es que los espacios conecten entre sí, puesto que no lo hacen. De hecho, esta discontinuidad es común a la gran mayoría de películas rodadas en estudio<sup>10</sup>. Lo que hace diferente a *El Resplandor* es que, en las incoherentes uniones

1. “Se entiende que la forma arquitectónica se produce en un tiempo y espacio determinados, por supuesto, pero al origen del objeto no se le permite constreñir su significado.” K. Michael Hays, “Critical Architecture: Between Culture and Form” *Perspecta* Vol. 21 (1984), 16. [traducción propia]

2. “Los objetos pueden presentarse en un juicio, pero los espacios siempre tienen que imaginarse; y la representación, al menos desde principios del siglo XIX, ha sido un arte controlado por la proyección psicológica y el cuidadoso artificio más que una ciencia.” Anthony Vidler, *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture* (Cambridge MA: MIT Press, 2001), 123. [traducción propia]

3. Este aspecto es fundamental a la hora de estudiar el papel del espacio en esta película, pues se basa en la novela homónima (*The Shining*, 1977) de Stephen King, autor de literatura gótica y de terror. Para escribir el guion, Kubrick contó con la colaboración de Diane Johnson, escritora americana de novela gótica que, además, daba un curso sobre novela gótica en Berkeley, tal y como afirma Kubrick en “Kubrick on *The Shining*.” Michael Ciment. *Kubrick: The Definitive Edition*. New York: Faber & Faber, 2001. Reproducida en <http://visual-memory.co.uk/amk/doc/interview.ts.html>, consultada a 2 de febrero de 2021

Para la opinión de Stephen King y Diane Johnson sobre el trabajo con Kubrick en *El Resplandor* ver Esteve Rimbau, *Stanley Kubrick* (Madrid: Cátedra, 2010), 102-104.

4. Extracto de la entrevista que Vicente Molina Foix realiza a Kubrick en el año 1980. Ésta se encuentra completa Vicente Molina Foix, *Kubrick en Casa* (Barcelona: Anagrama, 2019), 107-128 y también en Ciment, *Kubrick: The Definitive Edition*, 670-

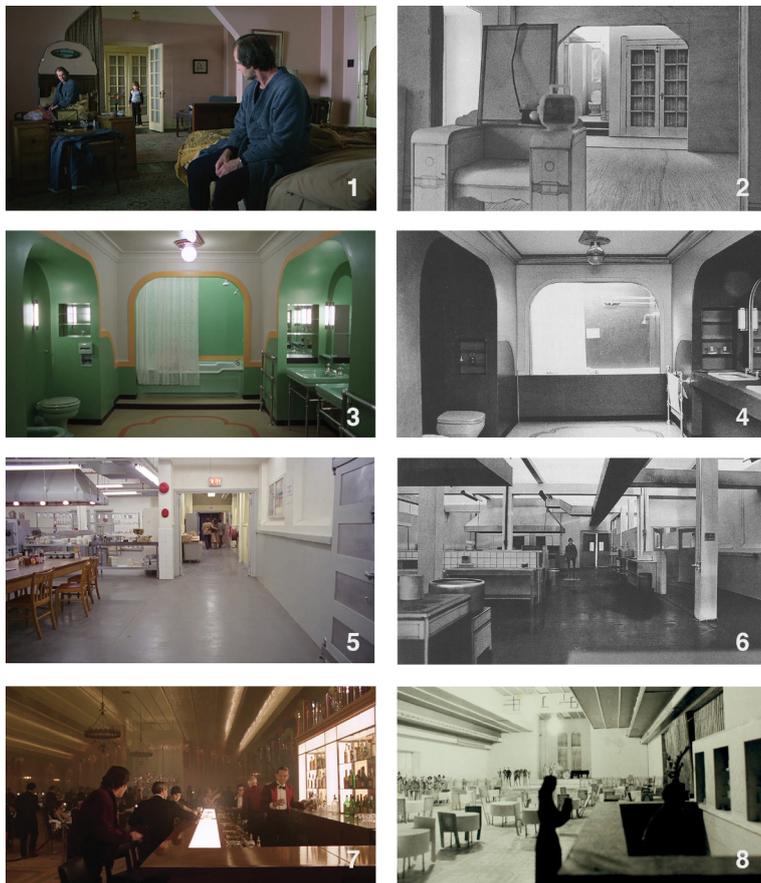


Fig. 02.  
Comparativa de espacios filmados con maquetas preparatorias.  
F1, F3, F5, F7. Fotogramas de la película. © Warner Bros. Pictures  
F2, F4, F6, F8. Maquetas preparatorias de los decorados hechas por el equipo de Roy Walker y fotografiadas por John Alcott, c. 1979. Originales en el Stanley Kubrick Archive. University of Arts, London.

682. Las transcripciones de ambas entrevistas difieren, omitiéndose detalles importantes según la versión [Pregunta]Siempre intenta controlar todos y cada uno de los pasos necesarios para hacer una película. Siento curiosidad por uno o dos aspectos de este escrupuloso control. El primero está relacionado con la dirección artística de sus películas, y de *El Resplandor* en particular. ¿Interviene usted directamente?  
[Respuesta]Pues sí. En esta película, por ejemplo, el director artístico, Roy Walker, recorrió Estados Unidos durante un mes para fotografiar hoteles, apartamentos y todo lo que se pudiera utilizar como referencia. Debemos de haber fotografiado cientos de lugares. Luego, a partir de las fotos que nos gustaron, los dibujantes crearon los diseños, respetando escrupulosamente las proporciones, hasta el más mínimo detalle. [...] El exterior del hotel está basado en un hotel que existe en Colorado, pero los interiores proceden de varios lugares distintos. Por ejemplo, el baño rojo es un diseño de Frank Lloyd Wright que el director artístico encontró en un hotel de Phoenix (Arizona).

5. Las imágenes del material preparatorio de la película empleadas en este artículo se han obtenido de los archivos personales de Stanley Kubrick, que clasifica por películas el ingente material que el director americano conservaba en su casa de St. Albans. En 2007, la familia de Kubrick donó este archivo personal al Archives and Special Collection Centre del London College of Communication, en la University of the Arts London, donde sigue actualmente recopilado como el Stanley Kubrick Archive.

6. "Se construyeron maquetas de cartón de todos los decorados. Se hicieron con los mismos colores y mobiliario que los realizados en la película. Alcott [John] hizo pruebas -iluminando las maquetas y fotografiando los resultados con una cámara Nikon desde los mismos puntos de vista que emplearíamos para filmar la película [...]. A todos los efectos, Stanley Kubrick construyó el Overlook como un hotel real, no un hotel cinematográfico." Vincent Lo Brutto, *Stanley Kubrick: A Biography* (New York: Da Capo Press, 1999), 418. [traducción propia]

7. Aunque otras películas de mediados de la década de 1970 habían utilizado el invento de Garrett Brown para efectos específicos, El

Resplandor fue el primer filme en el que se hizo un amplio uso de esta nueva tecnología. Ver Rodney Hill, "El Resplandor", en *Los Archivos Personales de Stanley Kubrick*, ed. Alison Castle (Köln: Ed. Taschen, 2005),642.

8. "Las películas de casas encantadas gestionan la relación entre la banalidad de la casa como experiencia compartida de expectativas espaciales, y su desplazamiento hacia un ámbito que existe en relación ambivalente con la realidad. Este procedimiento dramatiza los elementos subliminales –puertas, ventanas, pasillos, espejos[...].". Barry Curtis, *Dark Places. The haunted house in film* (London: Reaktion Books, 2008),143. [traducción propia]

9. "Mediante el montaje, era posible crear un lugar completamente nuevo que no existía en ninguna parte [excepto en la pantalla]." Lev Kuleshov, *Kuleshov on film: writings by Lev Kuleshov, edited and translated by Ronald Levazo* (Berkeley: Ed. University of California Press, 197: 52.[traducción propia]

10. "La casa encantada debe explorarse para trazar el origen de la perturbación –pero la exploración es una entrada a otras dimensiones que no son puramente espaciales. En el cine, este proceso de exploración se lleva a cabo a través de la cámara, la edición y el diseño de un decorado normalmente discontinuo. El tránsito por la casa también se caracteriza por la incoherencia visual y la desorientación emocional.", Curtis, "Dark Places. The haunted house in film" 35.[traducción propia]

11. "Convirtiendo su versión del Hotel Overlook en una estructura imposible e ilógica – *The Shining* (1980)– Stanley Kubrick transforma el estable medio arquitectónico en un lenguaje polimórfico en movimiento." Kevin McLeod, "Corridor Syntax" en *Elements of Architecture: Corridor*, ed. Rem Koolhaas (Venice: Marsilio, 2014) p. 998 [traducción propia]  
NOTA: Esta cita no contiene exactamente la misma idea en la versión revisada de este libro, que será el empleado en el artículo de ahora en adelante.

12. "Si consideramos la obra de Kubrick, vemos hasta qué punto lo que está puesto en escena es el cerebro [...] en *El Resplandor*, ¿cómo decidir qué viene de dentro y qué viene de fuera,

de estos fragmentos a través del medio cinematográfico, Kubrick "transforma el estable medio arquitectónico"<sup>11</sup> en espacios imposibles que se pliegan sobre sí mismos. Los lugares en los que ocurren hechos fundamentales de la trama son siempre ilógicos desde un punto de vista estructural, expresando a través de una arquitectura deformada la disfunción espaciotemporal<sup>12</sup> en la que se basan los sucesos de *El Resplandor*.

## Lo verosímil a través de los fragmentos

La arquitectura del hotel Overlook, precisamente por ser una réplica de una serie de fragmentos procedentes de diversos ejemplos reales [Fig. 03], utiliza el concepto de arquetipo para conjugar una suma de partes, cada una de las cuales remite a un ámbito con un valor simbólico.

El hotel aglutina una serie de programas comunes a esta tipología tales como los jardines, el lobby, el *hall*, la sala de baile, la zona de huéspedes o de empleados, la cocina, etc. Lugares corrientes en los que se explota la capacidad de los objetos y espacios cotidianos para evocar efectos sobrenaturales en su traslación al medio audiovisual.

Kubrick, explotando esta cotidianeidad, presenta el hotel en una escena de corte casi costumbrista en la que, tras unos planos recurso de los exteriores, el director del hotel enseña las instalaciones a la familia Torrance mientras intercala datos de la construcción del edificio con huéspedes ilustres, pequeñas anécdotas o detalles de la vida y funcionamiento diario.

Tras esta introducción, comienza el segundo acto de la película con Wendy recorriendo nuevamente esos mismos espacios llevando el desayuno a Jack en una secuencia en la que se intercala al niño recorriendo los pasillos en su triciclo. En estas tomas la *steadicam* sigue a Danny, doblando esquinas y cabeceando ligeramente en un movimiento muy natural, imposible de realizar con grúas ni guías; casi una visión subjetiva de "alguien que parece estar siguiendo al niño"<sup>14</sup>.

Esta nueva cámara no sólo se utiliza para generar imágenes en ese movimiento tan característico, sino que es un elemento fundamental para la concepción del espacio, pues Kubrick decide rodar con esta tecnología incluso antes de tener acabado el guion ni construidos los decorados<sup>15</sup>. De esta manera, el set se piensa desde las posibilidades que ofrece esta cámara para seguir con libertad a los personajes y, así, ponerlo en paralelo con el elemento iconográfico nuclear de *El Resplandor*: el laberinto.

En la escena inmediatamente posterior al desayuno de Jack, se muestra a madre e hijo deambulando por el laberinto del jardín mientras que, a través de un fundido encadenado<sup>16</sup>, "vemos a Jack mirar una maqueta del laberinto [Fig. 08.2] en la que aparecen, diminutos, madre e hijo hasta llegar a su centro"<sup>17</sup>.

La puesta en paralelo del laberinto con los pasillos del hotel es una de las claves para entender el espacio no sólo a nivel iconográfico, sino también físico, pues gracias a los recorridos del triciclo, tras sucesivos visionados de la película, el espectador puede comenzar a desentrañar las numerosas distorsiones entre los corredores y las habitaciones, entre diferentes estancias o, sencillamente, en la imposibilidad de que los ámbitos mostrados encajen físicamente en el edificio, conformando una arquitectura cuyos elementos se "conectan de manera imposible"<sup>18</sup>.

Al observar detenidamente el corredor de la zona de empleados y la habitación de los Torrance [Fig. 04] se encuentran las primeras incongruencias espaciales. Desde la puerta de entrada a la habitación, hacia el fondo, se observan otras dos puertas y un letrero indicando una salida de emergencia [Fig. 04.1]. Sin embargo, al entrar en la habitación, se suben unos pocos peldaños y se gira hacia la izquierda para entrar al dormitorio principal [Fig. 04.2], situándolo en una cota ligeramente más elevada que

percepciones extrasensorias o proyecciones alucinatorias?" Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2* (Barcelona: Ed. Paidós, 2013), 272-273.

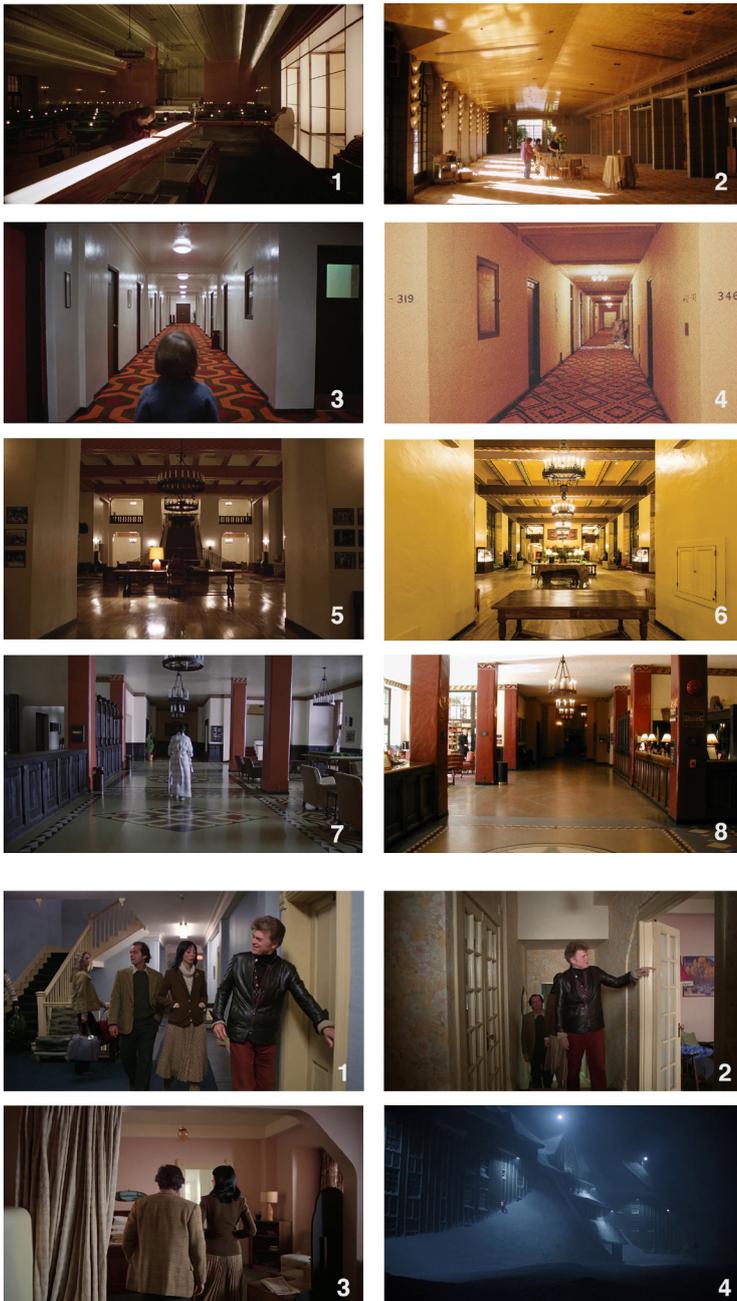


Fig. 03. Comparativa de espacios filmados con hoteles reales. F1, F3, F5, F7. Fotogramas de la película. © Warner Bros. Pictures F2. Gold Room del Arizona Biltmore Resorten Phoenix (AZ), Albert Chase McArthur y Frank Lloyd Wright, 1927 F4, F6, F8. Corredor (en *Los Archivos Personales de Stanley Kubrick*, ed. Alison Castle (Köln: Ed. Taschen, 2005), 653), Great Lounge (by Justin Kern) y Hall (www.Historic-Hotel-Lodges.com) del Hotel Ahwahneen Yosemite Valley (CA). Arquitectura de Gilbert Stanley Underwood e interiores de Phyllis Ackerman y Arthur Upham Pope, 1926.

13. Esta relación entre lo cotidiano y lo sobrenatural está sugerida en Sigfried Kracauer, *Teoría del cine. La redención de la realidad física* (Barcelona: Ed. Paidós, 2013), 213. "Quizás los films se parecen más a los sueños cuando nos abruma con la cruda e intransigente presencia de objetos naturales, como si la cámara acabara de extraerlos del útero de la existencia física, y como si el cordón umbilical entre imagen y realidad aún no hubiera sido cortado."

14. "La 'steadicam', una novedad en la época en la que se rodó la película, se usó para generar una quietud inquietante en el punto de vista [...]. La fotografía aporta una perspectiva perturbadora del edificio; la cámara se mueve de una forma extraña y desconcertante, a menudo lejos de la acción, como si fuese una presencia vigilante." Curtis, "Dark Places. The haunted house in film", 173. [traducción propia]

15. Kubrick describe el movimiento de la steadicam como el de una "alfombra mágica. Los movimientos fluidos y rápidos de la cámara en el laberinto no hubiesen sido posibles sin una steadicam [...] La mayor parte del decorado del hotel se construyó como una estructura compuesta, de modo que podías subir un piso de escaleras, girar por un pasillo, recorrerlo todo y llegar a otra parte del hotel. Reflejaba el tipo de movimientos de cámara que se hacían en el laberinto. Para aprovechar al máximo esta estructura era necesario tener tomas en movimiento sin cortes y, evidentemente, la steadicam lo hacía todo mucho más fácil." Michel Ciment, *Kubrick: The Definitive Edition* (New York: Faber and Faber, 2001), 189.

Fig. 04. Decorado de la zona de servicio y dormitorio de los Torrance. Elaboración propia. F1, F2, F3, F4. Fotogramas de la película. © Warner Bros. Pictures

16. En el fundido encadenado, dos secuencias se muestran a la vez en un mismo plano para mostrar simultaneidad. Sobre la representación del tiempo en el cine, ver Jacques Aumont, "El tiempo representado" en *La imagen* (Barcelona: Paidós Comunicación, 2013), 243-257. "El punto de vista en *El Resplandor* es crucial para tener la sensación de estar en un lugar que ya está habitado. En una escena Jack mira una maqueta del laberinto de arbustos que se ha construido frente al hotel. Su punto de vista se aproxima en zoom para revelar que está mirando a las dos minúsculas figuras de Wendy y su hijo, a quienes vemos desde un punto de vista objetivo llegando al centro del laberinto 'real'. El laberinto es una metáfora para todos los lugares encantados", Curtis, "Dark Places. The haunted house in film", 174. [traducción propia] "Como pasadizos que unen un comportamiento con otro, los pasillos del hotel muestran la gramática básica de los 'mode-jerk', pasillos enmarcados como elementos sintácticos que conectan condiciones espaciales cada vez más imposibles." McLeod, *Corridor Syntax* (2018), 98.

19. Los términos familiar [familiar] e inquietante [uncanny] se toman del ensayo de Freud *Das Unheimliche*, que Vidler resume: "Lo inquietante, escribe Freud, no es en realidad nada nuevo o extraño, sino algo cotidiano y asentado en la mente y que se ha enajenado de ésta solamente a través de un proceso de represión... Lo inquietante es algo que debería haber permanecido escondido pero que ha salido a la luz." Anthony Vidler, *The Architectural Uncanny. Essays in the Modern Unhomely*. (Cambridge MA, The MIT Press, 1992), 13.

20. La noción de espacio filmico se toma de los estudios de Eric Rohmer sobre el cine de F. W. Murnau: "espacio virtual reconstituido en [el] espíritu [del espectador] con ayuda de los elementos fragmentarios que la película le proporciona" Eric Rohmer, *L'organisation de l'espace dans le «Faust» de Murnau*. (Paris: Union générale d'éditions, 1977), 11. [traducción propia]

el pasillo, haciendo que las dos puertas no tengan sentido. A través de la estancia se ve que el baño tiene una ventana que debería mirar hacia el pasillo marcado con el letrero de salida, pero da al exterior [Fig. 04.3]. Estas distorsiones no operan sólo en un nivel interno, pues al ver la disposición de las ventanas en la habitación, ésta debería estar colocada en una esquina del hotel. Sin embargo, cuando Danny escapa por la ventana del baño, vemos que está colocada justo en el centro [Fig. 04.4].

La relación imposible entre los espacios es una constante dentro de la película. Mediante este sistema de ámbitos concatenados sólo en un plano imaginario se introduce subliminalmente al espectador en una arquitectura de carácter emocional, pero carente de lógica. Los 'familiares' ámbitos de este hotel se aceptan de forma inconsciente, ensamblándose en un artefacto desorientador que convierte esa suma de fragmentos arquetípicos en un ente 'inquietante' con capacidad de mutar sin motivo aparente<sup>19</sup>. El espacio filmico<sup>20</sup> constituye un paralelismo con la mente de Jack, deformándose a medida que se le proyecta la psicología del personaje.

Otro ejemplo de esta deformación espacial ocurre en la escena de la fiesta en la Gold Room. Jack entra a una estancia poblada de personas vestidas al estilo de los años 20 cuando un camarero le derrama el contenido de los vasos que transporta [Fig. 05.1]. Éste le invita a acompañarle al cuarto de baño para limpiarse [Fig. 05.2]. En la secuencia de entrada [Fig. 05.3], se ve que giran dos veces hacia la derecha [Fig. 05.4] por lo que, al reconstruir el espacio, éste se dobla sobre sí mismo [Fig. 05]. Cuando ambos personajes entablan la conversación en la que averiguamos que el conserje (Grady en el pasado y Jack en el presente) es el asesino de las gemelas que Danny ve en sus visiones, los personajes no sólo están en una disfunción temporal sino también espacial, pues están situados justo en el lugar en el que debería estar la barra de la sala.

En esta secuencia se observa un patrón en el espacio filmico del hotel: aquellos lugares en los que ocurre un acontecimiento importante de la trama son, en realidad, espacios imposibles. La película juega con la superposición de dos tiempos distintos haciendo del anacronismo uno de sus principales motores expresivos, pero esta disfunción temporal lleva también aparejada una distorsión espacial. En *El Resplandor* todo tiene lugar dos veces de forma simultánea, una en el presente, y otra, en el pasado, en una especie de desdoblamiento temporal que provoca disrupciones en la estructura espacial del hotel.

Este sistema de espacios imposibles se hace patente en el núcleo del hotel Overlook: la habitación 237, que aparece tres veces durante la película.

La primera, cuando Danny recorre el corredor de la moqueta hexagonal [Fig. 06] en triciclo. Si se observa la escalera de bajada situada a la derecha del plano [Fig. 06.1], ésta imposibilita la existencia de habitaciones tras las puertas inmediatamente posteriores. Las habitaciones opuestas están colocadas sobre la doble altura del Colorado Lounge, por lo que también son espacios imposibles [Fig. 06.2]. El niño intenta abrir la puerta de la habitación 237, pero está cerrada.

La segunda, cuando Danny está jugando con unos cochecitos, le lanzan una pelota [Fig. 06.3] y la dirección de la moqueta cambia de un plano a otro; el espacio se muestra como su reflejo en un espejo [Fig. 06.4]. Danny se levanta y se aproxima en plano subjetivo hacia la puerta, ahora abierta [Fig. 06.5], y se observa un zaguán con dos puertas forradas de espejo ligeramente entreabiertas bajo las cuales vemos la característica moqueta en tonos verde y lila [Fig. 06.6].

La tercera y última vez, en la que al fin se ve el interior, es durante la visión que comparten Danny y Dick Halloran. En el croquis se observan, de nuevo, múltiples puertas en el pasillo que deberían abrir directamente a la habitación. La estancia se configura mediante una secuencia de tres espacios concatenados. El primero es un pequeño estar [Fig. 06.7], el segundo, situado unos peldaños por encima, el dormitorio [Fig. 06.8] y, por último, un cuarto de baño [Fig. 06.9].



Fig. 05.  
Superposición de los decorados de la Gold Room y baño rojo. Elaboración propia. F1, F2, F3, F4. Fotogramas de la película. ©Warner Bros. Pictures.



Fig. 06.  
Decorado de la zona de habitaciones y habitación 237. Elaboración propia. F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9. Fotogramas de la película. © Warner Bros. Pictures.

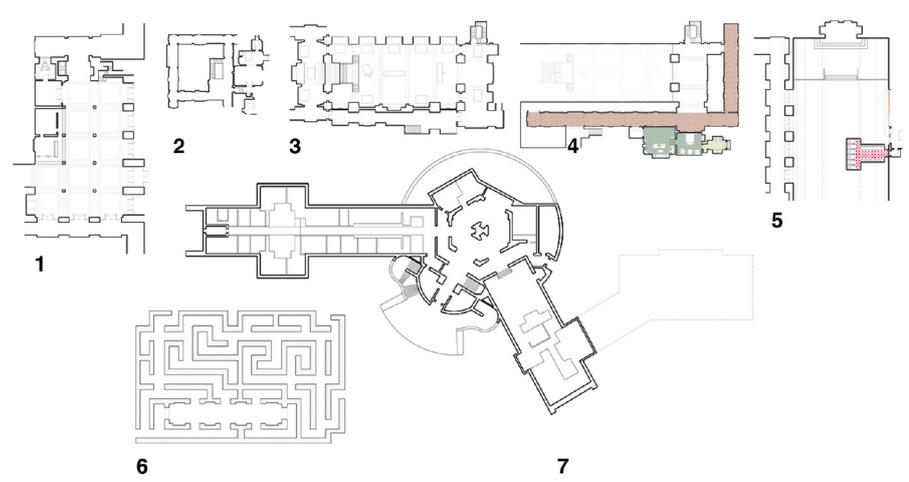


Fig. 07.  
Comparación a escala del hotel real para exterior del Overlook con decorados de los espacios interiores. Elaboración propia. F1. Recepción del hotel. F2. Zona de servicio y dormitorio de los Torrance. F3. Colorado Lounge. F4. Corredor de habitaciones y habitación 237. F5. Gold Room y baño rojo. F6. Decorado del laberinto de setos. Para la filmación sólo se construyó un modelo que correspondía a, aproximadamente, ¼ del tamaño del que aparece en la película. F7. Planta baja del Timberline Lodge en Mount Hood (OR), un proyecto original de Gilbert Stanley Underwood y desarrollado por W. I. Turner, Linn A. Forrest, Howard L. Gifford, Dean R. E. Wright, 1938.

21. Sobre el papel del cuarto de baño en la trama y esta tensión dialéctica, son interesantes las observaciones sobre la famosa escena de la ducha en *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960) en Slavoj Žižek, *Everything You Always Wanted to Know About Lacan But Were Afraid to Ask Hitchcock* (London: Verso, 1992), 231-234.

22. "No puede haber instancia de lo inquietante que no implique siempre una repetición" Sarah Kofman, *Freud and Fiction* (Lebanon NH, Ed. Northeastern University Press, 1991), 137. [traducción propia]

23. La expresión *mise en abyme* tiene su origen en una frase extraída de los Diarios de André Gide: "Me gusta que en una obra de arte se encuentren transpuestos, a escala de los personajes, el tema mismo de esta obra en comparación con ese procedimiento de los escudos de armas que consiste, en el primero, en poner al segundo en abismo." André Gide, *Le blason en abyme Journal* (1889-1939), Volume I (Paris, Ed. Gallimard, 1948), 44. [Traducción propia]. El texto original en francés es de 1893.

24. El efecto Droste es un tipo de imagen recursiva en el que la imagen representada se muestra repetida dentro de sí misma en un tamaño más reducido, y así sucesivamente. Este efecto visual debe su nombre al cacao Droste, pues el envase, hacia 1900, tenía estampado este recurso.

Mediante el estudio de los tres ámbitos descritos se observa un patrón en el que se identifican dos cualidades del espacio filmico del *Overlook*. La primera, ya comentada, es que los lugares donde ocurren los hechos cruciales de la trama son espacios imposibles desde una lógica real que sólo el medio cinematográfico hace posibles. La segunda, que todos estos lugares son cuartos de baño<sup>21</sup>, estableciendo un contraste a nivel iconográfico entre las superficies mullidas de las estancias y las pulidas y brillantes de los cuartos de baño, como si en los espacios que requieren una mayor intimidad, los traumas, los secretos y la violencia se rebelaran contra la familia.

Todos estos decorados conectados mediante las posibilidades del lenguaje cinematográfico también producen un efecto desorientador al pensar en su encaje con el edificio del hotel que vemos en las tomas de helicóptero al inicio de la película. Todos los interiores muestran espacios generados con ángulos de 90° y el hotel, en su exterior, utiliza un sistema de maclas que no se corresponden solamente con la ortogonalidad. Pero también, al comparar los ámbitos estudiados a escala junto al hotel original se ve que su encaje dentro de éste es imposible, pues son espacios mucho más amplios de los que el hotel puede albergar [Fig. 07].

El último elemento de distorsión del espacio que estudiaremos se ve, precisamente, gracias a estos planos exteriores. En la toma de helicóptero [Fig. 08.1] se observa claramente un aparcamiento y un considerable desnivel frente al edificio, sin embargo, al llegar los Torrance, encontramos el laberinto en el que tiene lugar el clímax de la película [Fig. 08.3]. Este lugar no solo está filmado con la misma técnica que el resto del hotel para establecer un paralelismo entre ambos, también contiene analogías y referencias a sus estancias.

Este sistema de analogías conforma un conjunto de imágenes que se superponen para añadir diferentes capas de significado a los espacios y acontecimientos narrados. Subrayan la distorsión del hotel, al tiempo que generan una arquitectura impregnada de referencias operando subliminalmente, y encuadran unas imágenes dentro de otras, tanto a nivel interno como externo a la película.

Las imágenes se repiten sucesivamente en un proceso que comienza con la réplica de lugares reales y sigue con espacios que establecen paralelismos entre sí, conectándose unos con otros a nivel subliminal. Pero también, las imágenes de la película hacen referencia a otras arquetípicas, o a historias conocidas con el fin de conformar un paisaje de reflejos contenidos unos dentro de otros de la misma manera que la historia del hotel se repite<sup>22</sup>, en el tiempo y en el espacio, una y otra vez.

### **La *mise en abyme*: el efecto Droste y múltiples capas de referencias**

El procedimiento narrativo en el que las imágenes se reproducen dentro de sí mismas es comúnmente conocido como *mise en abyme*. A través de éste, imágenes, diálogos o situaciones se repiten en diferentes escalas en un juego especular similar a dos espejos enfrentados. La imagen reflejada se repite produciendo al mismo tiempo un extraño efecto de realidad paralela y de un túnel infinito ligado al abismo que menciona André Gide<sup>23</sup>.

Este sistema de referencias encuadradas dentro de sí mismas es, junto a los espacios distorsionados, el mecanismo narrativo más característico de *El Resplandor*. La película, mediante la analogía directa entre espacios, personajes y tiempos diferentes, pero también, gracias al argumento, que en realidad plantea una misma historia que sucede de nuevo, estira las posibilidades de la *mise en abyme* hasta plantear una estructura narrativa estrechamente ligada al efecto Droste<sup>24</sup>.

Las imágenes, espacios y tiempos de *El Resplandor* se desdobl原因 formando un conjunto de referencias que conectan entre sí. Por ejemplo, durante la entrevista, el director comenta a Jack que en 1970 el conserje asesinó a su familia y, minutos después, durante el viaje en coche hacia el hotel, Jack cuenta una anécdota sobre un grupo de pioneros



Fig. 08.  
Fotogramas de la película.  
© Warner Bros. Pictures.



Fig. 09.  
Fotogramas de la película.  
© Warner Bros. Pictures.

25. “En la escena del desplazamiento en coche de la familia Torrance hacia el hotel Overlook puede verse una revelación de lo que será la dinámica de la película. Reflejo micro/macro, la discusión en apariencia anodina que el trío mantiene en torno a un grupo de pioneros atrapados en las Rocosas de Colorado y obligados a comerse entre ellos anuncia el delirio asesino de *El Resplandor*.” Simon Roy, *Mi Vida en Rojo Kubrick* (Barcelona: Ed. Alpha Decay, 2016), 96.

26. Aunque este hotel es en realidad un proyecto de Albert Chase McArthur (1927), y la colaboración de Wright está documentada, no se sabe con exactitud hasta dónde influyó en el diseño (ver Frank Lloyd Wright Foundation. “Arizona Biltmore Resort”. Visitada el 31 de octubre de 2021. <https://franklloydwright.org/site/arizona-biltmore-resort/>). Sin embargo, en la entrevista realizada por Vicente Molina a Stanley Kubrick, el director atribuye por completo el proyecto a Wright: “(...) el baño rojo es un diseño de Frank Lloyd Wright que el director artístico encontró en un hotel de Phoenix (Arizona). Es exactamente igual, en color y en todo. ¿Por qué íbamos a intentar diseñar un baño cuando no solo teníamos uno real con las proporciones correctas, sino que, además, es interesante?” Ciment, *Kubrick: The Definitive Edition*, 682 (nota: en la transcripción de esta entrevista en Molina, *Kubrick en casa*, se omite la mención a Wright)

27. Taliesin fue un proyecto construido por F. Lloyd Wright en 1911 para vivir con la que era su amante, Mamah Bouton Borthwick. En 1914, uno de los sirvientes asesina a Borthwick y a sus dos hijos, además de a otras cuatro personas, con un hacha.

28. El término cuarta pared surge a través de la reflexión de Denis Diderot (*Discours sur la poésie dramatique*, 1758) en la que afirma que un muro imaginario debe separar a actores y espectadores. Una rotura de la cuarta pared sucede cuando desde la ficción se interpela al espectador, haciéndole consciente del artificio que supone la representación.

atrapados en la Rocosas de Colorado que terminan comiéndose entre ellos<sup>25</sup>. Tanto el desarrollo de la trama como su conclusión se anticipan dentro de la propia historia.

La película establece analogías entre los espacios y los sucesos que tienen lugar en los mismos. No sólo se pone en paralelo al hotel con el laberinto en un nivel formal; también surge un patrón de estructuras narrativas que se repiten y se ven reforzadas por estas similitudes entre los ámbitos [Fig. 08.7, 08.9]. Si admitimos que el hotel es, en efecto, un reflejo del laberinto, el centro de éste debe ser la habitación 237. Esta analogía se hace evidente por el empleo del color verde, pero también por los nichos en forma de arco presentes en los dos ámbitos [Fig. 08.4, Fig. 08.6]. Los personajes también se colocan de formas similares y primeros planos de Jack sirven para relacionar todas esas imágenes a lo largo de la película [Fig. 8.5, 8.8, 8.10], proponiendo un paralelismo entre el hotel y el laberinto a través de la psique del protagonista. De esta manera las imágenes se repiten estableciendo un patrón que dota de continuidad a las mismas, lo que une espacios y sucesos reales e imaginarios con tiempos distintos [Fig. 08.2, 08.5, 08.9, 08.10].

Estas dinámicas no se observan sólo en un nivel interno, sino también a través de los espacios que sirven como modelo a los decorados e historias relacionadas con éstos. La Gold Room no recibe sólo su nombre, sino también una inspiración clara en su techo o en los tonos de la moqueta de la que se encuentra en el Arizona Biltmore Resort<sup>26</sup>, lugar del que también toman prestado el baño rojo en el que tiene lugar la conversación entre Jack y Grady. En estos espacios, tomados de la arquitectura de Wright, el conserje revela que asesinó a su familia y, en una especie de broma macabra, resuenan los ecos del suceso de Taliesin<sup>27</sup>. La película utiliza el efecto Droste no sólo dentro de sí misma, sino también apropiándose de la realidad como si fuese otra imagen más del sistema propuesto. De esta manera se diluyen las fronteras entre realidad y ficción a través de la trasposición directa de los espacios y la convergencia sobre los mismos de historias tanto reales como ficticias en una sutil rotura de la cuarta pared<sup>28</sup> con la que el espectador pasa a formar parte de esa imagen recursiva.

Mediante conexiones imposibles, superposiciones y repeticiones, Kubrick compone una imagería completamente basada en la expresión arquitectónica, en la capacidad de ensamblar diferentes espacios y ámbitos de manera que adquieran una cierta elocuencia en relación a la historia que se narra. La arquitectura no sólo es el motor de la historia narrada, sino que ésta únicamente adquiere sentido a través del espacio fílmico. Las fotografías de lugares reales, las maquetas, sus fotografías anotadas y los decorados son el principal material de trabajo para la película, revelando que en la paradoja de los espacios que sólo pueden ser posibles a través del cine, se encuentra el verdadero sentido narrativo de *El Resplandor*.

### **La meta-arquitectura del hotel Overlook. Imagen-tiempo invertido.**

Tras estudiar los decorados que conforman el hotel Overlook se observa cómo, en su traslación a un espacio fílmico, se transforman en una arquitectura que expresa distintos tiempos y espacios trenzados en un laberinto que oscila entre lo real, lo filmado, y lo sugerido para conformar una identidad que, a su vez, remite a múltiples arquetipos sobre los que se van sedimentando capas de significados que se complementan entre sí.

La película ofrece pocas claves o sugerencias sobre su significado. Quizás el único elemento descodificador que se ofrece es el de los espejos [Fig. 09] en un nivel simbólico: el cambio de sentido de la moqueta cuando Danny se aproxima a la habitación 237, que tiene un zaguán con dos puertas forradas de espejo. Los baños, cruciales en la trama, no sólo tienen espejos, sino que es a través de ellos como se revelan duplicidades en la mente de Jack; cuando besa a la mujer [Fig. 09.1] que se encuentra en el baño de la habitación 237, ésta muestra su verdadera apariencia a través del reflejo [Fig. 09.2]. También, en la confrontación con Grady [Fig. 09.3] en el baño rojo [Fig. 09.4], éste aparece delante de un espejo. Por último, el pasillo de acceso a la Gold Room también tiene uno situado frente a la puerta de entrada [Fig. 09.9].

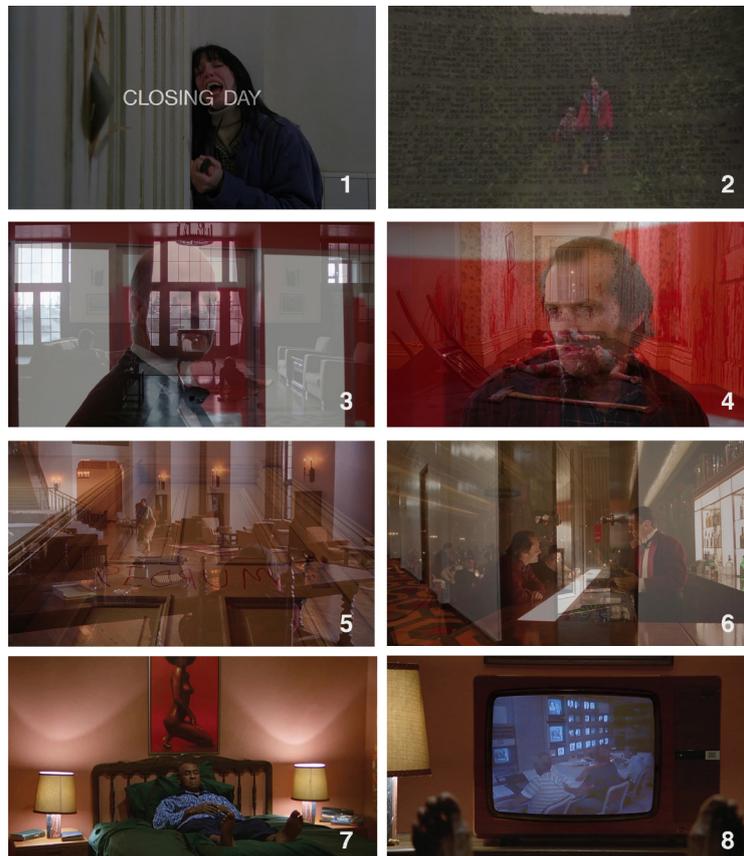


Fig. 10. Fotogramas de *The Shining: Forwards and Backwards* (John Fell Ryan y Akiva Saunders, 2011). F7. Fotograma central de la película original. © Warner Bros. Pictures F8. Fotograma de la película original. Imágenes que ve Dick Halloran cuando mira la televisión.

## BIBLIOGRAFÍA:

Aumont, Jacques. *La imagen* (Barcelona: Paidós Comunicación, 2013)

Ciment, Michel. *Kubrick: The Definitive Edition* (New York: Faber and Faber, 2001)

Curtis, Barry. *Dark Places. The haunted house in film* (London: Reaktion Books, 2008)

Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2* (Barcelona: Ed. Paidós, 2013)

Guide, André. *Le blasonen abyme Journal* (1889-1939), Volume I (Paris, Ed. Gallimard, 1948)

Hays, Michael. "Critical Architecture: Between Culture and Form" *Perspecta* Vol. 21 (1984)

Hill, Rodney. "El Resplandor 1980" en *Los Archivos Personales de Stanley Kubrick*, ed. Alison Castle (Köln: Ed. Taschen, 2005), 614-683

Kofman, Sarah. *Freud and Fiction* (Lebanon NH, Ed. Northeastern University Press, 1991)

Kracauer, Sigfried. *Teoría del cine. La redención de la realidad física* (Barcelona: Ed. Paidós, 2013)

Kuleshov, Lev. *Kuleshov on film: writings by Lev Kuleshov*, edited and translated by Ronald Levazo (Berkeley: Ed. University of California Press, 1974)

LoBrutto, Vincent. *Stanley Kubrick: A Biography* (New York: Da Capo Press, 1999)

McLeod, Kevin. "CorridorSyntax" en *Elements of Architecture: Corridor*, ed. Rem Koolhaas (Venice: Marsilio, 2014), 998-1004

Molina Foix, Vicente. *Kubrick en Casa* (Barcelona: Anagrama, 2019)

Riambau, Esteve. *Stanley Kubrick* (Madrid: Cátedra, 2010)

Rohmer, Eric. *L'organisation de l'espace dans le «Faust» de Murnau*. (Paris: Union générale d'éditions, 1977)

Roy, Simon. *Mi Vida en Rojo Kubrick* (Barcelona, Ed. Alpha Decay, 2016)

Vidler, Anthony. *The Architectural Uncanny. Essays in the Modern Unhomely*. (Cambridge MA, The MIT Press, 1992)

Vidler, Anthony. *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture* (Cambridge MA: MIT Press, 2001)

Žižek, Slavoj. *Everything You Always Wanted to Know About Lacan But Were Afraid to Ask Hitchcock* (London: Verso, 1992)

29. Aunque ortográficamente la palabra carece de significado, fonéticamente, en su idioma original, sonaría igual que "habitación roja".

30. "De acuerdo con la secuencia espacial y temporal que plantea, *El resplandor* propone -ante todo- un juego de anillos concéntricos donde -en una estructura similar a la de *Lolita*- cada uno de ellos anticipa elementos de los siguientes. [...] En ese final donde el laberinto [...] vuelve a jugar un papel fundamental -desde el punto de vista dramático y mitológico- en la anulación de cualquier lógica en el tiempo o en el espacio." Rimbau, Stanley Kubrick, 217.

La lógica recurrente en la iconografía moderna de atravesar el espejo se hace evidente cuando Danny escribe la palabra REDRUM<sup>29</sup> sobre la puerta del baño del apartamento de los Torrance, pues la única habitación roja que aparece en la película es el baño de la Gold Room, estableciendo un vínculo entre estos espacios. En esa misma escena, Wendy se despierta y mira al espejo en el que aparece la palabra MURDER [Fig. 09.5] y en el que, en una escena anterior de la película, habíamos visto reflejado a Jack [Fig. 09.7] mientras, al igual que Wendy [Fig. 09.6], abraza a su hijo [Fig. 09.8].

Después de este momento tiene lugar la persecución final en el laberinto. Jack va siguiendo las huellas que Danny deja en la nieve hasta que éste se da cuenta de que, precisamente por sus huellas, no podrá escapar nunca. De repente, decide parar en seco y caminar hacia atrás siguiendo en camino inverso sus propias pisadas. Este proceder emplea de nuevo la lógica del espejo subvirtiendo la línea temporal, como si Danny tuviera que retroceder en el tiempo para invertir la lógica del espacio y, así, salir del bucle en el que la historia se repite una y otra vez. Jack se sorprende al ver que las huellas de su hijo desaparecen en el centro del laberinto y, desconcertado, acaba muriendo congelado sin encontrar la salida.

Espacio y tiempo se conjugan simultáneamente en el espacio fílmico propuesto en *El Resplandor*. La arquitectura de sus decorados muestra, a través del medio cinematográfico, unos ámbitos escindidos de cualquier lógica estructural para representar unos lugares ligados a la iconografía del laberinto y suspendidos en un tiempo circular<sup>30</sup>, produciendo imágenes que se repiten y que, mediante la expresividad de los espacios, convierten a la arquitectura en el principal motor narrativo del film.

A través de este sistema de imágenes recursivas que propone Kubrick, el hotel Overlook se convierte en un artefacto que, como el propio argumento, también se pliega sobre sí mismo hasta cerrarse, sin ofrecer ninguna salida al espectador. Pero, llevando al límite la capacidad expresiva de los sistemas que emplea, la película, en su conjunto, acaba por ofrecer una vía de escape a través de una inesperada (y muy escondida) rotura de la cuarta pared.

En la película experimental *The Shining: Forwards and Backwards* (John Fell Ryan y Akiva Saunders, 2011), el metraje original de *El resplandor* se reproduce hacia delante y hacia atrás al mismo tiempo sobre una misma pantalla [Fig. 10]. El último fotograma se yuxtapone al primero y, a medida que la película avanza, las dos proyecciones se superponen en su camino hacia el punto intermedio del film, en el que, por una sola vez, ambos fotogramas coinciden. En este fotograma aparece Dick Halloran, momentos antes de sufrir un trance, mirando la televisión [Fig. 10.7]. Lo que aparece en su pantalla es, a su vez, unos hombres mirando pantallas [Fig. 10.8]. Y eso es lo que también es, en ese momento, el espectador: alguien mirando otra pantalla.

Las imágenes completan así un camino de ida y vuelta al tiempo que la película se convierte en un objeto sometido a la misma deformación que los espacios que muestra. Los arquetipos prestados de la realidad se conectan en la película mediante múltiples juegos técnicos o, incluso, metafóricos en clave de ficción. Pero al llevar al extremo ese sistema de imágenes recursivas a través de espejos enfrentados, el espectador pasa a formar parte de este complejo entramado, convirtiéndose en otra referencia más de ese abismo de imágenes repetidas indefinidamente. Como si, al igual que el Overlook, la realidad se hubiera plegado sobre sí misma y los espacios que presta a la ficción volvieran a ella.

Arquitectura / Cine / Kubrick / El Resplandor / Espacio Fílmico