

# EL CASTILLO ENCANTADO DE WALT DISNEY: UNA REPRESENTACIÓN IDEALIZADA DEL CASTILLO EUROPEO MEDIEVAL CON UNA FUNCIONALIDAD NARRATIVA

WALT DISNEY'S ENCHANTED CASTLE: AN IDEALIZED REPRESENTATION OF THE MEDIEVAL EUROPEAN CASTLE TO SERVE TO STORYTELLING

## RESUMEN

La animación 2D es un terreno fascinante que muestra mundos increíblemente creativos y envuelve una amplia gama de campos profesionales. La arquitectura juega un papel destacado en animación, dando cabida a narrativas mediante todo tipo de complejas edificaciones fantásticas. A pesar de ser un tema relevante, la mayoría de publicaciones editoriales sobre animación tienden a recopilar el arte de las producciones, sin ahondar adecuadamente en el rico trasfondo que existe detrás de estos diseños arquitectónicos. Este artículo busca acercarse a un modelo específico de arquitectura creado por Walt Disney: *el castillo encantado*. Este tema es una constante en muchas de sus producciones más clásicas, entre las que destacan *Blancanieves (Snow White and the Seven Dwarfs, David Hand, 1938)*, *La Cenicienta (Cinderella, Clyde Geronimi, 1950)* y *La Bella Durmiente (Sleeping Beauty, Clyde Geronimi, 1959)*, siendo esta última pieza, por su calidad exquisita, el centro del presente análisis.

## ABSTRACT

2D animation is a fascinating discipline that shows incredible worlds of pure creativeness, and which involves a wide range of professional fields. Architecture plays a prominent role in Animation, facilitating the immersive narrative environment through all kinds of fantastic buildings. Despite being a subject of deep relevance, most editorial publications on animation tend to collect the art of productions, without properly delving into the rich background that usually exists behind those amazing architectural designs. This article seeks to approach a specific model of architecture created by Walt Disney: *the enchanted castle*. This theme is a constant in many of his most classic productions, among which *Snow White (David Hand, 1938)*, *Cinderella (Clyde Geronimi, 1950)* and *Sleeping Beauty (Clyde Geronimi, 1959)* stand out. Due to its exquisite quality, both technically and artistically, the latter will be the focus of this analysis.



# IRENE FERRER ROSILLO

Universidad de Córdoba,  
España

Irene Ferrer Rosillo (Granada, 1988) es licenciada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València y posee un Máster en Representación y Diseño en Ingeniería y Arquitectura. Artista de espíritu libre, soñadora y amante de la animación, desarrolla su carrera como ilustradora, concept artist, animadora 2D y profesora de arte. Actualmente es doctoranda por la Universidad de Córdoba donde investiga sobre el *diseño de arquitectura* en la animación 2D, con el objetivo de abrir más posibilidades en el mundo de la animación dándolo a conocer en otros campos como la Arquitectura o la Ingeniería.

## **PALABRAS CLAVE:**

Arquitectura, animación 2D, narrativa, *La Bella Durmiente*, Gótico, Romanticismo.

## **KEY WORDS:**

Architecture, 2D Animation, storytelling, *Sleeping Beauty*, Gothic, Romanticism.

## **DOI:**

<https://doi.org/10.4995/caa.2022.17143>

## Introducción

La arquitectura juega un papel importante en una producción de animación 2D, pero este trabajo artístico suele englobarse de manera general dentro del concept art, quedando relegado a un segundo plano. Este artículo profundiza en el tema para darle la importancia que se merece, con el objetivo de esclarecer su funcionalidad narrativa.

La animación es un terreno perfecto para la creación de nuevas posibilidades arquitectónicas. Aunque es un tema poco tratado, Dunne y Raby ya lo abordan en su libro *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming* (2013), donde proponen abrir la puerta a la exploración de escenarios alternativos para definir los que realmente queremos para nuestra sociedad a través del *diseño especulativo* como potente herramienta de trabajo (Dunne, Raby, 2013: 2).<sup>1</sup> El “diseño especulativo”<sup>2</sup> puede servir en numerosas disciplinas entre las que destacan la arquitectura, la tecnología o la ciencia, donde se desarrollan proyectos que aportan nuevos

debates de cómo hacer las cosas (ibídem, p. 23-24).<sup>3</sup> Del mismo modo, la animación puede convertirse en un campo de experimentación interesante para poner en práctica el *diseño especulativo*: el *diseño de arquitectura*<sup>4</sup> puede proponer nuevas formas de arquitectura que inspiren a arquitectos e ingenieros profesionales.

El *diseño de arquitectura* también propone potentes ideas de escenarios futuros. El diagrama de Dunne y Raby<sup>5</sup> es muy útil para esclarecer el tipo de futuro que podemos trabajar. Respecto al *diseño de arquitectura*, si queremos establecer un puente entre ficción y realidad, la zona de lo *posible* (ibídem, p. 4)<sup>6</sup> puede ayudarnos a crear arquitecturas especulativas, pero científicamente posibles estableciendo un vínculo con el mundo de hoy y el sugerido, planteando nuevas formas de hacer arquitectura.

El objetivo de un *diseño de arquitectura* es servir a la narrativa. Para que sea efectiva debe interactuar y crear una conexión con el espectador. El aspecto emocional

---

<sup>1</sup> Dunne y Raby reflexionan sobre el rol que desempeña el diseño en nuestra sociedad y su conclusión al respecto es la siguiente: “When people think of design, most believe it is about problem solving, [...] there other possibilities for design: one is to use design as a means of speculating how things could be-speculative design [...], to create spaces for discussion and debate about alternative ways of being, and to inspire and encourage people’s imaginations to flow freely.” (“Cuando la gente piensa en diseño, la mayoría cree que sirve para resolver problemas, [...] hay otras posibilidades: una es usar el diseño como un medio para especular el cómo podrían ser las cosas: diseño especulativo [...], para crear espacios de discusión y debate sobre maneras alternativas de ser, para inspirar y animar a que la imaginación de las personas fluya con libertad.”) (Trad. a.)

<sup>2</sup> O “speculative design” como se denomina en el libro *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, que es un tipo de diseño que se nutre de la imaginación y creatividad.

<sup>3</sup> “Of all the design disciplines it is probably architecture that has the richest, most diverse tradition for exploring ideas[...] One of the most interesting examples to cross over from idea to reality is Peter Eisenman’s famous House VI (1975), which prioritized formalist concerns over practicalities to an extreme extent” (“De todas las disciplinas de diseño, la arquitectura es probablemente la que tiene la tradición más rica y diversa para explorar ideas... Uno de los ejemplos más interesantes de llevar una idea a la realidad es la famosa Casa VI (1975), que prioriza en extremo las preocupaciones formalistas sobre las prácticas.”) (Trad. a.)

<sup>4</sup> A partir de ahora para referirme a la arquitectura de animación utilizaré el término *diseño de arquitectura*, para dejar claro su carácter ficticio y, por tanto, perteneciente al terreno especulativo.

<sup>5</sup> El diagrama de Dunne y Raby es una adaptación del creado por el futurólogo Stuart Candy que ilustra diferentes tipos de futuros. Consiste en una serie de conos que se abren en forma de abanico desde el presente hacia el futuro: “Probable, Plausible, Possible and Preferable” (ibídem, p. 2-3).

<sup>6</sup> “The skill here is making links between today’s world and the suggested one, [...] This is the space of speculative culture-writing, cinema, science fiction”. (“Aquí la habilidad es establecer vínculos entre el mundo presente y el sugerido, [...] Este es el espacio de la cultura especulativa: escritura, cine, ciencia ficción.”) (Trad. a.)

juega un papel fundamental a la hora de conectar con este y lo ayudan a involucrarse profundamente en la película. En *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, Donald A. Norman expone que los objetos que nos rodean no sólo los elegimos por su utilidad, también por el componente emocional que despierta en nosotros (Norman, 2004: 4-5),<sup>7</sup> de igual manera el *diseño de arquitectura* puede transmitir emociones negativas o positivas, dependiendo de lo que se quiera narrar.

A lo largo del artículo abordaré esta principal función narrativa del *diseño de*

*arquitectura*. El artículo se divide en tres partes fundamentales: *análisis, estudio de la narrativa e identificación de las influencias*. Primeramente, se explicará el concepto de *castillo encantado*; a continuación, indagaremos en los referentes artísticos que han inspirado a los artistas de Walt Disney; seguidamente, analizaremos los castillos de Estéfano y Maléfica, ahondando en la funcionalidad arquitectónica y narrativa de los elementos y espacios; por último, tras el análisis arquitectónico, se procede a identificar las influencias y referentes arquitectónicos que poseen dichas edificaciones.

## 01

### El castillo encantado de Disney

Walter Elias Disney nació en los Estados Unidos, pero cualquiera que vea su obra cinematográfica podría pensar que perteneció al continente equivocado, pues, a pesar de ser americano, siempre se sintió atraído por la cultura, los paisajes, la historia y, sobre todo, por los cuentos de la Europa fantástica —Carlo Collodi, los hermanos Grimm, Charles Perrault o Lewis Carroll—, pero también de la Europa real que recorrió numerosas veces en tren (Doux, 2006). Su relato favorito era *Alicia en el país de las maravillas*, uno de los primeros que leyó y siempre quiso adaptar: incluso antes de realizar *Blancanieves* creó las *Comedias de Alicia* (*Alice Comedies*, Walt Disney, 1923-1927), una serie de cortometrajes que combinaban acción real y

animación, llegando a cumplir su sueño mediante el largometraje de 1951.

Su estudio de animación se inspiró en numerosos ilustradores europeos, destacando a Gustav Doré, Arthur Rackham, Philippe Rousseau, Beatrix Potter y Benjamin Rabier, estos dos últimos conocidos por sus animales antropomórficos que anticiparon los personajes de Disney, como Mickey Mouse (*ídem*). Disney retrató el mundo europeo con suma belleza e idealización, quedando reflejado en la mayoría de sus obras: en la Alemania fantástica de *Blancanieves*, en el Londres fantástico de *Peter Pan* (Hamilton Luske, Wilfred Jackson, Clyde Geronimi, 1953) o en el mundo británico de *Alicia en el país de las*

<sup>7</sup> "In creating a product, a designer has many factors to consider: the choice of material, the manufacturing method, the way the product is marketed, cost and practicality, and how easy the product is to use. But what people don't realize is that there is also a strong emotional component to how products are designed and put to use." ("Al crear un producto, un diseñador debe considerar muchos factores: la elección del material, el método de fabricación, la manera en que el producto se comercializa, los costes y la practicidad, y la facilidad del uso del producto. Pero lo que la gente no se da cuenta es que también hay un fuerte componente emocional en la forma en que los productos son diseñados y puestos en uso.") (Trad. a.)



**Fig. 1.** Castillo de Estéfano.

maravillas (*Alice in Wonderland*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, 1951).

Fascinado por esta cultura, la arquitectura no podría quedarse atrás, hallando en sus películas una edificación típica de la Europa medieval, el *castillo*, a partir del que creó un diseño fantástico que se anclaría en el *imaginario disneyano*,<sup>8</sup> convirtiéndose en un símbolo de la factoría

como se muestra en su logo más representativo: el *castillo encantado*.<sup>9</sup>

El *castillo encantado* es un concepto ficticio que combina la edificación medieval con el calificativo *encantado*, haciendo alusión a su carácter irreal y atemporal y, por tanto, perteneciente a los cuentos. Surgió de la imaginación del propio Disney cuyo equipo de artistas se encargó de dar forma, como podemos verlo en muchas

<sup>8</sup> *Imaginario* según la RAE significa “imagen simbólica a partir de la que se desarrolla una representación mental”. *Disneyano* lo usaré a partir de aquí para tratar todo lo que tenga que ver con el estilo de Disney. Al hablar de *imaginario disneyano* con ello me estaré refiriendo al lenguaje de códigos propio creado por Walt Disney a lo largo de su historia animada.

de sus obras de animación 2D como en la trilogía de princesas<sup>10</sup> de *Blancanieves*, *La Cenicienta* y *La Bella Durmiente*. Pero este concepto sobrevive incluso a la muerte de este, pudiéndose encontrar en muchas películas posteriores dirigidas por sus predecesores: *Merlín el encantador* (*The Sword in the Stone*, Wolfgang Ritherman, 1963), *Robin Hood* (Wolfgang Ritherman, 1973), *Tarón y el caldero mágico* (*The Black Cauldron*, Richard Rich, Ted Berman, 1985), *La Sirenita* (*The Little Mermaid*, Ron Clements, John Musker, 1989), *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991) y *Aladdín* (*Aladdin*, Ron Clements, John Musker, 1992).

El *castillo encantado* es uno de los ejemplos más claros de *diseño de arquitectura* creado para animación 2D, al igual que esta se hallan innumerables edificaciones con una riqueza arquitectónica que no pasa desapercibida y es digna de estudio. El artículo se centrará en el film de *La Bella Durmiente*, adaptación del clásico cuento de Charles Perrault, escogiendo como objeto de estudio los castillos de Estéfano y Maléfica, a través de los que se explicará en profundidad la construcción del *castillo encantado*.

## 02

### La idealización del castillo medieval

En los filmes de Walt Disney hay una clara similitud con el movimiento artístico del Romanticismo surgido a finales del siglo XVIII, en el que “se sueña con países lejanos, e imaginativamente, uno se evade hacia el pasado, en especial hacia la Edad Media, de la cual se forja una idea poética y vaga” (Salvat, 2006: 239-240): la “exacerbación pasional”, “el interés por la *noche*”, la “huida de lo real hacia lo imaginativo” son algunas de sus características (idem).

Si el Neoclásico del siglo XVIII se centraba en la Grecia y Roma antiguas, los románticos trasladaron su interés a las artes como el Gótico y Románico. Comparando este movimiento artístico con Disney es evidente que, en esencia, este último fue un romántico ferviente que trató de extraer la belleza de las civilizaciones medievales y hacer sus propias reinterpretaciones, creando paisajes fantásticos con *casillos encantados*.

<sup>9</sup> El logotipo de Disney aparece al inicio de cada obra cinematográfica y representa un castillo de cuentos. Véanse ejemplos en <https://www.youtube.com/watch?v=6KyFeG7kFTM> [acceso: mayo de 2021].

<sup>10</sup> *Blancanieves*, *La Cenicienta* y *La Bella Durmiente* se consideran la trilogía clásica por excelencia porque, además de repetir el patrón de la fórmula narrativa de princesas Disney, suponen momentos clave en la historia de la animación del estudio: *Blancanieves*, bautizada por los integrantes del estudio como *la locura de Disney* o *Disney's Folly* en inglés, fue una obra maestra que rompió los moldes establecidos de lo que la gente entendía por dibujos animados en los años 30 ya que el formato extendido era el cortometraje y se pensaba que ninguna persona aguantaría ver una película de hora y media de animación (Arends, 1994). *La Cenicienta*, según explica Brian Sibley (historiador de Disney), fue un largometraje que trajo un renacer en Disney tras años de grandes dificultades en el estudio (EMC West, 2008). *La Bella Durmiente* supuso el fin de la animación tradicional que, según explica Tony Baxter (Vicepresidente de Walt Disney Imagineering), era un método que consistía en tres laboriosos pasos: primero se realizaba la animación en los acetatos; en segundo lugar, se transferían a través del entintado a mano a una placa transparente; y, finalmente, cuando la tinta se secaba, se volteaba la placa y se aplicaba el color en la parte posterior (idem).



**Fig. 2.** La sala principal del castillo de Estéfano.

Al observar los paisajes disneyanos, estos nos evocan a la pintura romántica del siglo XIX que se empleó como fuente de inspiración artística (Doux, 2006), pudiendo destacar al alemán Caspar David Friedrich y sus pinturas paisajísticas. En *Abadía en el robledal* (1809) o *Monastery ruin Eldena* (1825), se observa un espíritu romántico mostrando la nostalgia de una civilización lejana representada en las ruinas sobre la belleza de la naturaleza. De igual manera, el estudio aporta el mismo tratamiento al paisaje sobre el que la arquitectura resalta con suma belleza. Otra figura a destacar es el inglés Füssli, en su obra *La pesadilla* (1781), con una gran carga emocional, mostrando el terror y la parte irracional humana, en Disney se palpa esta misma esencia en algunas arquitecturas que transmiten sensaciones asfixiantes y terroríficas como el castillo encantado de Maléfica que veremos más adelante.

Por otro lado, junto al movimiento romántico surgió, en esa época en Europa, una obsesión por las restauraciones de edificios antiguos en ruinas y nuevas invenciones inspiradas por la Edad Media. Una de las grandes ambiciones de la arquitectura en el siglo XIX fue la de crear un estilo, puesto que se quería romper con la tradición obsoleta y era necesario un cambio. Así que, muchos artistas buscaron su identidad en las manifestaciones artísticas del pasado, surgiendo así el

Historicismo y dando como resultado numerosas vertientes entre las que destacan el Neogótico, Neobarroco y Neorrománico. Algunas de las construcciones más representativas neogóticas como los Castillos de Neuschwanstein (del que hablaremos más adelante) y Lichtenstein, ubicados en Alemania, o el Castillo de Butrón de Gatika, en la provincia de Vizcaya, nos evocan a los *castillos encantados* de Disney.

Arquitectos como el historicista Eugène Viollet-Le-Duc dedicaron su vida a las restauraciones y reinterpretaciones de edificios medievales. Famosa es su reconstrucción de la Catedral de Notre Dame, la Ciudad de Carcasona o el Castillo de Roquetaillade son algunos ejemplos del renacer gótico. Al igual que Viollet-Le-Duc, Disney, como si de un arquitecto historicista se tratara, reinterpreta sus propias construcciones medievales, creando un nuevo lenguaje. En películas como *Blancanieves*, *La Cenicienta* o *La Bella Durmiente* podemos sentir esta pasión por las construcciones medievales. El estilo de la arquitectura neogótica y neorrománica se palpa en estos *castillos encantados*, un retorno al pasado de un imperio perdido siendo notable el idealismo por la civilización medieval y sus edificaciones. El contexto histórico de *La Bella Durmiente* se sitúa en el siglo XIV, y su contexto socio-cultural mezcla el sistema de la vida feudal con la magia y la fantasía.

## 03

### Érase una vez... ¡La arquitectura!

*La Bella Durmiente* es idónea para profundizar en el diseño de arquitectura disneyano por su gran calidad técnica. Tiene tres escenarios fundamentales: la *ciudad feudal* de Estéfano, el *castillo* de Maléfica y el *bosque*, siendo los dos primeros mi objeto de estudio. Al realizar un análisis arquitectónico en animación se hace im-

posible no hablar de guion o narratología, por lo que cada espacio o elemento arquitectónico tienen una funcionalidad narrativa y simbólica en la trama que se explicará a continuación. *La Bella Durmiente* posee una estructura clásica,<sup>11</sup> perfecta para este análisis recogido de manera esquemática en la Tabla 2.



**Fig. 3.** Castillo de Maléfica.

<sup>11</sup> "En la historia del cine, este tipo de narración se consolida en el periodo conocido como clásico (1930-1955) pero en la actualidad se utiliza de forma masiva." (Macías, 2003: 48).

INFLUENCIAS ARTÍSTICAS EN LOS CASTILLOS DE ESTÉFANO Y MALÉFICA				
MOVIMIENTO ARTÍSTICO	CARACTERÍSTICAS GENERALES	REFERENTES	COMPARATIVA	
			CASTILLO DE ESTÉFANO	CASTILLO DE MALÉFICA
ROMANTICISMO	Exaltación de los sentimientos y lo instintivo.	<i>Abadía en el robledal, Monastery ruin Eldena, La pesadilla.</i>	Idealización, belleza y fantasía.	Exaltación de sentimientos de terror y angustia.
HISTORICISMO	Interés histórico y estético por las construcciones artísticas medievales.	Los Castillos de Luis II de Baviera ( <i>Castillo de Neuschwanstein, Herrenchiemsee y Linderhof</i> ) <i>Castillo de Lichtenstein, Castillo de Butrón.</i>	Representación de un neogótico idealizado, prevalece la estética ante la practicidad.	Extrae la estética del neorrománico y neogótico más tenebroso prevaleciendo la estética ante la funcionalidad.
GÓTICO	Verticalidad, complejidad ornamental, ligereza estructural y gran iluminación.	<i>Sainte Chapelle de París, Catedral de Reims, Catedral de Notre Dame, Catedral de Santa María de la Sede de Sevilla.</i>	- Características: verticalidad, altura, ligereza y luminosidad. - Elementos: pináculos, arco ojival, bóveda de crucería, pilares compuestos. - Ornamentación: capiteles con motivos geométricos.	- Características: gran altura y verticalidad. - Elementos: arco ojival, pináculos, pilar compuesto. - Ornamentación: gárgolas, capiteles y cornisas con motivos monstruosos.
ROMÁNICO	Grandiosidad de sus construcciones, volúmenes masivos, solidez, austeridad y escasa iluminación.	<i>Iglesia de San Martín de Tours en Frómista, Iglesia de Saint-Étienne en Nerves.</i>	- Características: construcción en piedra, grandiosidad.	- Características: construcción en piedra, uso de mampostería, grandiosidad, robustez, solidez, poca iluminación y austeridad decorativa.

**Tabla 1.** Influencias artísticas en los castillos de Estéfano y Maléfica.

ESTRUCTURA NARRATIVA DE LA BELLA DURMIENTE				
ESTRUCTURA	SECUENCIA	DESCRIPCIÓN	ESPACIO	ESCENARIO
PRÓLOGO	1. Libro abriéndose	<i>Introducción a la historia.</i>	Ciudad feudal de Estéfano	CASTILLO DE ESTÉFANO O CIUDAD AMURALLADA
PLANTEAMIENTO (Primer Acto)	2. Festejo del nacimiento de Aurora	<i>Presentación de los personajes principales y concesión de dones.</i>	Palacio de Estéfano: Sala principal	
	3. Aparición de Maléfica (1º punto de giro / planteamiento del conflicto)	<i>Presentación de la villana y su maldición a Aurora.</i>	Palacio de Estéfano: Sala principal	
	4. Quema de ruelas	<i>Estéfano ordena quemar las ruelas del reino.</i>	Plaza de la ciudad	
	5. Huida	<i>Las hadas se llevan consigo al bebé.</i>	Jardines	
DESARROLLO (Segundo Acto)	6. La montaña prohibida (elipsis - libro)	<i>Presentación del castillo de Maléfica.</i>	Exterior del castillo y Sala principal	CASTILLO DE MALÉFICA
	7. La cabaña del leñador	<i>Aurora vivió durante 16 años como Rosa, una campesina.</i>	Cabaña del bosque	BOSQUE
	8. Encuentro con el príncipe	<i>Rosa conoce al príncipe Felipe y bailan juntos.</i>	Bosque	
	9. Regalo de cumpleaños	<i>Las tres hadas preparan un regalo para el decimosexto cumpleaños de Rosa.</i>	Cabaña del bosque	
	10. Escena de los reyes	<i>El rey Estéfano y el rey Uberto celebran que Aurora regresa y sus familias se unirán.</i>	Palacio de Estéfano: Sala principal	CASTILLO DE ESTÉFANO O CIUDAD AMURALLADA
	11. Rueda (2º punto de giro)	<i>Las hadas regresan a Aurora al Castillo de Estéfano, pero esta se pincha con el uso de la rueda y cae dormida en la maldición.</i>	Torre de Aurora	
	12. Ciudad dormida	<i>Las hadas duermen a todo el reino de Estéfano.</i>	Ciudad de Estéfano	
DESENLACE (Tercer Acto)	13. Rapto del Príncipe Felipe	<i>El príncipe va a encontrarse con Rosa, pero Maléfica le tiende una trampa.</i>	Cabaña del bosque	BOSQUE
	14. Castillo de Maléfica	<i>Las hadas van a salvar a Felipe.</i>	Castillo de Maléfica (exterior e interior)	CASTILLO DE MALÉFICA
	15. Calabozo	<i>Felipe se encuentra encerrado.</i>	Calabozo del castillo	
	16. Escape del castillo	<i>Las hadas ayudan a escapar a Felipe.</i>	Exterior del castillo y torre de los aposentos	CASTILLO DE ESTEFANO Y CASTILLO DE MALÉFICA
	17. Lucha final	<i>Enfrentamiento entre Felipe y el dragón.</i>	Exteriores de los castillos	
	18. Rescate (Resolución del conflicto)	<i>Felipe besa a Aurora y la salva de su maldición y el reino despierta.</i>	Torre de Aurora	CASTILLO DE ESTÉFANO O CIUDAD AMURALLADA
EPILOGO	19. Baile final y libro cerrándose	<i>Felipe y Aurora bailan.</i>	Palacio de Estéfano: Sala principal	CASTILLO DE ESTÉFANO O CIUDAD AMURALLADA

Tabla 2. Estructura narrativa de *La Bella Durmiente*.

### 3.1. El Castillo de Estéfano

La película comienza con un breve prólogo<sup>12</sup> a través de un recurso muy utilizado por Disney, *el libro de cuentos*, que también encontramos en *Blancanieves*, *La Cenicienta*, *Pinocho* (*Pinocchio*, Hamilton Luske, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Norm Ferguson, Bill Roberts, Jack Kinney, T. Hee, 1940) o *La Bella y la Bestia*. Este consiste en un libro que va pasando las páginas mientras un narrador con voz en off introduce la historia. La última página es una ilustración que nos traslada hacia el escenario del reino de Estéfano, una ciudad amurallada que se erige sobre una montaña por la que se accede a través de un puente levadizo. Un ejemplo similar está en *Blancanieves: el Castillo de la Reina*, construido sobre un acantilado o el *Castillo del Príncipe* que se eleva brillante sobre una montaña de nubes.

En la ciudad feudal de Estéfano se desarrolla el planteamiento o primer acto del guion, dividiéndose en cuatro escenarios fundamentales: la parte exterior con las murallas y el puente levadizo, el interior de la ciudad, el palacio de Estéfano y la torre de Aurora. En su interior se encuentra el palacio con la gran sala principal, donde se ubican los tronos de ambos reyes, también sirve como sala de baile, donde tiene lugar la escena final o *epílogo*<sup>13</sup> donde bailan Aurora y el príncipe Felipe representando la conclusión de un final feliz. Este tipo

de espacio arquitectónico también es utilizado con el mismo tratamiento narrativo en el epílogo de *La Bella y la Bestia*, celebrando que la maldición ha caído y todos vuelven a ser humanos.

Durante la celebración del nacimiento de Aurora, Maléfica aparece en escena y maldice a la princesa, produciéndose el primer punto de giro<sup>14</sup> y con ello la introducción del conflicto principal de la historia. Las tres hadas, Flora, Fauna y Primavera, temiendo ser escuchadas, deciden esconderse en una especie de relicario dorado para decidir qué hacer con el futuro de la princesa. Este ejemplo muestra cómo un simple objeto se convierte en otro espacio arquitectónico, y las cosas que guarda dentro como un candil o un plato dorado que ahora tiene función de espejo, se convierten en parte de la arquitectura. La transformación del espacio es una constante en Disney: un ejemplo es *Peter Pan*, cuando Campanilla queda atrapada en un cajón; elementos como una tijera, botones u ovllos pasan a formar parte de la arquitectura. Es interesante mencionar que el estudio escogía actores reales para interpretar a los personajes y los animadores conocidos como los Nueve Ancianos<sup>15</sup> realizaban las animaciones a partir de ellos, por lo que algunos de estos escenarios ficticios se construyeron como decorados teatrales para estudiar la interacción entre el modelo y ese espacio animado.<sup>16</sup>

<sup>12</sup> "Algunas historias comienzan con un prólogo que precede al cuerpo central del argumento, quizá previo a la presentación de los personajes principales y su mundo" (Vogler, 1998: 116).

<sup>13</sup> "Así como algunas historias pueden tener un prólogo que precede a la acción principal, a veces es necesario un epílogo que siga al grueso de la historia. Un epílogo raramente servirá para completar el argumento, pero sí podrán proyectarse en él los cambios de los personajes, situándolos en un futuro más o menos cercano" (Vogler, 1998: 261-262). En Disney es muy habitual este tipo de recurso, tanto prólogo como epílogo, para ofrecer una introducción o final más completo a la historia.

<sup>14</sup> "sucesos o acciones que hacen dar un giro a la historia y la lanzan en un nuevo sentido, introduciendo el acto siguiente" (Macías, 2003: 50).

<sup>15</sup> Milton Kahl, Marc Davis, Eric Larson, Wolfgang Reitherman, Les Clark, Ward Kimball, John Lounsbery, Frank Thomas y Ollie Johnston, según expone Bendazzi son "los veteranos de la edad dorada" y "la vieja guardia de este Napoleón de los dibujos animados" siendo el propio Disney "el que acuñó esta denominación" (Bendazzi, 2003 [1988]: 68).

<sup>16</sup> Véase a la actriz Margaret Kerry interpretando a Campanilla ([https://www.youtube.com/watch?v=od5m9crB1\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=od5m9crB1_I) [acceso: septiembre de 2021]).



**Fig. 4.** La sala del trono del castillo de Maléfica.

Aurora hipnotizada por Maléfica es conducida por unas escaleras de una torre hacia una habitación donde se pincha con el uso de la rueda. Según explica Jorge Gorostiza, “las escaleras son unos elementos arquitectónicos que se han usado en el cine por el dinamismo que imprimen a los personajes” (Gorostiza, 2007: 53), empleadas por cineastas como Ernst Lubitsch cuya obra se caracteriza por usar el espacio escenográfico (como puertas) con una función narrativa (ibidem, 50). También se emplea en géneros cinematográficos como el musical, donde “es esencial para mostrar a toda la «compañía junta»” (ibidem, 53). En la escena de Aurora hipnotizada, las escaleras sirven como elemento dramático para conseguir la atmósfera de suspense que se busca. Dos líneas narrativas se intercalan: por un lado, Aurora asciende muy lentamente por la oscura escalera de caracol, con la esfera flotante de luz verde como única iluminación y, por otro lado, las hadas avanzan perdidas en la oscuridad del laberinto de pasadizos. El uso del laberinto como arquitectura para provocar

confusión o tensión lo tenemos en el cine con el mítico ejemplo de *El Resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980) en la escena cenital para mostrar la enormidad de la arquitectura o en la que Jack persigue en la noche gélida a Danny para matarlo. Un ejemplo disneyano de laberinto sería el de la Reina de Corazones, del que Alicia, perseguida por el ejército de cartas, trata de salir, eso sí, con aplicación narrativa totalmente diferente a la anterior, ya que esta tiene un toque más humorístico.

### 3.2. El Castillo de Maléfica

La primera aparición del castillo de Maléfica sucede en el inicio del segundo acto, nudo o desarrollo y se presenta con el recurso del *libro de cuentos* ya mencionado. En la introducción a este acto ocurre una elipsis que nos traslada dieciséis años después del suceso de la maldición. El nudo tiene lugar en su mayor parte en la cabaña del bosque y el segundo punto de giro, que introduce el tercer y último acto, sucede cuando Aurora se pincha el

dedo con el uso de la rueca, cambiando de nuevo el rumbo de la trama. El tercer acto o desenlace transcurre casi entero en el castillo de Maléfica, acentuando el conflicto de la trama, que tiene su resolución en la lucha final que sucede entre ambos castillos. Resumiendo, si el castillo de Estéfano representa el planteamiento, el de Maléfica vendría a manifestar el conflicto principal y el desenlace.

Ubicado en lo alto de la Montaña Prohibida (The Forbidden Mountains), que a diferencia del castillo de Estéfano, posee un difícil acceso y se presenta ruinoso y deteriorado. En el castillo de Maléfica destacan como espacios arquitectónicos el puente levadizo con la puerta de entrada, la sala principal del trono, la mazmorra y la torre de los aposentos. Otro referente claro con temática oscura está en el castillo del Rey del Mal de la tierra de Prydain de *Tarón y el Caldero mágico*.

La maldición se cumple y, tras raptar al príncipe, Maléfica celebra su triunfo con sus súbditos en la sala principal. Este espacio tiene un trono como elemento protagonista que se dispone en lo alto de una escalinata de gran altura, que según Jean Chevalier y Alain Gheerbrant “es la representación del poder, de la autoridad” (Del Arco, 2007: 13) y, como especifica Del Arco: “personifica a la figura que acoge a todo lo que ésta representa” (ídem). El trono tiene una figura esculpida semejante a un murciélago, muy diferente al tratamiento que se emplea para los del Rey Estéfano y la Reina. A la derecha del trono hay un pasadizo con unas escaleras que conducen a las mazmorras. El elemento de las escaleras, que expliqué anteriormente, se repite de nuevo, pero aquí se utiliza desde una dirección opuesta, el descenso. La escena recuerda a otra del film de *Blancanieves* en la que la madrastra, tras ser traicionada por el cazador, decide hacerse cargo ella misma de su propósito, como describe Del Arco:

desciende, airada y alterada, volando su capa por la fuerza del descenso, llegando a las mazmorras, al final de una escalera de caracol, donde en un aposento oscuro lleno de libros y alambiques, tiene su laboratorio. El descenso, de gran teatralidad, discurre por unas escaleras de caracol, entorno a un gran pilar circular. (ídem, 5)

Según Del Arco, “Dicha escalera simboliza el círculo vicioso, suele ir acompañada por un sentimiento de angustia y temor” (ídem). Su forma helicoidal se la relaciona con “el desarrollo, la continuidad cíclica en progreso y rotación creacional, en definitiva, el carácter cíclico de la evolución” (ídem, 6). Pero en este caso tiene su sentido inverso, descenso, relacionándose “con el mundo esotérico, como bien dicen Chevalier y Gheerbrant” y “con la bajada a lo maligno, al infierno dantesco” (ídem). En *La Bella Durmiente* solo se encuadra un plano general de unos pocos segundos en el que Maléfica baja lentamente, pero su narrativa es tan potente que esos segundos son suficientes para transmitir la sensación lúgubre deseada en el espectador. La escalera no es exactamente de caracol: aunque posee una curvatura pronunciada en su parte más baja, se la puede relacionar con el mismo simbolismo que la escena de la Reina de Blancanieves. Al llegar abajo se encuentra la mazmorra donde está encerrado Felipe, en la que caben destacar ciertos elementos funestos como las cadenas o un hacha de verdugo. Al igual que ocurre en las mazmorras de *Blancanieves* —un polvoriento espacio lleno de telarañas, elementos como un sarcófago con una momia, esqueletos, etc.— ambas escenas muestran elementos muy representativos de las mazmorras que simbolizan la idea de muerte, y por tanto, aporta un tono narrativo lúgubre y terrorífico, como explica Del Arco: “Todos los detalles que se pueden observar en la antesala del cuarto privado de la Reina convergen hacia la

idea de olvido y de muerte, de corruptibilidad de la vitalidad humana” (idem).

Como último elemento arquitectónico, cabe destacar el estatuario de temática monstruosa o gárgolas que decoran el exterior del castillo, orlado de figuras antropomórficas, reptilianas, e incluso el propio cuervo, secuaz de Maléfica, que en una escena es transformado en estatua, pasa a formar parte de la arquitectura como una gárgola más. Del Arco explica que el cuervo representa el “Yo de la Reina, su atributo y símbolo” (ibídem, 7), al igual que el cuervo que acompaña a la madrastra en *Blancanieves* durante sus maquiavélicos planes en su laboratorio. En la escena en la que las hadas van a rescatar a Felipe a la Montaña Prohibida, recorren el castillo que se muestra como un espacio peligroso e inseguro, debido en parte a este estatuario monstruoso. La funcionalidad medieval de las gárgolas era servir de conducto para verter el agua de lluvia del tejado, aunque aquí se disponen de forma aleatoria, sin una función más que la meramente estética y narrativa.

### 3.3. El espacio ficticio del Castillo de Estéfano y el Castillo de Maléfica

En los castillos de Estéfano y Maléfica se observa una dualidad evidente, representando ideas como blanco-negro, luz-oscuridad o bondad-maldad; una característica típica en la arquitectura disneyana que podemos ver también en *Blancanieves*: “Sólida construcción enmarcada en el ámbito de la realidad (castillo de la

Reina) que se contrapone con el idealizado y grácil castillo áureo de la última escena e incluso con la casa de los enanitos” (Del Arco, 2007: 14).

Esta idea dual de ambos castillos también queda plasmada en los personajes:<sup>17</sup> en Estéfano o, más adelante en la trama, el príncipe Felipe encarnando ambos el rol del *héroe* y en Maléfica que representa el arquetipo *sombra*.<sup>18</sup> Las arquitecturas disneyanas vienen a ser una extensión de los personajes que las habitan, aunque esto es algo que el cine expresionista alemán ya hacía en sus películas y, como explica Jorge Gorostiza (2007: 183), “Los espacios se crean pensando en los símbolos, en los arquetipos que encarnan los personajes. Lo no orgánico, los espacios, toman vida «larvada y amenazante» y aportan datos, mejoran y enriquecen las historias originales”.

El ejemplo más representativo del cine expresionista es *El gabinete del Dr. Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919), que muestra espacios abstractos e inorgánicos con arquitecturas inclinadas, siendo imposibles de concebirse en la realidad o la mítica *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1926), predecesora del cine de ciencia-ficción que muestra una arquitectura urbana futurista inspirada en Nueva York. Existe una clara similitud entre la arquitectura disneyana y la expresionista, porque usan este tipo de espacios ficticios de carácter irreal y simbólico. Gorostiza utiliza el término *espacio ficticio* para referirse a un tipo de arquitectura irreal usada en el cine proveniente del cine expresionista que se asemeja al Surrealismo; suele usarse para mostrar

<sup>17</sup> Los personajes disneyanos se caracterizan por ser personajes esquemáticos, según Macías “se construyen en torno a una sola idea o cualidad y tiene una conducta más o menos predecible” (Macías, 2003: 123).

<sup>18</sup> Según el modelo de los 7 arquetipos de Christopher Vogler, expuesto en su libro *El viaje del escritor*, el propósito dramático del héroe consiste en que empaticemos con él para identificarnos y “percibir el mundo de la historia a través de sus ojos” (Vogler, 1998: 66) y la función de la sombra “en las historias dramáticas consiste en desafiar al héroe y proporcionarle un oponente digno con quien luchar” (ibídem, 102). Christopher Vogler es un guionista, autor y profesor que ha analizado más de 10.000 guiones de películas, traslada al terreno cinematográfico el método *El viaje del héroe* descubierto por Joseph Campbell que describió en su libro *El héroe de las mil caras*.



**Fig. 5.** Las gárgolas del castillo de Maléfica.

escenas referidas a los sueños o en géneros cinematográficos como el cine fantástico, los dibujos animados y el musical (ibídem, 153-154), donde “se transgreden las leyes de la Física, el mismo espacio puede estar en varios lugares distintos al mismo tiempo, o puede haber espacios colindantes que cambian y se modifican al no haber una lógica espacio-temporal.” (ibídem, 2007: 80-81), como por ejemplo, la extraña habitación donde sucede el filme de Luis Buñuel *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, 1929):<sup>19</sup>

En la realidad no se ha logrado crear un nuevo espacio surrealista con la suma inconexa e incontrolada de elementos, y al no haber espacio no hay arquitectura. Sin embargo, el cine sí admite la creación de unos espacios que en algunos casos formalmente se asemejan a los surrealistas. Ámbitos, que he calificado como *espacios ficticios*, que sólo

pueden ser recorridos por el ojo humano en las películas, aunque con el predominio del cine narrativo convencional (ibídem, 81)

En animación ocurre lo mismo: en *La Bella Durmiente*, los espacios se transforman cambiando sus dimensiones si hace falta para adaptarse a la narrativa, como la escena en la que las hadas están dentro de un relicario explicada anteriormente y los elementos arquitectónicos se escogen desde una función simbólica y narrativa. Así en los castillos de Estéfano y Maléfica, atendiendo a los conceptos duales, como vimos anteriormente, el de Estéfano se decanta por los espacios y elementos más bellos, mientras que el de Maléfica elige los más grotescos, como se muestra en la Tabla 3.

Pero hay que aclarar que, aunque la animación pertenezca a los mundos

<sup>19</sup> La habitación de *Un perro andaluz*, además de poseer una dimensión exageradamente grande que la hace extraña, presenta una puerta a la derecha cuya hoja se desplaza hacia dentro de la habitación, pero que al entrar a la habitación contigua esta misma puerta se abre en sentido contrario, surgiendo un elemento arquitectónico anómalo, pues es imposible que una misma puerta tenga dos sentidos de apertura, creando una discontinuidad narrativa, pero que en este caso es intencionada debido al estilo surrealista.

fantásticos, el *diseño de arquitectura* siempre sigue una lógica y coherencia en sus construcciones con el fin de servir a la continuidad narrativa para no crear confusión en el espectador, a no ser que sea una discontinuidad intencionada como

sucede en *Un perro andaluz*. Como ya explicamos en la introducción, el *diseño de arquitectura* es terreno para la especulación de nuevas maneras de hacer arquitectura, y para que puedan inspirar deben estar bien construidas.

FUNCIONALIDAD NARRATIVA DEL DISEÑO DE ARQUITECTURA EN LA BELLA DURMIENTE		
Arquitectura	CASTILLO DE ESTÉFANO	CASTILLO DE MALÉFICA
Guión	<i>Primer acto o Planteamiento</i>	<i>Tercer acto o Desenlace y Conflicto</i>
Personajes y Arquetipo	<i>Rey Estefano, Príncipe Felipe: Héroe.</i>	<i>Maléfica: Sombra</i>
Espacios arquitectónicos	<i>Sala de trono y baile, Relicario, jardín, plazas, pasadizos laberínticos, torre.</i>	<i>Sala principal del trono, mazmorra, torre, puente levadizo.</i>
Elementos arquitectónicos	<i>Fuente, escaleras, tapices, banderas, alfombras y columnas. Motivos: geométricos, vegetales y coloridos.</i>	<i>Columnas, trono de Maléfica, puerta principal, cornisas y gárgolas. Motivos: monstruosos como diablos o demonios.</i>
Ambiente	<i>Diurno</i>	<i>Nocturno</i>
Aspecto	<i>Espléndido y bello</i>	<i>Ruinoso y deteriorado</i>

**Tabla 3.** Funcionalidad narrativa del diseño de arquitectura en *La Bella Durmiente*.

## 04

### El referente real: las influencias arquitectónicas

*La Bella Durmiente* presentó una estética visual muy innovadora para la época y se invirtió tanto dinero en su producción que se convirtió en una obra de arte que perduraría en el tiempo, pues no se volvería a repetir jamás una producción de tan alta envergadura en el estudio.<sup>20</sup>

El diseño visual de la película parte de varias premisas: por un lado, Disney indicó a su equipo que quería transmitir la idea de “una ilustración en movimiento” (EMC

West, 2008) y, por otro, la referencia estética sería los *Tapices del unicornio*, así que la principal influencia queda clara: el arte Gótico, medieval tardío o Protorreñacimiento (ídem). Y el encargado en materializar estas ideas sería el pintor paisajista Eyvind Earle,<sup>21</sup> cuyo principal referente visual que escogería sería *El gran libro de las horas* de Jean Duc de Berry (ídem).

Añadidas a estas ideas iniciales, se suma el estilo imperante de la época de los

años 50, UPA.<sup>22</sup> Fue tal su influencia en la animación que hasta el equipo de Disney lo intentó imitar, y la primera producción en experimentar este cambio estético vendría de mano del cortometraje *Toot, Whistle, Punk and Boom* (Ward Kimball, Charles August Nichols, 1953),<sup>23</sup> predecesor de la estética de *La Bella Durmiente* (ídem). Así que vemos el increíble híbrido estético que se formó: una influencia gótica unida a la estética moderna del momento, trajo como resultado esta magnífica obra de arte.

Tras dejar claras las influencias artísticas en la estética general, hablaremos de las influencias en la arquitectura. Los castillos de *La Bella Durmiente* son una mezcla de estilos arquitectónicos (Gótico, Románico e Historicismo) y muestra influencias del Romanticismo de Viollet-le-Duc y de los castillos de Luis II de Baviera (Doux, 2006). Neuschwanstein, Herrenchiemsee y Linderhof son los castillos que mandó construir Luis II de Baviera, también conocido como el Rey Loco. Con su enorme fortuna familiar decidió construir un castillo de ensueño, Neuschwanstein, pero no sería un simple castillo, sino un fastuoso monumento al Romanticismo, un santuario para su héroe, el compositor Richard Wagner. Su apodo de *Rey Loco* le viene por su gran pasión por los mundos fantásticos de la literatura y el Romanticismo que le llevó

a construir tan semejantes arquitecturas extravagantes e imposibles, para más tarde, en sus últimos años, refugiarse en sus obsesivas fantasías, su sueño de crear un mundo que trajera de vuelta los castillos y fortalezas medievales que ya no eran necesarios a nivel funcional, sino sólo para satisfacer sus ilusiones (Martens Boll, 1993-1994). Estos castillos, además de inspirar en *La Bella Durmiente*, también se usaron como referente para el famoso castillo de Disneyland de California, creando el famoso símbolo de la compañía. Es interesante ver cómo Disney también poseía, de alguna manera, las mismas *ideas locas* que Luis II de Baviera, que los llevarían a ambos a la genialidad.

En el castillo de Estéfano y en el de Maléfica existe una notoria influencia de arte medieval, tanto Románico como Gótico, creando un híbrido cuyas influencias artísticas están resumidas en la Tabla 1. El arte medieval fue la época de la construcción de todo tipo de castillos y fortalezas con una funcionalidad militar de defensa, a diferencia del interés meramente estético del Historicismo visto anteriormente. Estos movimientos artísticos se aprecian en ambos castillos, sobre todo en sus interiores, ya que en los exteriores vemos un estilo más modernizado basado en las nuevas reinterpretaciones historicistas del siglo XIX, dando rienda suelta a la imaginación.

---

<sup>20</sup> “La producción de *La Bella Durmiente* se prolongó a lo largo de toda la década de los cincuenta, con un patrón de dos años iniciado en 1954 que separó las fases preliminares de los primeros diseños y la escritura del guion del proceso final de animación y minuciosa elaboración de fondos” (Costa, 2010: 78-79).

<sup>21</sup> Véase su obra artística (<https://eyvindearle.com> [acceso: mayo de 2021]). Existe un documental de unos 15 minutos titulado *4 artists paint 1 tree* de 1958 en el que el propio Eyvind Earle enseña a varios artistas a pintar árboles con el objetivo de que no se salieran del estilo artístico que marcaba para la película (<https://www.youtube.com/watch?v=9Dg8w6gk4cE> [acceso: mayo de 2021]).

<sup>22</sup> United Productions of America (UPA) surgió de la mano de un grupo de animadores exiliados de Disney como John Hubley o Stephen Bosustow, creando un nuevo enfoque en la animación de los años 40: “El estudio UPA basó su revolución en el perfecto negativo de la estética disneyana: su apuesta era sustractiva y contemplaba la animación como el arte de la estilización radical” (Costa, 2010: 66). Algunas de sus producciones fueron *Gerald Mc Boing Boing* (Robert Cannon, John Hubley, 1950) o *El corazón delator* (*The Tell-Tale Heart*, Ted Parmelee, 1953).

<sup>23</sup> Este cortometraje roza la abstracción, con un estilo fresco y despreocupado, es notorio el tratamiento económico de la animación y los backgrounds, algo insólito tratándose de un estudio tan perfeccionista y realista (<https://www.youtube.com/watch?v=9Dg8w6gk4cE> [acceso: mayo de 2021]).



**Fig. 6.** Comparativa entre el castillo de la Reina de Blancanieves y castillo áureo del Príncipe.

## Conclusiones

Como hemos comprobado a lo largo del artículo, arquitectura y narrativa van de la mano en la animación, siendo imposible abordar una sin la otra. La elección de espacios o elementos y referentes arquitectónicos o artísticos sirven a un fin narrativo dejando en segundo plano su funcionalidad práctica, corroborando que la arquitectura posee una importancia incuestionable para la narración de una película de animación 2D, y la relevancia que tiene el aspecto emocional a la hora de diseñar un objeto, según Donald A. Norman.

En segundo lugar, son numerosas y diversas las referencias arquitectónicas que pueden extraerse de un *diseño de arquitectura*, por cuanto el diseño de arquitectura para animación toma como referencia principal la arquitectura real.

En la metodología de la creación de los castillos de Estéfano y Maléfica se observan numerosas influencias arquitectónicas como el Historicismo, Gótico, Románico, y otras influencias de distinta índole como el espíritu romántico de Disney, las influencias de la época como las del estilo UPA, y el lenguaje artístico del paisajista Eyvind Earle, creándose un híbrido arquitectónico interesante que aparenta reproducir el lenguaje medieval, pero realmente propone un estilo nuevo a raíz de la mezcla de estos referentes. Se comprueba así el postulado de Dunne y Raby: el carácter especulativo y gran potencial que posee la animación para la propuesta de nuevas ideas. Pero la animación sólo se encarga de abrir el debate, les toca a los profesionales de la arquitectura o ingeniería descubrir el universo animado y decidir incluirlo en sus proyectos.

## Referencias bibliográficas

- ARENDS, Harry, 1994. *Snow White: The Making of a Masterpiece*, EEUU: TV is OK Productions.
- BENDAZZI, Giannalberto, 2003 [1988]. *Cartoons. 110 años de cine de animación*, Madrid: Ocho y Medio (*Cartoons - Il cinema d'animazione, 1888-1988*, Venecia: Marsilio).
- COSTA, Jordi, 2010. *Películas clave del cine de animación*, Barcelona: Robinbook.
- DEL ARCO SANTIAGO, Iván, 2007. "Simbolismo y funcionalidad arquitectónica en dos mitos: Blancanieves y Walt Disney", en *Culturas Populares. Revista Electrónica*, 5, julio-diciembre 2007, 1-19 [<http://www.culturaspopulares.org/textos5/articulos/arco.pdf> acceso: septiembre de 2021].
- DOUX, Samuel, 2006. *Il était une fois... Walt Disney*. Francia: The Walt Disney Company France.
- DUNNE, Anthony, RABY, Fiona, 2013. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, Massachusetts: The MIT Press.
- EMC WEST, 2008. *Picture Perfect: The Making of Sleeping Beauty*, EEUU: EMC West.
- GOROSTIZA, Jorge. 2007. *La profundidad de la pantalla: Arquitectura + Cine*, Santa Cruz de Tenerife: Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias.
- JACKSON, Wilfred, 1958. *4 Artists Paint 1 tree*, EEUU: Walt Disney Productions.
- MAARTEN BOLL, Jelte, 1993-1994. *Great Castles of Europe: "Neuschwanstein"*, Holanda, EEUU: European Media Support; The Learning Channel (TLC).
- MACÍAS, Juana, 2003. *24 palabras por segundo: Cómo escribir un guion de cine*, Madrid: Instituto oficial de radio y televisión, RTVE.
- NORMAN, Donald A., 2004. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, Nueva York: Basic Books.
- VOGLER, Christopher, 2002. *El viaje del escritor*, Barcelona: Robinbook.

## Bibliografía recomendada

- EARLE, Eyvind, 1990. *Horizon Bound on a Bicycle: The Autobiography of Eyvind Earle*, Los Ángeles: Earle and Bane.
- EARLE, Eyvind, LABRIE, Michael, 2017. *Awaking Beauty: The Art of Eyvind Earle*, San Francisco: The Walt Disney Family Museum.

© Del texto: Irene Ferrer.

© De las imágenes: The Walt Disney Pictures.