

CARLOTA MARTÍNEZ NÚÑEZ
TFG 2018



LA FANTASIA DEL NEOGÓTICO

La Arquitectura en *Harry Potter*

ALUMNA
CARLOTA MARTÍNEZ NÚÑEZ

TUTOR
DAVID RIVERA GÁMEZ

TFG 2018

HOGWARTS

LA FANTASIA DEL NEOGÓTICO

La Arquitectura en Harry Potter



—

Resumen

El presente trabajo tiene como objeto estudiar las transformaciones de la imagen arquitectónica, o, dicho de otro modo, la forma en que los edificios concretos se convierten en portadores de contenidos simbólicos que son apropiados por la sociedad y entran a formar parte de su cultura. Puede considerarse este enfoque como un derivado de las premisas de la historia cultural del arte y la arquitectura que se halla en desarrollo desde finales del siglo XX, y de la que el presente trabajo ha tomado su inspiración.

El objeto de interés prioritario de nuestra investigación es la reapropiación de la imagen de la arquitectura victoriana a comienzos del siglo XXI. Evidentemente, muchos de los significados y del simbolismo original de esta arquitectura aún persisten en su adaptación, sobre todo aquellos relacionados con la idealización de un pasado trascendente y comunitario, pero obviamente a las ideas de John Ruskin o A.W.N. Pugin, de Alfred Waterhouse o William Morris, se le ha añadido necesariamente una capa de significados nuevos que responden directamente a las preocupaciones de nuestra era.

Para investigar la importancia simbólica y cultural que hoy en día genera se mostrarán distintos ejemplos escenográficos del cine fantástico y en concreto se centrará en la saga de *Harry Potter*; el entorno que en los libros y películas se representa, el cual se basa en una arquitectura singular, reconocible y existente siendo así un ejemplo de lo anteriormente hablado. Para ello se hablará sobre las influencias de J.K. Rowling en su obra, el trabajo de Stuart Craig como diseñador de producción y el proceso de producción de los decorados en contraposición con la arquitectura en la que se basan.

Con todo esto se plantearán una serie de conclusiones que pretenden esclarecer el modo en que la historia de la arquitectura es comprendida e interpretada ampliamente en nuestros días, así como la estrecha relación existente entre los roles de las personas encargadas de crear estos espacios en la vida real y en el cine.

Palabras clave

- Pasado
- Medieval
- Siglo XIX
- Diseño de Producción
- *Harry Potter*
- *Hogwarts*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
PARTE I: LA REVALORIZACIÓN DEL PASADO	9
Por qué se regresa	9
Por qué se investiga	11
Cómo se interpreta	13
PARTE 2: EL INTERÉS DEL MEDIEVALISMO	19
La época victoriana	19
La actualidad	29
PARTE 3: EL TRABAJO DEL DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN	37
J. K. Rowling	41
Stuart Craig	45
Localizaciones reales	51
Proceso creativo y nuevos escenarios	71
CONCLUSIONES	85
ANEJOS	91
Bibliografía	91
Índice de ilustraciones	97
Sinopsis de <i>Harry Potter</i>	105
Glosario de términos	107
Agradecimientos	113

INTRODUCCIÓN

“El pasado y el futuro son igual de inaccesibles. Sin embargo, aunque estén fuera del alcance físico, forman parte de nuestras imaginaciones”.

David Lowenthal, *El pasado es un país extraño*.

El interés de este estudio es toda esa fantasía cultural que implica recuperar otra época y que para lo cual se utiliza una arquitectura del pasado completamente descontextualizada convirtiéndola en algo fantástico; estudiar por qué elegimos el pasado como lugar al que trasladarnos de manera figurada, qué es lo que nos atrae y cómo nos evadimos a otros periodos.

David Lowenthal lo explica en su libro *El pasado es un país extraño*: “el pasado siempre está presente, sus vestigios en el paisaje y la memoria reflejan innumerables detalles de lo que el ser humano y sus predecesores han hecho y sentido, es tangible y seguro, algo fijo e inalterable con el que nos sentimos familiarizados porque es el sitio de donde procedemos.”

Nos trasladaremos a un periodo donde realmente esto ya ocurrió: el siglo XIX, en la era victoriana. Surgen movimientos historicistas que, de manera nostálgica, buscan exaltar lo que fue el mundo medieval imitando al gótico original y oponiéndose así al movimiento neoclásico que le precede y al industrial que empezaba a surgir. De esta forma la arquitectura medieval cobra un protagonismo enorme, pero la imagen de este periodo histórico se percibe desde un punto de vista fantástico y simbólico, es decir, idealizado. Buena muestra de ello son los trabajos e investigaciones de autores como John Ruskin, Augustus Pugin y William Morris.


La imagen creada durante la era victoriana ha mantenido una presencia continuada en el aspecto imaginario, artístico e ilustrativo. Para investigar la importancia simbólica y cultural que hoy en día genera *esta* imagen se mostrarán distintos ejemplos escenográficos del cine fantástico como *El Señor de los Anillos* y *Juego de Tronos*, pero se centrará en la saga de *Harry Potter*. Se hablará sobre el entorno que en los libros y películas se representa y el cual se basa en una arquitectura singular, reconocible y existente siendo así un ejemplo de lo anteriormente hablado.

Para ello se hablará de J.K. Rowling y cómo sin tener ningún conocimiento especializado sobre arquitectura, su entorno influyó en su obra. Se pueden destacar lugares como Gloucestershire y Chepstow donde creció, Exeter donde estudió filología francesa y clásica, Londres donde trabajó como secretaria bilingüe para la Amnistía Internacional, la Estación de King's Cross donde comenzó a escribir la saga, en Oporto donde fue maestra de inglés o Edimburgo donde sigue residiendo.

También se hablará de Stuart Craig, que estudió cine y televisión en el Royal College of Art y comenzó su vida profesional como dibujante de arquitectura antes de empezar a trabajar en un set para terminar siendo diseñador de producción de películas como *Gandhi*, *Amistades Peligrosas*, *El paciente inglés* – por las que ganó tres oscars – y *El Hombre Elefante* entre otras. Y se centrará

en su trabajo en la investigación, creación y desarrollo de los escenarios de las películas de *Harry Potter* en base a lo imaginado por la autora y a la historia de la arquitectura.

De esta forma se quiere destacar que el papel de la arquitectura en el cine es darle a la historia un contexto, un lugar y un esqueleto sobre el que apoyarse. En los libros los lugares donde ocurre la historia son, en gran medida, influenciados por cada persona y sus experiencias, por sus recuerdos, únicos e irrepetibles dentro de la cabeza de cada individuo. Sin embargo, en las películas este proceso se limita a aquellos encargados en generar el escenario, crearlo y producirlo, con el fin de que todo esté en sintonía con el resto de la historia. Pero que tienen la misión de que resulte atractivo y entendible para el espectador de forma que siempre se suele basar en un contexto familiar, conocido, que se pueda identificar como real pese a no serlo o que las conexiones que se hacen entre arquitecturas existentes para dar forma a un todo inexistente parezcan reales. Para ello se hablará sobre el proceso de producción de los decorados en relación con la arquitectura en la que se basan, mostrando cómo, a partir de características de la arquitectura gótica y lugares existentes situados en distintos puntos de Gran Bretaña, logra crear una imagen reconocible y unificada de *Hogwarts*.



PARTE I:
LA REVALORIZACIÓN
DEL PASADO



1.1. El concepto del tiempo mediante la representación del reloj.

PARTE I LA REVALORIZACIÓN DEL PASADO

“En Inglaterra podemos escoger un siglo cualquiera de entre doce diferentes para vivir en él. ¿Y... a quién se le ocurriría elegir el XX?”

Kenneth Grahame, *El viento en los sauces*.

Por qué se regresa

El futuro se presenta confuso e incierto, con una gran cantidad de posibilidades y variantes que no podemos predecir si ocurrirán o no. Sin embargo, “el mejor profeta del futuro es el pasado”¹ porque siempre está presente y “sus vestigios en el paisaje y la memoria reflejan innumerables detalles de lo que nosotros y nuestros predecesores hemos hecho y sentido.”²

A lo largo del tiempo, el pasado ha sido filtrado y ordenado por el ser humano con el fin de conservar lo que ha ocurrido anteriormente, preservar sus huellas y recuerdos que reflejan sucesos y lugares de manera que resulten innegables para las generaciones futuras. De esta forma, el pasado se presenta como algo tangible, fijo e inalterable con el que nos sentimos familiarizados porque es el sitio de donde procedemos.

El pasado está reflejado sobre el suelo y dentro de cada persona, en la sociedad, de manera que nos permite dar sentido al presente. Aquello que percibimos es a lo que estamos acostumbrados; cada objeto, hecho o edificio nos resulta comprensible al ser familiar, gracias a encuentros previos, libros, cuadros o lugares vistos. Las experiencias adquiridas o de segunda mano hacen que incrementos aún más la percepción del pasado porque todo objeto o escena percibida, “la mente la traduce en términos de lo conocido y la reduce al pasado”³. De todas formas, ningún ambiente resulta del todo nuevo para nadie,

una persona que haya vivido toda su vida en la ciudad a la que se lanzara inesperadamente a la jungla tropical encontraría que el día predecible sucedería a la noche, el brillar del sol a la lluvia; reconocería los árboles, el cielo, la tierra y el agua, y reaccionaría a lo que está arriba y abajo, detrás o delante, de forma similar a como lo haría en las calles que ya conoce.⁴

La capacidad para recordar el pasado e identificarnos con él nos permite dar un significado, finalidad y valor a nuestra existencia, es una conexión con las raíces y la proveniencia de una persona o sociedad.

Sin embargo, la atracción por el pasado no es un hecho aislado que ocurre internamente dentro de cada individuo, sino que se ha repetido y promovido a lo largo de toda la historia del ser humano. La esencia de esa atracción reside, primordialmente, en que se concibe como un método de enseñanza;

1. BYRON, George Gordon. *Journal*, 28 de enero 1821.

2. LOWENTHAL, David. *The past is a foreign Country*. Cambridge: Cambridge University Press; 1985. Edición española consultada: *El pasado es un país extraño*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.; 1998. Página 28. Citando a: Casey; *Imagining and Remembering*.

3. KIRSHNAMURTI, Jiddu. *The First and Last Freedom*. California: K & R Foundation; 1979. Edición española consultada: *La Libertad Primera y Última*. Barcelona: Edhasa; 1979. Página 107.

4. LOWENTHAL, David. *El pasado...* Página 77.

ha sido así desde los griegos hasta nuestros días. El pasado sirve para reutilizar, aplicar o mejorar conceptos antiguos, para recapacitar de las acciones realizadas y aprovechar las soluciones que se llevaron a cabo en el pasado, es decir, es una manera de no repetir el pasado, de no empezar de cero, y partir y aprender de cómo le hizo al pasado ser lo que es. “La importancia de conocer el pasado para comprender el presente e imaginar el futuro.”⁵

Y en ese estudio del pasado para aplicarlo en el presente reside la atracción de lo que ya ha ocurrido: ofrece una alternativa a un presente que ya no gusta, una manera de encontrar y recuperar lo que echamos de menos en el hoy o lo que nos gustaría tener. “Unos prefieren vivir en el pasado; otros deciden visitarlo sólo de vez en cuando. Aun cuando el hoy sea provechoso y el ayer no sea ninguna edad de oro, la inmersión en la historia puede aliviar el estrés contemporáneo”⁶ y liberar las preocupaciones del presente rutinario.

5. EUROPA PRESS, Sevilla. “Sepúlveda destaca “la importancia de conocer el pasado”. *Diario Jerez, Cultura*. (Jerez). 7 de mayo de 2009.

6. LOWENTHAL, David. *El pasado...* Página 90.

Por qué se investiga

Para generar esa atracción tenemos que plantearnos qué aspectos de los tiempos antiguos nos permiten confirmar y realzar la identidad del pasado, adquirir y mantener las raíces, enriquecer el presente y considerarlo como una vía de escape válida.

El pasado resulta atractivo porque es anterior a nosotros y es la manera que tenemos de ver de dónde procedemos, de demostrar la existencia de un patrimonio o linaje. Hace también que muchas cosas que reflejan esa conexión con lo que una vez fue se conviertan en algo preciado y digno de conservar; todo lo que estuviera aquí antes que nosotros, gana importancia. Es una manera de reflejar interés por las raíces, una búsqueda de los comienzos a partir de objetos y explicaciones que den estructura a los orígenes. También por ser algo lejano, porque la pura inaccesibilidad realza la fantasía del pasado más antiguo. “La distancia purifica el pasado de sus ataduras personales y le hace ser un objeto de veneración universal”⁷, ser algo digno de conservar puesto que no hay nada igual. Promete una supuesta inocencia y pureza que no ha sido estropeada por los tiempos modernos, convencidos de que las habilidades del hoy embrutecen y corrompen aquello que una vez fue.

Todo converge en que el pasado representa la “grandeza de la época, unicidad, escasez, antiguas habilidades, técnicas irrecuperables y asunción de que el hombre primitivo vivía en armonía con la naturaleza, que trataba la tecnología y el arte como una sola cosa, y que hacía todo al mismo tiempo para el uso y para la belleza”⁸ y que queremos mantener y recuperar de alguna manera, mediante el recuerdo y la conservación.

Gracias a ese deseo de conservación el pasado también expresa continuidad, la permanencia del pasado en el presente que enriquece a ambos. “La vida del momento fugaz que existe en el caparazón antiguo de una época pasada” – tal y como lo sentía Hawthorne en Roma – “tiene un encanto que no encontramos en el pasado ni en un presente considerados como tales.”⁹ Es más, si pudiéramos “unir nuestro propio pasado y presente con todos sus objetos nos sentiríamos de continuo como en casa.”¹⁰

Un ejemplo de esta continuidad se nos presenta de forma repetitiva en nuestro día a día, la presencia de objetos posteriores conviviendo con los modernos: la ciudad. La ciudad es, al fin y al cabo, una “superposición de lo medieval sobre lo antiguo, de lo moderno sobre lo medieval... de grandes castillos francos levantados sobre escarpadas alturas de cimientos bizantinos o clásicos”¹¹, es decir, de edificios de diferentes épocas unos junto a otros, conviviendo, como una mezcla heterogénea de intentos de “proyectar perspectivas con las que recuperar y corregir el pasado”.¹²

Pero esta continuidad, al igual que la historia, no se interrumpe, lo que genera un acrecentamiento cada año, cada generación, añadiendo más cosas al paisaje y al recuerdo. Esto resulta de las acumulaciones del tiempo puesto que, en general, aquello que desaparece o se destruye del pasado es menos que lo que se genera y se conserva de la antigüedad. Es, precisamente, este acrecentamiento el que, al final, genera el enriquecimiento del pasado.

Sin embargo, el pasado también se aprecia porque está terminado, lo que ocurrió en él se ha acabado. Esta conclusión le da un sentido de estabilidad y permanencia que el presente no tiene. El pasado es inamovible y no se puede modificar, no le puede suceder nada nuevo. De esta manera se puede ordenar,

7. LOWENTHAL, David. *El pasado...* Página 96.

8. LOWENTHAL, David. *El pasado...* Página 99.

9. Lowenthal, David. *El pasado...* Página 104-105. Citando a: Hawthorne, Nathaniel; *Marble Faun*, página 229.

10. LOWENTHAL, David. *El pasado...* Página 105. Citando a: Stokes, Adrian; *Invitation in Art*, página 61.

11. LOWENTHAL, DAVID. EL PASADO... PÁGINA 103. CITANDO A: MACAULAY, ROSE; *Pleasure of Ruins*, PÁGINAS 113-27.

12. GONZALEZ Ruiz, Marta; SEGUÍ DE LA RIVA, Javier. *La memoria del proceso creativo de Juan Muñoz*. Universidad Politécnica de Madrid; E.T.S de Arquitectura: Departamento de Ideación Gráfica; Tesis 2016. Página 11. Citando a: O'DOHERTY, Brian; *Dentro del Cubo Blanco: la ideología del espacio expositivo*. CENDE-AC, 2000. Página 20.

dando así una coherencia al caótico presente.

También permite que el pasado sea más comprensible para el ser humano, porque somos capaces de ver toda la sucesión de hechos desde sus desencadenantes hasta su final, las consecuencias que tuvieron en aquel momento y en los siguientes; porque las consecuencias sí que son modificables, pueden ser nuevas para cada generación dependiendo de la reinterpretación.

Para ello debemos entender el pasado como una longitud de tiempo que nos permite ordenarlo y dividirlo para poder explicarlo. El pasado es lineal y direccional: todas las historias comienzan desde un punto y continúan de manera inalterable hasta que dejan de existir o ser recordadas. Es, sencillamente, una manera de asignar al pasado su forma de pasado y poner nuestro presente en un contexto histórico.

“La sucesión en sí misma tiene un valor inestimable: reconocer que algunas cosas sucedieron antes que otras, nos permite dar forma a la memoria, asegurar la identidad y generar tradición.”¹³ Y la división y organización de ese tiempo nos permite recalcar los acontecimientos pasados, dotarles de importancia, darles un orden y situar los sucesos en un contexto.

Estos rasgos que se pueden apreciar del pasado no se suelen identificar o apreciar de manera consciente, están tan arraigados y son tan lógicos o habituales que se dan por hecho, no es algo que el ser humano se pare a razonar por sí mismo y, sin embargo, forma parte de una experiencia real, de un hecho que se refleja en nuestra sociedad y en nuestros paisajes.

Cómo se interpreta

Hay múltiples maneras de conocer el pasado y adquirir esa información. La manera más simple es el recuerdo de las cosas que vemos, leemos y oímos rodeados de los restos de tiempos anteriores. “El pasado nos rodea y nos satura; cada escena, cada afirmación, cada acción retiene un contenido residual de tiempos anteriores. Toda conciencia presente se basa en percepciones y actos pasados”¹⁴, pero sólo somos conscientes de que es pasado cuando lo reconocemos como tal.

De todas formas, el pasado llega hasta nuestros días siguiendo las mismas rutas que deben mantenerse unidas, es decir, todas son necesarias para que el pasado cobre un significado y resulte creíble: la memoria, la historia y las reliquias.

La *memoria* es la que más cercana nos resulta, algo que todo ser humano tiene en común, algo finito y perecedero. Gracias a ella conocemos acontecimientos anteriores, distinguimos el hoy del ayer. El ser humano se dedica durante toda su existencia a recopilar recuerdos, aunque algunos se pierden y otros se alteran. “Permitir que se desvanezcan sin dejar huella supone no sólo borrar la memoria, sino reducir las posibilidades de futuro, incapaz de inventarse sin referentes pasados”.¹⁵

Se entiende que es una forma de conciencia total que “permite unir el presente y el pasado creando una identidad personal”.¹⁶ Pero los acontecimientos públicos también pasan a ser experiencias individuales y nuestros propios recuerdos pasan a ser colectivos cuando los transmitimos, bien para darles veracidad o para que perduren en el tiempo. De esta forma, al compartir el pasado, se genera un sentido de la identidad, porque esos recuerdos nos permiten estar conectados con figuras pasadas y generar tanto una identidad individual como colectiva.

Entonces, “la función principal de la memoria no es conservar el pasado, sino enriquecer y manipular el presente.”¹⁷ Los recuerdos son imágenes selectivas basadas en acciones y percepciones posteriores mediante las que damos forma, clasificamos y simbolizamos el mundo que se extiende ante nosotros. Y aunque muchos de esos recuerdos se pierden, la memoria nos sirve para crear un mundo donde la mente parezca todo menos imperecedera.

Otra manera de conocer el pasado es a través de la *historia* que “es un lenguaje que permite establecer un diálogo con el pasado para hacerlo inteligible y susceptible de comprensión de acuerdo a nuestras necesidades y problemáticas contemporáneas.”¹⁸ Esta, además, no tiene límites, ya que también se consideran aquellos periodos que carecen de documentos o pruebas que marquen su presencia, es decir, su ausencia no es una negación de que hayan existido.

Sin embargo, la historia y la memoria están muy relacionadas la una con la otra, pero se diferencian en los aspectos más primordiales: cómo se adquiere, cómo se da validez, cómo se transmite, se conserva y se altera. Mientras que la memoria se puede aceptar o rechazar como conocimiento en favor de otras versiones del pasado, la historia siempre se entiende como cierta o verdadera si no hay alguna prueba irrefutable que permita arrebatárle la validez. Por otra parte, “la naturaleza colectiva de la historia la sitúa lejos de la memoria”; “al igual que la memoria da validez a la identidad personal, la historia perpetúa la autoconciencia colectiva.”¹⁹ Es decir, que, aunque antes se ha

14. LOWENTHAL, David. *El pasado...* Página 271.

15. GONZALEZ RUIZ, Marta; SEGUÍ DE LA RIVA, Javier. *La memoria del proceso creativo de Juan Muñoz*. Universidad Politécnica de Madrid; E.T.S de Arquitectura: Departamento de Ideación Gráfica; Tesis 2016. Página 3.

16. RAMÍREZ ESTÉBANEZ, Capilla; MESA GARCÍA, Javier P. “Pensamiento de San Agustín de Hipona”. *La Lechuza de Minerva*. Historia de la Filosofía, pensamiento de los autores, medieval. 2007. Página 1.

17. LOWENTHAL, David. *El pasado...* Página 306. Citando a: HAWTHORNE, Nathaniel; Hunter, *Memory*, página 202-3. KRIS, Ernst, *Recovery of childhood memories*, página 55. Ver SPENCE, Donald P., *Narrative Truth and Historical Truth*, página 98.

18. TORRE BAUTISTA, Mariano E. “La Historia como conocimiento instrumental. Reflexiones en torno al concepto de Historia en nuestro país”. *Nova Scientia* (Mexico), Vol.2 (4), pp 152 - 168, 1 de enero 2010. Página 160.

19. LOWENTHAL, David. *El pasado...* página 311.

hablado de que los recuerdos los compartimos, en esencia son sólo nuestros, mientras que la historia, por su propia naturaleza, es algo únicamente colectivo.

También se diferencian por su resistencia. La mayoría de los recuerdos mueren con sus poseedores, pero la historia la podríamos interpretar como inmortal. Esto se puede considerar y se podrá seguir considerando de esta manera mientras siga existiendo esa obsesión y énfasis que se ha dado siempre por conservar todo tipo de conocimiento pasado con el fin de transmitirlo.

Precisamente por eso la historia también es difícil de modificar: mientras que los recuerdos se pueden cambiar, los documentos realizados se mantienen inalterables, lo que otorga a la historia una gran estabilidad. Esta estabilidad se debe en su mayoría gracias a la difusión impresa, sin embargo, la mayor parte del conocimiento se ha transmitido gracias a manuscritos, pruebas físicas como objetos, edificios u otras obras de arte, e incluso en ocasiones de manera oral. Aunque hay que tener en cuenta que, pese a falsificaciones o errores, muchos se dan por verídicos, y que las partes orales que se entienden como ciertas son aquellas que persisten de un narrador a otro. Todo termina pasando por un proceso de revisión, de reinterpretación del pasado a través de la percepción de acontecimientos e ideas del presente, descubriendo así nuevas cosas y nuevos hechos que en su tiempo no se llegaron a conocer. Se estudia y se aprende de lo ocurrido mediante la historia porque “aquellos que no pueden recordar el pasado están condenados a repetirlo”.²⁰

Las *reliquias* – como se refiere David Lowenthal a los caracteres naturales, objetos, edificios y similares del pasado – son una manera de aprender y apreciar el pasado, realzando así el conocimiento mediante la historia y la memoria. Sin embargo, para que este conocimiento sea transmitido todo debe ir unido, es decir, uno no puede ser consciente del significado de esas reliquias si no conoce la historia que le rodea; los objetos no pueden transmitir por sí solos el pasado que acumulan, necesitan una interpretación mediante la historia y la memoria para conocerlo. “Las reliquias ponen en marcha el recuerdo que luego la historia afirma y extiende hacia atrás en el tiempo. La historia aislada es estéril, inerte; las reliquias sólo dan significado a lo que la historia y los recuerdos transmiten.”²¹

Para ello la accesibilidad que otorga el pasado tangible es una de sus características más importantes. Si bien, anteriormente, se ha hablado de que el formato de transmisión de la historia en manuscritos y papel lo hacen ser un conocimiento imperecedero y de fácil transmisión, es necesario tener un interés y un objetivo para adquirir el conocimiento que expresan. En cambio, los objetos del pasado permiten que puedan ser inspeccionados, estudiados y visibles de una manera más interactiva y cercana por cualquier persona sin intermediarios. Los museos, los sitios turísticos, yacimientos arqueológicos, edificios o restos de ruinas promueven precisamente eso, la transmisión directa y en primera persona de conocimiento. También puede llegar hasta nosotros de forma indirecta porque el pasado tangible es un flujo continuo que se modifica, envejece y se actualiza, siempre en interacción con el presente, porque el pasado y el presente tienden a convivir y a interactuar entre ellos formando un paisaje que refuerza las sensaciones de coexistencia temporal, ensanchando los paisajes del hoy.

Esto se debe a que el ser humano tiene el afán de conservar todo aquello proveniente del pasado, todo aquello que tenga cierta importancia y sea reseñable en la historia o pueda serlo en un futuro. Gracias a este espíritu las reliquias también generan una identidad nacional que responde mucho mejor

20. SANTAYANA, Jorge. “La Razón en el Sentido Común”. *La Vida de la Razón o Fases del Progreso Humano*. Volumen 1, 1905.

21. LOWENTHAL, David. *El pasado...* Página 361.

y de una manera más visual que los libros debido a su resistencia y accesibilidad. Este hecho resulta un papel clave puesto que el miedo a perder o ver deterioradas las raíces, proveniencia y pasado de un país, conlleva que se le dé una gran importancia a la conservación histórica.

Porque resulta evidente que las reliquias existentes son un bien finito y limitado, se promueven labores de investigación con el fin encontrar e identificar reliquias, dotarlas de un contexto histórico, protegerlas y restaurarlas para su conservación a lo largo del tiempo, tratando de evitar daños y destrucción por las acciones llevadas a cabo en el presente. Esto permite su transmisión y exposición al mundo de manera que otros pueden disfrutar, aprender e incluso generar nuevos objetos a partir de los ya existentes.

Si miramos hacia atrás, esto es algo que se ha llevado a cabo en repetidas ocasiones a lo largo de la historia: a partir de un conocimiento, diseño, estética o enseñanza del pasado se ha recuperado en un momento de la historia para dar forma a nuevos objetos que hoy en día también consideramos reliquias. Es decir, el ser humano tiene una propensión y habilidad para detectar antecedentes y unir aquello que existe en la actualidad con el pasado, porque todos los objetos – como ruinas, reconstrucciones o imitaciones como las dadas en las modas nostálgicas – tienen antecedentes reconocibles, nexos con sus antecesores y estilos que forman una conexión con el pasado y que los hace similares hasta el punto de crear anacronismos.

Estos duplicados, reconstrucciones, copias o emulaciones son una manera conmemorativa de realzar las reliquias al considerar que lo que se toma como ejemplo es digno de imitación o de modelo, otorgando importancia y calidad a esos objetos, y reafirmando así la importancia del pasado y que *todo tiempo pasado fue mejor*. Sin embargo, la creación de estos objetos siempre ha llevado a muchos investigadores e intelectuales a reclamar que esto conlleva que se altere la concepción del objeto original. Un ejemplo es la mentalidad de A.W.N. Pugin, que expresa esta idea a través de su opinión sobre la relación entre la arquitectura griega y la cristiana, defendiendo que “los maravillosos modelos de iglesias cuya arquitectura y disposición se crearon a partir de sus propios supuestos y exigencias”²², idea que se puede extrapolar a otras tipologías de edificios. Pero es en esa misma objeción lo que admite el parecido y afirmar su conexión con el pasado; sus semejanzas los unen y les otorga validez.

Si bien es importante tener la capacidad para distinguir sus diferencias, no muchos cuentan con ella, pero mediante su conservación se resiste a perder cualquier pasado, continuamos tomándolo de ejemplo, desarrollándolo y transmitiéndolo a generaciones futuras.

A continuación, en los siguientes capítulos, se hablará sobre un periodo histórico donde el pasado fue un modelo y referente de gran importancia – tanto como para obtener una identidad nacional característica – y cómo esta mentalidad se mantiene en nuestros días con métodos y formatos diferentes y actualizados.

22. COLLINS, Peter. *Changing Ideals in Modern Architecture, 1750 - 1950*. London: Faber & Faber; 1967. Edición española consultada: *Los ideales de la arquitectura moderna; su evolución (1750 - 1950)*. Barcelona: Gustavo Gili; 1998. Página 107.



PARTE II:
EL INTERÉS DEL
MEDIEVALISMO



2.1 La ciudad de Londres durante la época Victoriana. La Catedral de St. Paul se puede ver en el fondo.

PARTE II LA INTERÉS DEL MEDIEVALISMO

La época victoriana

Después de haber estado más de tres siglos olvidada, la arquitectura medieval cobra un gran protagonismo en la Era Victoriana. Esto se debe a que a principios del siglo XIX se comenzó a desarrollar un cambio sin precedentes: la industrialización. Este hecho generó una serie de transformaciones abrumadoras tanto en la sociedad como en el paisaje. Se consideraba que estos avances, la industria, llevaban al ser humano hacia una modernidad mezquina y sin raíces, alejada de su herencia puesto que todo era contrario a lo que se conocía, algo completamente nuevo. “Las ciencias, que miraban hacia delante, y las artes, que miraban hacia atrás. En ciencia, ingeniería y manufactura, Inglaterra se convirtió en el prototipo de la confianza innovadora de uno mismo. En las artes, la educación, la religión y la política, una ambivalencia preocupante dejó al pasado a veces como un refugio, a veces como una carga.”²³

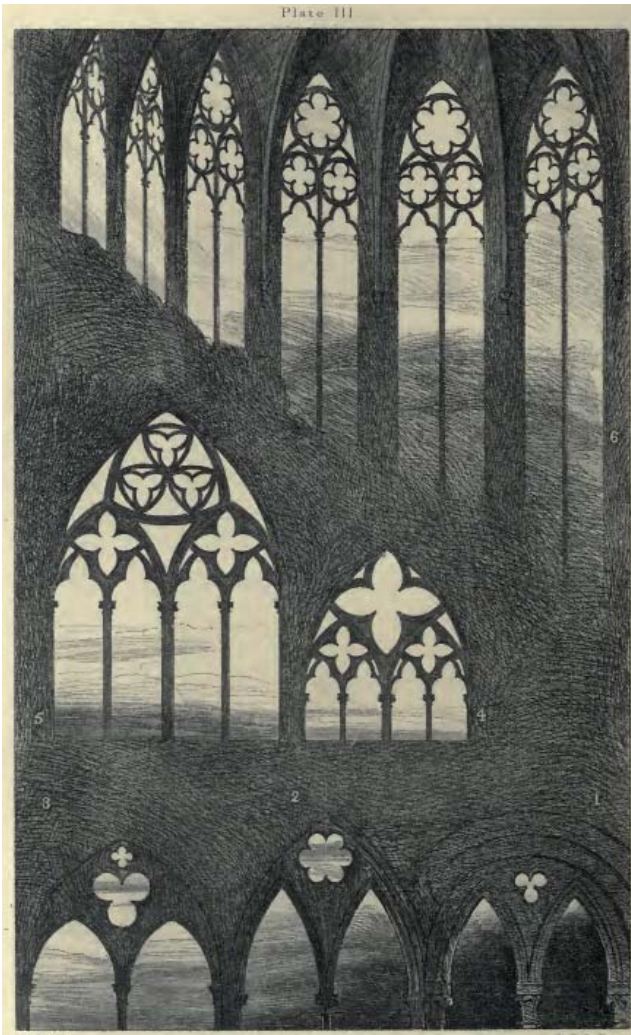
Ninguna otra sociedad había asumido el progreso tan rápidamente ni visto sus paisajes tan cambiados y alterados. Pero, al mismo tiempo, tampoco se había visto el pasado con una seriedad tan autocomplaciente ni se había tomado tan en serio recuperarlo. Para la Inglaterra de entonces, el pasado servía como solución para escapar de un presente poco atractivo; las virtudes de aquella época - que se idealizaban, se filtraban, seleccionaban y ordenaban por propio interés - y que fuera compartido, lo hacía una alternativa mucho más atrayente que la modernidad.

Los trabajos e investigaciones donde quedan reflejados los pensamientos de autores como John Ruskin, William Morris o A.W.N Pugin, nos permiten entender algunas de las diversas filosofías de aquella época.

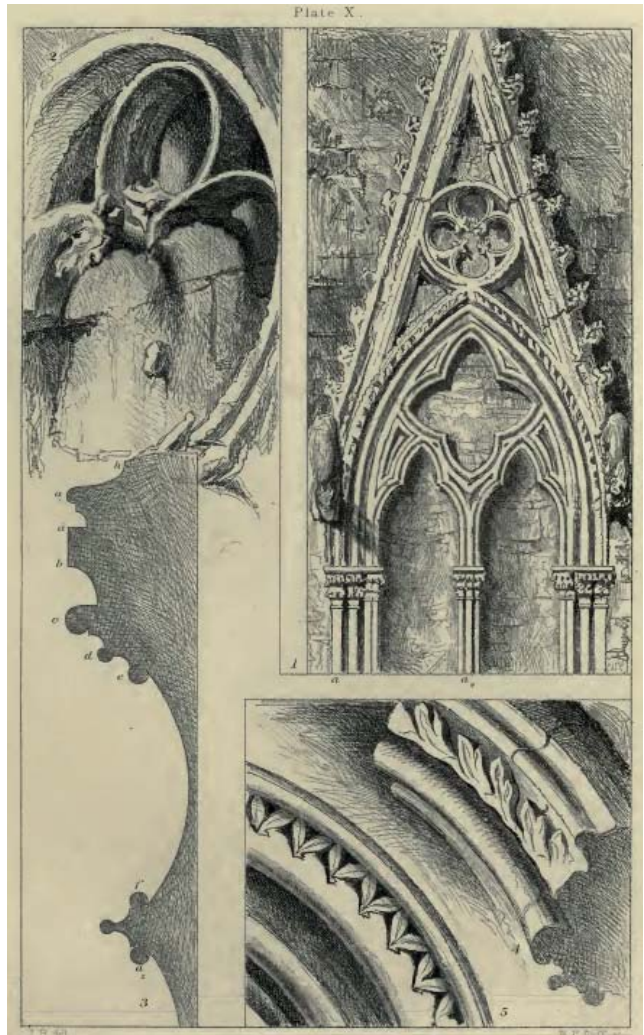
John Ruskin (1819 - 1900) dedicó su vida a escribir sobre la crítica de arte y arquitectura, así como diferentes ensayos de sociología. Su obra escrita destaca por condenar algunos cambios sociales producidos a raíz de la Revolución Industrial.

En su obra rechaza la idea de apoyar un renacimiento arquitectónico puesto que considera que los estilos existentes son suficientes. Sin embargo, rechaza la restauración de los edificios al considerarlo como una vía hacia la destrucción de la arquitectura y la historia; considera que la restauración lleva a la eliminación de las ideas, valores e ideales morales que se transmiten a través del edificio. En su lugar, aboga por la conservación para alargar la vida de estos hasta que termine convirtiéndose, de manera inevitable, en una ruina.

23. LOWENTHAL, David. *El pasado...* Página 161.



2.2. Dibujos de las traacerías de Caen, Bayeux, Rouen y Beauvais, realizados por John Ruskin.



2.3. Dibujos de traecerías y molduras de Rouen y Salisbury, realizados por John Ruskin.



2.4. Anemone en seda y lana damasco y diseñado en 1876 por William Morris



2.5. African Marigold impreso en algodón y diseñado en 1876 por William Morris.

De igual forma defiende que la arquitectura que merece la pena es aquella que sea artesanal, que esté basada en la naturaleza como creación, es decir, creada por el hombre mediante el uso de materiales naturales - no industriales como el hierro - recalcando así el rechazo hacia la modernidad.

Considera que, por tanto, la arquitectura que cumple esas características, la encargada de parar el desenfrenado progreso de la industrialización es el gótico continental por su rico uso de materiales como el mármol y el alabastro y el uso del color en las fachadas; no el gótico inglés que - según sus palabras - resulta pequeño y limitado. Defiende así el regreso de la Edad Media y encuentra en el estilo gótico la perfecta unión entre arquitectura, religión y sociedad; el estilo donde se pueden encontrar los valores morales que la iglesia debe transmitir a la sociedad civil. Como reflejo de ese pensamiento, Ruskin ilustra la arquitectura gótica continental en 14 dibujos ilustrados por él destacando el *Campanile* de Giotto, las catedrales de Caen, Ruan, Bayeux y Beauvais, el palacio Ducal de Venecia y el Duomo de Ferrara. Además de sus libros, entre los que se pueden destacar *Las Siete Lámparas de la Arquitectura* (1849) y *Las Piedras de Venecia* (1851-53).

William Morris (1834-1896), al contrario que otros intelectuales de la época con los que compartía ideas, no trata de teorizar o criticar sobre un modelo de arte, sino que centra su discurso en algo más práctico: el papel del artista, el arte en la sociedad y cómo este puede ayudar a mejorarla.

En sus escritos, Morris establece una división en las actividades que conforman el arte: “el arte debe ser dividido, a grandes rasgos, en dos clases, la primera de las cuales llamaremos arte intelectual, y la segunda arte decorativo, utilizando esas palabras por razones de simple conveniencia.”²⁴ El arte intelectual se refiere a aquellas obras que tienen como finalidad alimentar la mente, mientras que el arte decorativo comprenderá aquellos objetos cuyo fin es estar al servicio del pueblo.

Ambas están relacionadas entre sí y a menudo se confunden, pero para Morris la diferencia más grande y lamentable es que conllevan una separación de clases, es decir, mientras que el arte intelectual está enfocado a miembros de clases altas y realizan su obra por vocación, las artes decorativas se asocian a las clases bajas que lo realizan por poco dinero.

Por ello, tratando de ensalzar el segundo grupo, se centra en el sistema de trabajo de los creadores y encuentra en la Edad Media, en los gremios de trabajo y sus labores artesanales, la unidad y la forma de trabajo ideal. De esta forma, Morris rechaza el sistema industrial y la modernidad que transforma el trabajo en una serie de actividades en cadena donde se producen objetos de forma masiva, es decir, algo completamente contrario al modo artesanal y que constituye, para él, la muerte del arte.

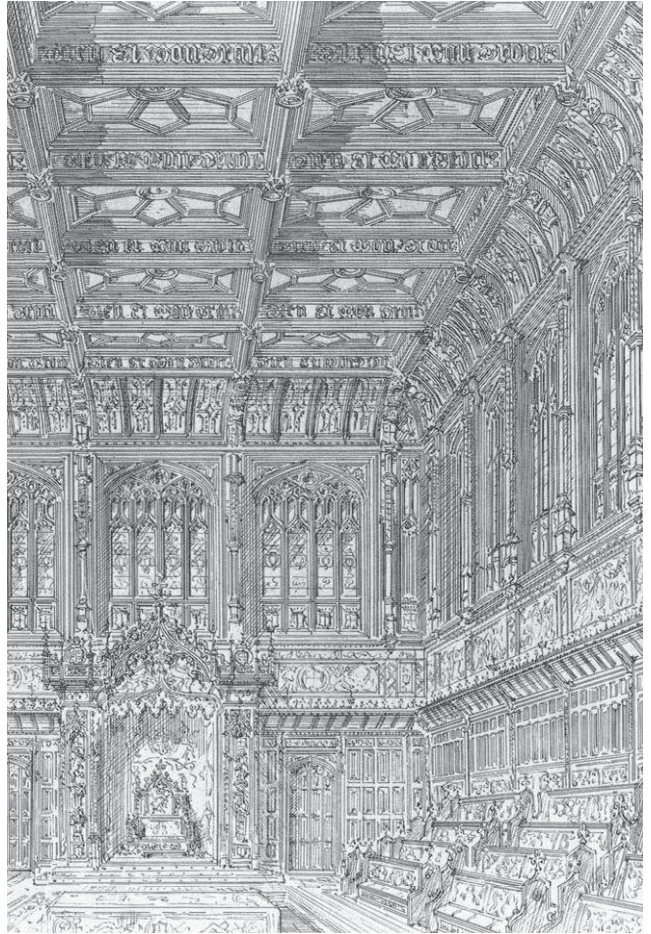
Por tanto, Morris comparte el rechazo al progreso técnico y a la modernización, pero mientras que el desprecio de Ruskin se debe más bien a motivos estéticos, la negativa de Morris se relaciona con causas más sociales por su enfoque hacia la situación de los trabajadores, la pérdida de la artesanía y otras consecuencias negativas de la revolución industrial.

Un detalle a tener en cuenta en su obra es que este autor trata de llevar a cabo sus ideas y en 1861 funda la sociedad Morris and Co. La finalidad de esta era crear diseños de muebles o adornos, tales como camas, papel de pared o tapices; realizar objetos del ámbito de las artes decorativas con el fin de

24. GARCÍA GARCÍA, Alegra. “William Morris (1834-1896): arte, política y utopía”, *Mito Cultural*; 2014.



2.6. Fachada de la reforma del Palacio de Westminster realizada por Charles Barry y A.W.N Pugin tras el incendio de Londres.



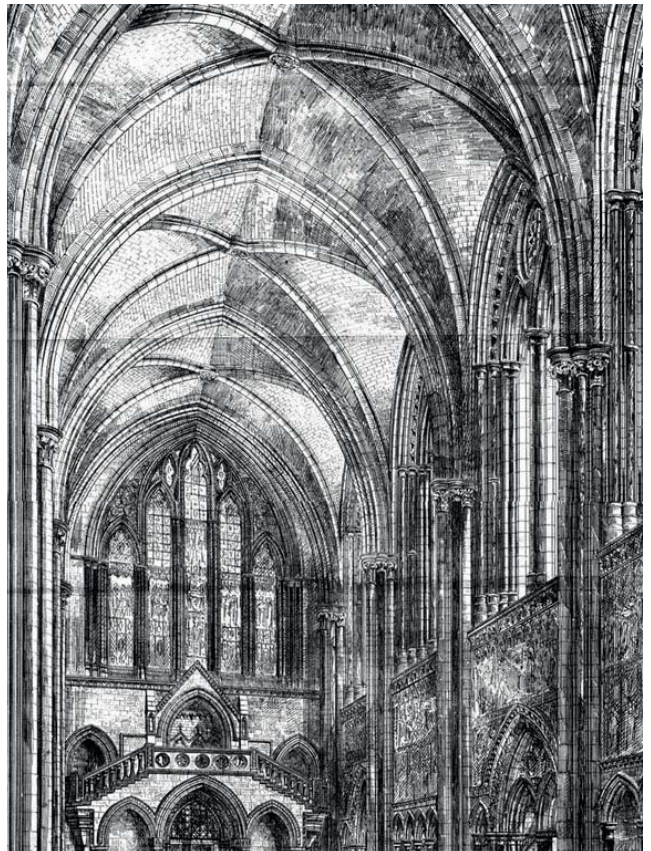
2.7. Dibujo de idea del aspecto de la Cámara de los Lores, realizado por A.W.N. Pugin.



2.8. Fachada de Los Tribunales de Justicia



2.9. Hall principal de Los Tribunales de Justicia.



2.10. Dibujo del hall principal y el acceso de Los Tribunales de Justicia.

recuperar el sistema de trabajo de los gremios. Sin embargo, sus principales clientes provienen de la alta sociedad de forma que sus trabajos pasan a ser objetos del disfrute de unos pocos, a formar parte del capitalismo y sistema comercial del que es contrario.

Pese a ello, Morris mantiene la esperanza de que la situación puede variar si el sistema de trabajo y el político cambian por uno más socialista, aunque parezca que la industrialización y su nuevo modelo de vida no se pueden interrumpir.

A.W.N. Pugin (1812-1852) representa un punto de contraste en la historia de la arquitectura por su pensamiento puesto que no entiende que la arquitectura antigua y el Renacimiento sean muestra de un momento de esplendor, sino un símbolo de declive.

Para hacer tal afirmación se basa en que considera una incongruencia - en cuanto a contextos culturales - mezclar el uso de elementos de la arquitectura griega como los ordenes y el uso de símbolos cristianos como la cruz representada en la planta cruciforme. Según él, esto supone adaptar una arquitectura pagana dentro de una sociedad cristiana, entendiéndose así la existencia de un síntoma que refleja la incapacidad para crear una arquitectura singular y propia.

En su lugar, Pugin defiende la arquitectura gótica de la Edad Media como una referencia para llevar a cabo un renacimiento del gótico. Partiendo de la sociedad de mediados del siglo XIX donde la creciente industrialización continuaba generando problemas imprevisibles y malestar, Pugin interpreta la sociedad de la Edad Media como una utopía, idealiza la actitud de una sociedad desinteresada y creyente, ensalzando que su religiosidad colectiva fue lo que los llevó a crear las grandes catedrales de su tiempo. De igual manera ensalza las habilidades constructivas y artesanas reflejadas en esas catedrales construidas mediante el inteligente aprovechamiento de los materiales.

Pugin expresa así una imagen idealizada de la Edad Media sobre la que también se fundamentan las ideas de John Ruskin y William Morris, aunque estos no compartieron su fanatismo religioso.

Otra buena muestra de cómo la arquitectura gótica se ve influenciada en los diseños arquitectónicos del siglo XIX son también los siguientes ejemplos de arquitectura.

La idea de un nuevo edificio para Los Reales Tribunales de Justicia fue propuesta en 1866 y fue George Edmund Street, arquitecto y abogado, quien logró ganar el concurso y comenzar su construcción en 1873.

El espíritu del gótico se hace presente ya de primeras en la fachada con los arcos apuntados, las ventanas góticas con sus calados de piedra y sus parteluces, el rosetón situado en el eje principal junto con la aguja que remata el edificio, además de las arquivoltas de las puertas principales y sus tallas donde se mezclan los rostros de los abogados y jueces más ilustres como si de figuras religiosas se trataran, incluyendo también a Jesús, Moisés y el Rey Salomón, así como una talla de un gato y un perro destinados a representar la oposición de los litigantes. En el interior encontramos el hall principal, una gran nave construida a modo de catedral donde destacan sus ventanales por la gran cantidad de luz natural que entra, sus bóvedas de crucería, los dos balcones

enfrentados y los arcos apuntados, destacando aquellos que se encuentran en los laterales y dan acceso a otras plantas mediante unas escaleras de caracol. De esta manera, el arquitecto quiso representar, traducir mediante el uso de la arquitectura gótica y medieval, las raíces de la justicia inglesa puesto que su procedencia es larga, histórica y tiene unas tradiciones de gran valor enraizadas con el mundo medieval.

La estación de St. Pancras fue diseñada por el ingeniero William Barlowse y se terminó de construir en 1868. Sin embargo, nos centraremos en su anexo: el Midland Gran Hotel, hoy conocido como St. Pancras Renaissance Hotel, diseñado por George Gilbert Scott.

En primer lugar, cabe destacar las palabras del periódico *The Builder* en 1875: “las estaciones de tren y los hoteles son en el siglo XIX lo que los monasterios y las catedrales fueron en el siglo XIII”.²⁵ Es decir, la combinación de la estación de St. Pancras con el hotel llega a ser considerada uno de los símbolos más fuertes del orgullo victoriano, una proclamación del poder y desarrollo de aquella época.

Por tanto, es lógico que este edificio se considere y clasifique como un ejemplo emblemático del Renacimiento Gótico. Sin embargo, existen dos pensamientos opuestos: hay quienes consideran que en la fachada del edificio se ve una clara referencia a John Ruskin y su libro *Las Piedras de Venecia* donde hace alusión a la belleza del gótico italiano policromado; y, por otro lado, también se afirma que se tomaron de ejemplo varios estilos diferentes, creando así uno completamente nuevo.

Lo que sí está claro es la influencia europea en los planes de Scott mediante el uso del ladrillo, material que estaba en auge y se transportaba en ferrocarril por todo el país. Los materiales de este edificio en concreto fueron procedentes de Midland, de ahí que el hotel llegara a ser el mayor anuncio publicitario de materiales de la zona y diese nombre al hotel.

También es destacable la importancia de querer reflejar la magnificencia del gótico tanto en el exterior como en el interior. Mediante grandes salas y ventanales - para que llegue la mayor luz natural posible -, abanicos ornamentales, bóvedas góticas, pinturas, capiteles tallados y pilares de piedra, Gilbert Scott quiso que en el interior se cumplieran las expectativas de la imaginación victoriana, reviviendo así técnicas y diseños góticos medievales.

Sin embargo, el detalle más famoso y majestuoso ejemplo del gótico es la Gran Escalera. Esta escalera es un fantástico ejemplo de alta decoración victoriana y gótica. La balaustrada y la estructura de hierro forjado son un ejemplo de la mezcla entre la tecnología moderna de la época con la imaginería medieval. El gótico también se ve reflejado en los accesos que enmarcan el camino hacia las habitaciones mediante el uso de columnas y arcos apuntados ornamentados. Las escaleras se elevan durante tres pisos hasta un techo abovedado con una crucería propia del gótico. Este techo, decorado como un cielo estrellado y con las representaciones de las Virtudes - además de las armas heráldicas del ferrocarril de Midland -, es una clara referencia a la reputación de Scott como el más eminente arquitecto eclesiástico de la época que diseño o colaboró en más de 800 iglesias y trabajó en todas menos dos de las catedrales de Gran Bretaña.

El Museo de Historia Natural de Oxford es un edificio neogótico construido por los arquitectos irlandeses Thomas Newenham Deane y Benjamin

25. ST. PANCRASS RENAISSANCE HOTEL. *The History of St. Pancras Renaissance Hotel London*. (S.F.). Traducción realizada por la autora del TFG. Página 1.



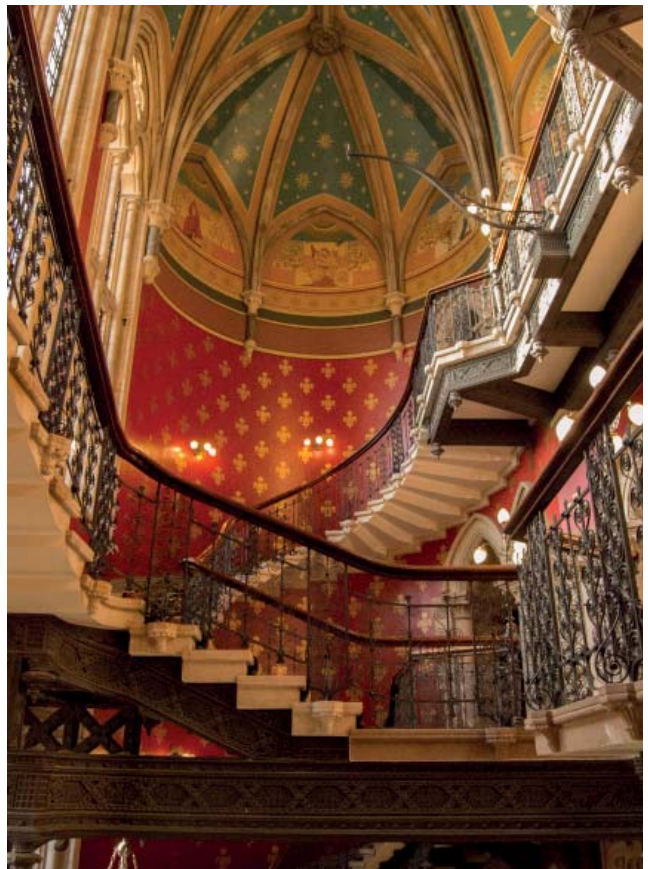
2.11. Fachada de la Estación St. Pancras.



2.12. La escalera vista desde la planta baja del hotel.



2.13. Los tramos en voladizo y el pasamanos de madera con una estructura de hierro.



2.14. La bóveda estrellada y la estructura de hierro de la escalera serpenteante.



2.15. Fachada del Museo de Historia Natural de Oxford.



2.16. Detalle de las columnas de hierro y sus arcos ojivales, imitando el diseño tradicional del neogótico.



2.17. Espacio interior dividido por columnas en varias naves.



2.18. Columnas hechas con diferentes piedras británicas.

Woodward entre 1855 y 1860. En el libro *La Sinfonía del Tiempo*, el autor describe el museo de la siguiente forma:

Era un edificio de envoltura clásica, heredada del estilo Beaux Arts de París, que asombró a los asistentes con una rebeldía neogótica oculta en sus entrañas.

-Esto, caballeros, es el futuro de la arquitectura – pronunció mister Rawlins al sumergirse en la sala central-. Fíjense, la cubierta es acristalada.

Arnaud se perdió en un espacio grandioso, una jungla interminable de pilares, abiertos como palmeras de hierro fundido y enredados en las alturas, cuarteando el cielo en telarañas de ramaje estructural. Siguieron a la concurrencia, que avanzaba con andar pasmado y tardó en distribuirse en las tres galerías de la sala, separadas por arcadas de piedra. El niño alzaba la vista, olvidado de sus pasos, sintiendo el amparo de aquella frondosidad artificiosa, que parecía albergar el rumor invisible de las hojas. La cubierta acristalada acercaba el cielo y contenía la lluvia, y se imaginó allí las noches estrelladas, los días ventosos de nubes corredizas, bailando sus sombras entre las exposiciones del museo.²⁶

Los científicos de Oxford tomaron como modelo el arte y la representación formal de los Prerrafaelistas para la representación de la naturaleza en el museo, “una transcripción de la naturaleza” – describe Henry Acland en forma de homenaje – “minuciosa, sagaz y honesta”.²⁷ También tomaron influencias directas de John Ruskin quien, además, se involucró realizando numerosas sugerencias a Woodward durante su construcción y participando en el diseño de las ventanas.

El museo en sí consiste en un gran patio cuadrado con techo de vidrio que se sostienen por pilares de hierro, los cuales, a su vez, sirven para dividir la sala en varias naves. Las arcadas enclaustradas corren por el suelo y el primer piso del edificio con columnas de piedra, cada una hecha de una piedra británica diferente seleccionada por el geólogo John Phillips. La ornamentación de la piedra y los pilares de hierro incorporan formas naturales como hojas y ramas, siendo esto un reflejo del estilo Prerrafaelista en el edificio. Sin embargo, cabe mencionar que gran parte de esta obra parece incompleta en cuanto a motivos ornamentales puesto que estaban subvencionados por la suscripción pública y cuando los fondos se agotaron, se interrumpieron los trabajos pese a la propuesta de los hermanos O’Shea y Edward Whelan de continuar de manera gratuita, siendo acusados por la Conservación de la Universidad de desfigurar el edificio agregando trabajo no autorizado.

Con este edificio podemos observar cómo los elementos del gótico están presentes en el diseño, al igual que el trabajo manual, la artesanía y el buen hacer que los neogóticos toman de la Edad Media.

26. ARBINA, Álvaro. *La sinfonía del tiempo*. Barcelona: S.A. EDICIONES B; 2018. Página 101.

27. “The Pre-Raphaelites and the Oxford Museum”. *Learning more* (Oxford), Oxford University Museum of Natural History, article, 2013. Traducción realizada por la autora del TFG. Página 2.



2.19. El castillo de Disney como representación arquitectónica de la fantasía medieval en la actualidad.

La Actualidad

Como hemos visto anteriormente, la arquitectura gótica cobra un gran protagonismo en el siglo XIX, pero la imagen se percibe desde un punto de vista fantástico y simbólico, es decir, idealizado, que se nos transmite a partir de las filosofías, ilustraciones, escritos y arquitectura que se conservan. Esto es un punto clave puesto que todo lo explicado anteriormente resulta ser un preludio que tiene como fin entender la manera en la que se interpreta ahora el pasado gótico. Esa imagen idealizada y desconfigurada de la Edad Media que se trata en el periodo del neogótico se ha mantenido a través de la historia, la literatura, el arte y los edificios hasta llegar a nuestros días.

Actualmente podríamos considerar que la ciudad mira más hacia el futuro, a lo que está por venir, maneras de actualizarse y hacer más eficaz su entorno y con ello la vida del ser humano. Es decir, al igual que en el siglo XIX, el mundo avanza a pasos agigantados hacia un futuro cada vez más tecnológico, pero deja a su paso un presente pobre, con problemas incontrolables, guerras y hastío, que podríamos considerar similar a la situación de la que intentaba huir la sociedad del siglo XIX. Sin embargo, mientras que en la Era Victoriana esa imagen se veía reflejada en la ciudad y la sociedad de la época, ese no es nuestro caso. La sociedad, la ciudad y sus diseños actuales suelen mirar hacia un futuro lejano, desarrollando e investigando nuevas formas gracias a la tecnología que se lo permite; por ello, edificios modernos o extravagantes pueden parecer, a ojos del hombre corriente, vacíos, monótonos o, por otro lado, extravagantes y futuristas, pero en definitiva incomprensibles y extraños porque distan de lo que consideramos como habitual. Como la modernidad no nos permite recrear el pasado físicamente en nuestro entorno, las formas y la atracción por el pasado y la Edad Media se continúan reproduciendo en la literatura y, de una manera más actual y visible, en el cine y las series de televisión.

La arquitectura es un elemento que vive, no solamente en la parte física de las infraestructuras que nos rodean, sino que se trata de un elemento vivo que proyecta nuestra imaginación y da forma a diferentes espacios. Por tanto, de manera involuntaria a través de nuestra imaginación o a través de las descripciones de un libro, damos forma a los entornos donde se sitúa una historia. En el cine y la televisión esta labor corresponde a los diseñadores de producción, directores artísticos o escenógrafos que imaginan, dan forma y plasman la arquitectura como un elemento fundamental para entender el entorno de la trama.

Si bien esto es un proceso que se realiza en todas las producciones cinematográficas o televisivas, debido al tema que nos ocupa, nos centraremos en las películas que tratan temas de fantasía. El motivo es porque el contexto donde se sitúan, la arquitectura y los elementos arquitectónicos que utilizan, en gran medida, suele ser provenientes de la Edad Media.

Los victorianos utilizaban la arquitectura de la Edad Media con el fin de crear un mundo de fantasía para ellos, para crear una atmósfera más apetecible en una sociedad industrial, desagradable, que no creía en nada. Los historicistas medievalistas de la época victoriana lo que hacen, fundamentalmente, es reproducir los detalles y la arquitectura del gótico para implementarlos en edificios que no estaban construidos en ese periodo, es decir, rediseñan la arquitectura del pasado a partir de nuevas tecnologías y procesos



2.20. Ilustración de Rivendell según su representación en las películas de *El Señor de los Anillos*.



2.21 Ilustración de Desembarco del Rey, la capital de los Siete Reinos, situada en la zona central. Pertenece al universo de *Juego de Tronos*.



2.22. Imagen de Invernalicia, principal bastión del norte de los Siete Reinos. Pertenece al universo de *Juego de Trono*

como la estructura del hierro. La clave está en el punto de semejanza, en que esos edificios podrían haber sido de hierro con sus propios y nuevos diseños y formas, y en su lugar se les da un decorado medieval por su romanticismo. De igual manera eso sucede en las películas, se imitan detalles de una arquitectura en los diseños para dar contexto a una historia y, en concreto, en aquellas con trama fantástica, se escogen diseños medievalistas porque gracias a ese pensamiento victoriano llegamos a la conclusión de que transmiten una fantasía y una magia que no pueden reflejar otras arquitecturas y que, por tanto, lo hace ideal para envolver historias y tramas de esa índole. Buen ejemplo de ello son las siguientes películas:

El Señor de los Anillos y *El Hobbit*, obras literarias de J.R.R Tolkien, son un ejemplo de por qué al autor se le considera como el padre de la literatura moderna fantástica. Las novelas están ambientadas en un universo denominado *Tierra Media*, un mundo ambientado en una era antigua, un carácter medieval, que representa tanto con sus palabras como con sus dibujos, posiblemente influenciado por el entorno inglés donde residía. Cuando alcanzó la popularidad suficiente, las historias fueron llevadas a la gran pantalla donde se recrearon esos espacios imaginarios y fantásticos que conforman el paisaje de la *Tierra Media* de la mano de Grant Major y Dan Hennah. Para ver la influencia medieval en la película nos centraremos en el hogar de los elfos: Rivendell. Es una de las localizaciones más reseñables y más representativas dentro del universo de Tolkien. Para su diseño era importante entender, además de que en todo momento la historia sucede en un periodo antiguo, la filosofía élfica y su respeto y convivencia con la naturaleza. De esta forma, pese a ser un lugar de ficción, se puede apreciar en su diseño, en su estructura de construcción gótica con arcos ojivales, ornamentación y diseños, tendencias arquitectónicas medievales, así como modernistas propias del neogótico como la representación del entorno natural mediante formas y detalles.

Otro ejemplo donde se ve esa arquitectura medieval es en *Juego de Tronos*, la serie basada en las novelas de la saga *Canción de Hielo y Fuego* de G.R.R. Martin. La mentalidad, las clases sociales, vestimentas y ciudades se basan en la Edad Media, pero al tener que diseñar distintos reinos con sus características propias tanto el autor como el diseñador de producción dieron forma a cada una de las regiones con distintos estilos arquitectónicos de la antigüedad en función de la zona con la que más se asemejara. De esta forma, los reinos situados al sur se caracterizan por una arquitectura más similar a la árabe, en la parte central se caracterizan por un medievalismo más estético y la arquitectura del norte se representa con un estilo medieval de aspecto rústico que da más importancia a la funcionalidad, a la protección.

También se puede tomar de ejemplo Terry Pratched, un escritor británico de fantasía y ciencia ficción, cuyas obras también llegan a ser reproducidas en la gran y pequeña pantalla de la mano de diseñadores de producción como Gavin Bocquet y Ricky Eyres.

La película *Stardust*, muestra una tranquila vida en la campiña inglesa - a comienzos de la época victoriana - denominada Muro puesto que su característica principal es una muralla baja de piedra que rodea toda la villa para separarlo de un mundo mágico y fantástico. De esta forma se mezclan componentes de la era victoriana y de la Edad Media con elementos fantásticos propios de la época antigua a la que, culturalmente, se los asocia, tanto en su historia como en sus localizaciones.

Por otro lado, *El Color de la Magia* es una película donde se recrea el conocido




2.23. Mapa de la ciudad de Ankh-Morpork que refleja su diseño medieval.



2.24. Los Tribunales de Justicia de Londres como parte de una de las localizaciones de la película *El Color de la Magia*.

mundo fantástico de Pratched, Mundodisco. Es un mundo plano sostenido por cuatro elefantes que a su vez se apoyan en el caparazón de una tortuga espacial. Aunque esto pueda parecer relacionado con la ciencia ficción, en el escenario representado dentro de ese mundo las ciudades están diseñadas con aspecto medieval. Así lo podemos ver en la ciudad donde se centra toda la acción, Ankh-Morpork. Además, cabe destacar la presencia de una localización real y victoriana que, erróneamente, se asocia al medievalismo en esta cinta: Los Reales Tribunales de Justicia de Londres que pasan a ser el palacio de la ciudad.

A continuación, nos centraremos en la saga de *Harry Potter* como otro ejemplo de lo anteriormente hablado, pero desarrollándolo en más profundidad.



PARTE III:
EL TRABAJO DEL
DISEÑADOR DE
PRODUCCIÓN



3.1. Representación de la zona de trabajo del diseñador de producción en los estudios Leavesden de *Harry Potter*.

PARTE III EL TRABAJO DEL DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN

La facultad de concebir los escenarios y representarlos artísticamente con un aspecto visual determinado corresponde exclusivamente al diseñador de producción o al director de arte.

Para crear los escenarios de las películas se impone previamente la necesidad de imaginarlos, de crear una concepción visual a partir de los aspectos temáticos, emocionales y psicológicos que transmite el guion, pensarlos con sus particularidades y características – espacio y volumen, color y luz, elementos decorativos, localizaciones... -, visualizar la acción que se va a desarrollar, su funcionalidad y, al fin y al cabo, estudiándolos como si se tratasen de lugares reales.

Resulta fundamental entender que el diseño de una película nada tiene que ver con el diseño de interiores o la moda. Estos estudios pueden ser útiles en cuanto a la formación previa, pero tiene más relación con la arquitectura. La arquitectura como tal está comúnmente asociada a la construcción de edificios y comunidades donde vivimos y trabajamos, a elementos físicos, tangibles e inamovibles en el espacio. Precisamente por eso parece completamente diferente al decorado de un rodaje -algo efímero, falso y temporal-, pero el proceso que hay detrás es fundamentalmente el mismo: se estudia el ambiente, lo que rodea al proyecto, el espacio y el volumen, la iluminación, la materialidad, el uso, su función, las percepciones e imágenes que se van a generar y las sensaciones que quiere transmitir; todo en función de quien solicita el proyecto.

Los edificios son el sustento de nuestra sociedad, el cobijo donde realizamos nuestro día a día. De igual forma, los decorados lo son de los personajes y la historia, son el esqueleto de la película que sostiene y apoya las acciones y sucesos que tienen lugar. Por eso, para dotarla de una estética global y con sentido, todos estos elementos deben armonizar entre sí y evocar una atmósfera adecuada a la historia y los personajes. Por ello, para tratar la importancia de esta labor, su influencia y su relación con la historia y la arquitectura, se utiliza de ejemplo el entorno creado en la saga de *Harry Potter*.

Los libros y películas de la autora J.K. Rowling, han encontrado en su camino millones de corazones de personas repartidas por todo el mundo. Los niños de todas las edades esperan que una lechuza les entregue su carta de aceptación de Hogwarts, visitar las tiendas mágicas del Callejón Diagon, pasar a través del muro de ladrillos de la Estación de King's Cross y andar por los pasillos y escaleras de la famosa escuela británica de Magia y Hechicería. Como resultado, la industria turística de Reino Unido ha experimentado una



3.2. Warner Bros Studio Tour: London. *The Making of Harry Potter*.



3.3. El parque de atracciones de los estudios Universal Orlando: *The Wizarding World of Harry Potter*.

nueva área de crecimiento. Se han creado tours de *Harry Potter*, que atienden tanto a gente local como a viajeros internacionales, enseñando los diversos lugares de filmación de la serie, siendo desde caminadas de dos horas por la City de Londres hasta excursiones de diez días por toda Gran Bretaña. En el verano de 2012, Warner Bros inauguró *Warner Bros Studio Tour: London*, un espacio permanente de exhibición pública y actual sede de *The Making of Harry Potter*. Ubicado a 30 kilómetros del centro de Londres, el complejo de 0,81 kilómetros cuadrados de los estudios de Leavesden en Watford, Hertfordshire – sede de la producción de las ocho películas de *Harry Potter* – permite a los visitantes recorrer la atracción viendo objetos icónicos, vestuario, personajes animatrónicos, destacando el aspecto más interesante para esta investigación: los diseños, maquetas y los escenarios diseñados por el equipo liderado por el diseñador de producción Stuart Craig.

Como la narrativa de *Harry Potter* se ha hecho tan querida, los entornos de la historia han encontrado su camino hacia la conciencia colectiva de la sociedad. Se han formado lazos tangibles entre los fanáticos devotos y la serie ficticia, formando conexiones que permanecen intactas después de que la historia haya terminado de ser contada. Los estudios Universal de Orlando tomaron ventaja de este fenómeno y construyó un parque de atracciones: *The Wizarding World of Harry Potter*. Aquí los fans pueden visitar el Callejón Diagon, Hogwarts y Hogsmeade, o montar en montañas rusas que evocan el vuelo en escoba, hipogrifo o en dragón. Compuesto por materiales modernos que simplemente imitan la apariencia de la edad y textura, y el sol de Florida en vez de la niebla británica, impiden que el parque temático pueda transmitir la experiencia sensorial completa que alude a la narrativa de Rowling. Y aunque las ilusiones y efectos especiales dan una calidad mística a los ambientes, la arquitectura ficticia se ve limitada al encontrarse ahora sujeta a los códigos y la física de la construcción del mundo real. Sin embargo, es interesante observar que estos diseños mágicos han logrado cruzar el límite corporal y alcanzar la presencia física en nuestra sociedad *muggle* (no mágica). El hombre, por naturaleza, es un animal social y tanto los estudios de Londres como el parque ofrecen a los fans la posibilidad de tener una experiencia compartida de los espacios más queridos de la saga.

La narración de *Harry Potter* se desarrolla tanto en nuestro mundo como en un mundo mágico medieval. El hecho de introducir los ambientes ficticios de la serie dentro del contexto de una ubicación familiar y reconocible como Londres e Inglaterra alienta una conexión entre lo real y lo imaginado, dando una sensación de autenticidad a la narrativa de Rowling. Esta dualidad también permite estudiar las similitudes y diferencias entre la descripción de la arquitectura conocida que existe en la realidad física y la arquitectura ficticia que existe en nuestra imaginación dentro del marco de referencia de una narrativa.



3.4. La autora de *Harry Potter*, J.K. Rowling.

J.K. Rowling

Joane Kathleen Rowling nació el 31 de julio de 1965 en el Hospital General de Yate a las afueras de Bristol y vivió hasta los nueve años en Winterbourne. Después, su familia se mudó al condado de Gloucestershire al suroeste de Inglaterra. Este condado comprende las colinas de Cotswold, parte del valle del río Severn y todo el bosque de Dean, elemento importante porque influyó en la literatura de la autora al igual que en otros escritores como J.R.R. Tolkien.

En concreto, Rowling se crió en Tutshill, un pequeño pueblo dentro de la parroquia de Tidenham en el bosque de Dean. Está localizado junto al límite con el condado de Monmouthshire, situado en la orilla oriental del río Wye, que separa al pueblo de la ciudad de Chepstow. La importancia de estos lugares es que, al igual que J.K. Rowling tomó prestados nombres de amigos, pueblos o personalidades de gente que conoció aquí, también se vio influenciada por su entorno. Su casa, un edificio de estilo gótico de mediados del siglo XIX catalogada por el arquitecto Henry Woodyer, los pueblos, sus ruinas, castillos y catedrales de aspecto medieval y gótico, incluso el bosque de Dean, influyeron en gran medida en la narrativa de la autora. Su influencia, por ejemplo, se puede ver reflejada en el valle de Godric, hogar de la familia Potter. También, cabe mencionar que la catedral de Gloucester, la ciudad más grande del condado es, además, una de las localizaciones del castillo de Hogwarts.

A los 18 años, Rowling se fue de casa para estudiar Filología Francesa y Clásica en la Universidad de Exeter, incluyendo un año que vivió en París. Sus conocimientos clásicos influirán mayormente en el ambiente, la historia y el lenguaje que la autora introduciría más tarde en su obra.

Después de graduarse se mudó a Londres donde realizó una serie de trabajos, destacando su empleo como secretaria internacional en la Amnistía Internacional investigando sobre las violaciones de los derechos humanos en el África francófona. El hecho de vivir en la City de Londres influyó de gran manera en la obra de Rowling ya que se pueden distinguir lugares existentes de la ciudad, así como lugares que sirvieron de inspiración. Un ejemplo son dos calles próximas que sirvieron de referencia para el Callejón Diagon y el Callejón Knockturn. El primero se basa en una calle peatonal perpendicular a Charin Cross, Cecil Court, que destaca por sus tiendas tradicionales, sus escaparates y sus carteles colgantes, similares a los que describe en el libro. A continuación de esta calle, en un callejón escondido, se encuentra el entorno en el que se inspiró para el segundo callejón, tanto por su reducido espacio de paso como por el aspecto de las fachadas de los edificios. De la misma manera, trabajar en el corazón de la economía y política de Londres le inspiró para situar en la misma zona el mundo gubernamental del mundo mágico. Además, cabe destacar la importancia de King's Cross, lugar que sirve de puente entre Hogwarts y el mundo real, y que fue el lugar donde Rowling comenzó a visualizar la historia de Harry Potter, esperando al tren.

Posteriormente se mudó al norte de Portugal, a Oporto, para ser profesora de inglés. De este lugar cabe destacar la librería Lello, donde Rowling solía ir. Se dice que este edificio neogótico portugués, con su gran escalera, su claraboya de cristal, sus tallas de madera, los arcos quebrados, los techos labrados y características del art decó, influyó e inspiró a la autora en el ambiente y la representación de Hogwarts. En concreto, sus características se asemejan al aspecto interior de una de las librerías del Callejón Diagon, Flourish y Blotts.



3.5. Tren que pasa por el Bosque de Dean, similar al tren que lleva a los alumnos a Hogwarts.



3.6. El Callejón Knockturn en los estudios Universal de Florida.



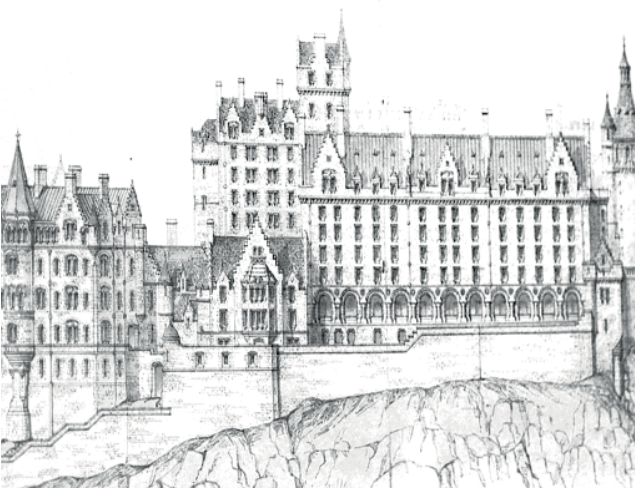
3.9. Librería Lello de Oporto, Portugal.



3.7. Goodwin's Court, inspiración del callejón Knockturn.



3.8. Detalle de ventana de la imagen 3.5.



3.10. Alzado de la propuesta de restauración de la elevación de la zona sudoeste del castillo de Edimburgo.



3.11. La ciudad de Edimburgo y su arquitectura.

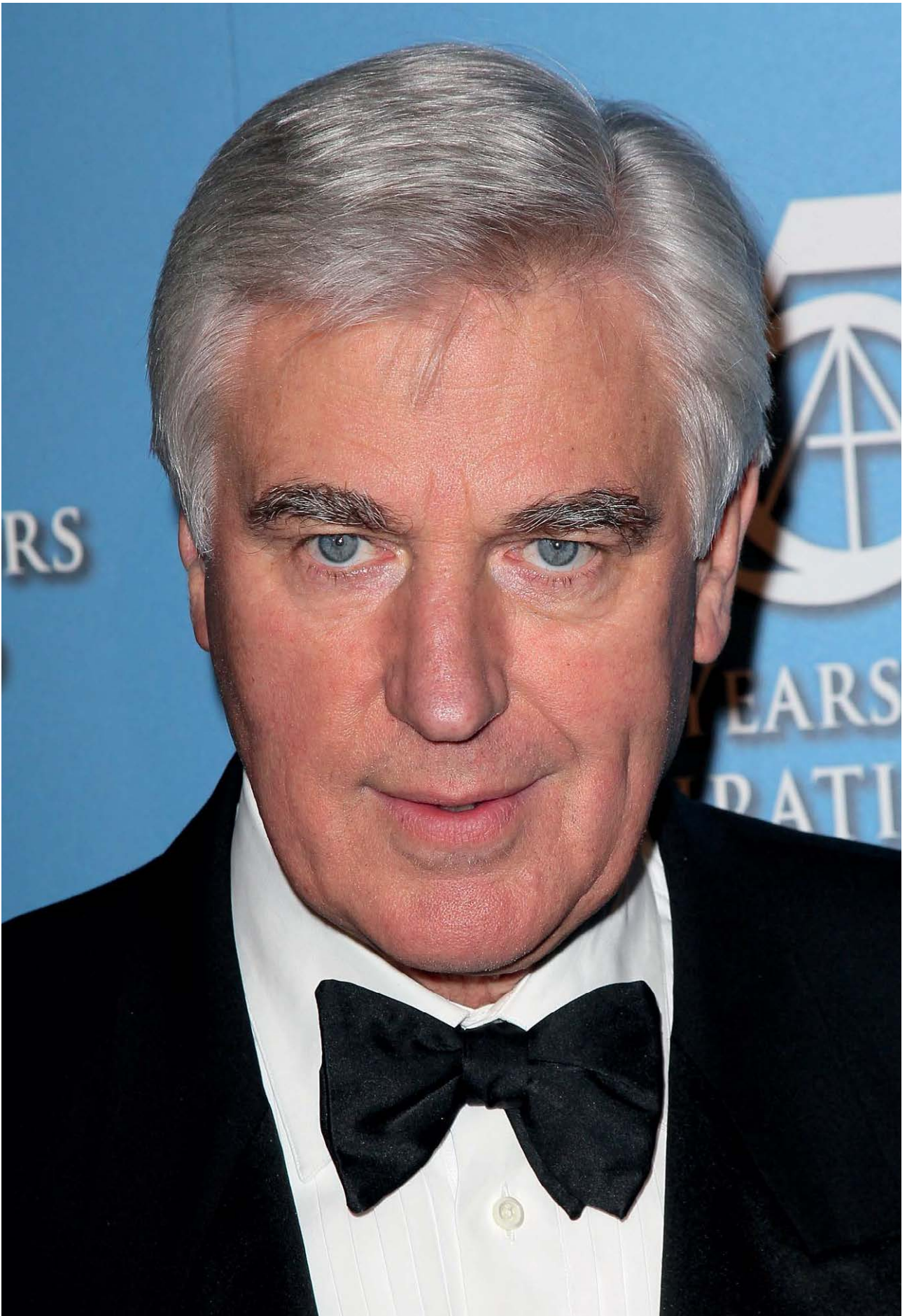
Finalmente, la autora se mudó a Edimburgo junto con su hija y su hermana, donde terminó de escribir las novelas de Harry Potter y donde continúa residiendo. Desde el palacio de Holyroodhouse hasta el Castillo de Edimburgo, que domina la ciudad desde un promontorio rocoso, el casco antiguo de Edimburgo transmite una sensación mágica mediante elementos arquitectónicos exagerados que forman parte del estilo Baronial escocés y el neogótico. Los castillos medievales, las puntiagudas y oscuras cubiertas, las almenas, los materiales, las torres y las agujas, todos estos elementos arquitectónicos influyeron en las descripciones de Rowling, así como, posteriormente, en el diseñador de producción de las películas. Aunque esto es algo que la propia autora deja más a la imaginación del lector puesto que en ningún momento en los libros se especifica que la escuela esté en Escocia, sino que es algo que se ha reflejado a posteriori en las películas. “Si vas a la estación King’s Cross, todos los trenes van hacia el norte” explica Stuart Craig, justificando la decisión por la que el castillo reflejo la arquitectura escocesa y se situó en esta zona “el paisaje más espectacular es en estas islas, así que ahí es donde fuimos”.²⁸

Con todo esto se quiere mostrar cómo, sin tener ningún conocimiento específico sobre historia de la arquitectura, los entornos medievales que rodearon a J.K. Rowling a lo largo de su vida influyeron e inspiraron la arquitectura presente y descrita en sus novelas. Como muestra de esto se puede hacer mención de que en *La Cámara Secreta* se menciona que el castillo tiene unos mil años, pero mucho más importante es citar la primera descripción que realiza de Hogwarts en *La Piedra Filosofal*.

En la punta de una alta montaña, al otro lado, con sus ventanas brillando bajo el cielo estrellado, había un impresionante castillo con muchas torres y torrecillas.²⁹

28. YOUNG, Holland. *Building Fiction: The Architecture of Narrative in Harry Potter*. University of Waterloo; Master of Architecture in Engineering. Tesis 2015; Stuart Craig Interview Transcript. Traducción realizada por la autora del TFG. Página 107.

29. ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Philosopher’s Stone*. United Kingdom: Bloomsbury; 1999. Edición española consultada: *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Barcelona: Emecé Editores, S.A.; 1999. Página 112.



3.12. El diseñador de producción Stuart Craig.

Stuart Craig

Nacido en 1942, Stuart Craig creció en Norfolk, Inglaterra. Estudió arte en Norwich, en Hornsey College of Art – ahora Universidad de Middlesex – al mismo tiempo que participada realizando escenografías en el teatro local. Posteriormente, en 1963, Craig comenzó a estudiar un postgrado en cine y televisión en el Royal College of Art donde tuvo una revelación de la profesión que quería realizar al escuchar una charla de Ken Adam – diseñador de producción de películas como *Dr. No* (1962) y *Desde Rusia con Amor* (1963) – en su facultad. “Todo el mundo quería dirigir, pero yo me aferré muy fuerte a lo mío, yo quería diseñar”³⁰, es decir, ser director de producción. Una profesión gracias a la cual él mismo se considera como “un arquitecto, pero un arquitecto que trabaja en contrachapado.”³¹

El primer trabajo de Craig fue en el departamento de arte como dibujante junior junto al que sería su jefe y mentor, Michael Striger, en la película *Casino Royal* de 1967. Con el tiempo también tuvo la oportunidad de adquirir lecciones de Terry Marsh – diseñador de producción en *María, reina de Escocia* en 1971 y *El Cobarde Heroico* de 1975 – y John Barry. Fue en 1978 cuando fue promovido a director de arte en su primera película, *Superman*, lo que le valió para ganarse el crédito de trabajar en la película de Lew Grade, *Saturno 3*, en 1980.

Ha creado muchos mundos modernos desde entonces incluyendo *Nothing Hill* en 1999 y en 2012 una nueva versión de *Un Plan Perfecto*, escrita por los hermanos Coen. Sin embargo, su trabajo más reseñable son piezas de época, un reflejo de que la sensibilidad, la investigación y la historia de la arquitectura cobran un papel importante.

“No es elección”, dice Stuart Craig para el periódico New York Times en referencia a la cantidad de películas de época que ha realizado. “Ni si quiera representa necesariamente lo que mejor hago, es un encasillado puramente circunstancial. Las películas hechas en Inglaterra son en gran parte de época, esa es una condición para trabajar aquí, y especialmente si trabajas para financieristas estadounidenses, es por eso por lo que vienen a Inglaterra.”³² En otra entrevista, añade que “se percibe, supongo, como si [las películas de época] fueran más laboriosas y requieran un mayor esfuerzo, y creo absolutamente que no es cierto. Las películas contemporáneas son más difíciles porque las elecciones son infinitas. En una película de época, estás restringido por el período, la ropa disponible, el detalle que descubres en la investigación. Hay menos opciones. En las películas contemporáneas, el hecho de que haya una gran cantidad de opciones, lo hace más difícil.”³³

Un ejemplo es la película *Ghandi* (1982). Sobre su experiencia, Stuart recuerda sus vivencias y la dificultad para encontrar las localizaciones. “Está en la naturaleza de hacer algo tan ambicioso en India en ese momento (1982) que terminas sin tu segunda mejor ubicación, ni con la tercera mejor, sino con la cuarta y la quinta a veces... pero el mayor logro de Richard Attenborough, el director, fue conseguirlo, hacerlo, un logro extraordinario”. Habiendo pasado once meses en India, Craig llegó a estar envuelto por la industria del cine indio, contratando a un director de arte local para ayudarlo en este campo. “Ram Yedekar venía directo de la tradición Bollywood, pero él era el hombre perfecto para nosotros, y trabajó con Norman Dorme y Bob Laing, quienes tenían más experiencia que yo.” Craig recuerda que “particularmente me encanta encontrar localizaciones y edificios en esas localizaciones, por lo

30. HALLIGAN, Fionnuala. *Filmcraft: Production Design*. Lewes: ILEX; 2012. Traducción realizada por la autora del TFG. Formato Kindle: Pos. 1039.

31. STAMP, Elizabeth. “Inside Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2”. *Architectural Digest*. Artículo; 30 de junio 2011. <https://www.architecturaldigest.com/story/harry-potter-set-design-article> Traducción realizada por la autora del TFG.

32. WOLF, Matt. “FILM; The Secret Garden and How It Grew” *New York Times*. Artículo; 8 de agosto 1993. <https://www.nytimes.com/1993/08/08/movies/film-the-secret-garden-and-how-it-grew.html> Traducción realizada por la autora del TFG.

33. ROME, Emily. “Oscar Contender Production Designers On Challenges In Contemporary Films And Crating The Actor’s Space” *Deadline*. Artículo; 13 de diciembre 2016. <https://www.yahoo.com/entertainment/oscar-contender-production-designers-challenges-223005279.html> Traducción realizada por la autora del TFG.

que me encantó construir el ashram de Gandi en una hermosa inclinación en el río Jumna, a las afueras de Delhi, donde realmente utilizas el paisaje y lo construyes. Creo que es el proceso más satisfactorio que hay. Supongo que los arquitectos tienen esa experiencia a menudo, pero los diseñadores de producción también.”³⁴

También trabajó como diseñador de producción en *Amistades Peligrosas* (1988), una película que narra una historia de intrigas y ambiciones entre la nobleza de una decadente Francia del siglo XVIII prerrevolucionaria. Tanto el diseñador de producción como Stuart Craig recibieron tres semanas para investigar y prepararse antes de que comenzara la producción. El presupuesto limitado hizo que las localizaciones donde tuvieron que realizarse las grabaciones estuvieran a una hora de París debido a los diseños interiores sólo podían ser palacios de Luis XIV o XV. En los créditos finales se incluyen las siguientes declaraciones “Filmado en Chateaux de Champs sur Marne, De Maisons Laffitte, De Lesigny, De Vincennes, De Saussay, De Gambais, De Guermantes y en el Estudio Tasken de Joinville, en Francia”.

Y del París victoriano, Craig se traslada más tarde a una Inglaterra neogótica en *El Jardín Secreto* (1993), donde se narra la historia de un huérfano de Frances Hodgson Burnett, cuyo descubrimiento de un jardín escondido y descuidado cambia su vida por completo, llenándola de alegría. Stuart Craig se enfrenta en esta película al hecho de que el jardín, en sí mismo, tiene que ser la estrella de la película y no convertirse en un elemento fijo y decepcionante, puesto que la historia trata tanto de personas como plantas, sobre la ubicación física como un indicador de crecimiento espiritual. De igual forma, la mansión – Misselthwaite Hall - donde residen los niños en Yorkshire, es importante; los corredores laberínticos y góticos, sin aire, reflejan la enfermedad encarnada en uno de los personajes. El jardín se convierte en un reconstituyente a medida que se mueve entre la mansión y el enfermizo recinto floral que necesita cuidados.

Los mundos de la película se definen en oposición: la casa y sus páramos circundantes son misteriosos y opresivos; el jardín, en última instancia, se vuelve radiante y claro. Con sus mastines merodeando y saltando en un constante manto de niebla, el paisaje de Misselthwaite sugiere que el territorio de Bronte se convirtió en una mueca gótica.

Para la construcción del jardín la investigación se limitó a libros sobre algunos de los jardines franceses más arquitectónicos y más estructurados. “No estoy seguro de que hayamos captado la idea de ninguna referencia visual. Parte de la metáfora de todos modos es que se quiere que sea salvaje; la casa es una prisión, entonces quieres escapar al desierto”.³⁵ Debido a que necesitaban recrear varias estaciones en un periodo de tiempo muy corto, construyeron el jardín en uno ya existente en el complejo de los estudios Pinewood, donde modificaron el espacio y añadieron plantas para evocar cada estación. Por otra parte, la mansión Misselthwaite Hall tenía otros desafíos. Exteriormente, “Roy Button, el productor y ahora director general de Warner Brothers UK, dijo que lo que aparece en la película como Misselthwaite Hall es una amalgama de unas 18 ubicaciones. El rodaje exterior tuvo lugar en tres sitios distintos: Fountains Abbey, una propiedad del National Trust del siglo XII en el norte de Yorkshire que una vez perteneció a Enrique VIII; cerca de Allerton Hall, una casa solariega neogótica de propiedad privada, y Luton Hoo, una casa de Robert Adam del siglo XVIII en Bedfordshire, al norte de

34. HALLIGAN, Fionnuala. *Filmcraft...* Traducción realizada por la autora del TFG. Formato Kindle: Pos. 1124.

35. WOLF, Matt. “FILM; *The Secret Garden...* Artículo. Traducción realizada por la autora del TFG.



3.13. Escena de *Gandhi* (1982)



3.14. Escena de *Amistades Peligrosas* (1988)



3.15. Escena de *El Jardín Secreto* (1993)



3.16. Escena de *El Paciente Inglés* (1996)

Londres.”³⁶ En el interior también se realizó un popurrí similar de ubicaciones: la cocina era un viejo salón de clases en Eton College, una habitación de la sala común de Harrow School se duplicó como el estudio del personaje Lord Craven y se utilizaron unas escaleras de mármol de la misma escuela. Además, las escenas de los pasillos fueron filmados en los pasillos superiores del Hotel St. Pancras, al igual que las escaleras principales de la mansión, anteriormente mencionadas en esta investigación.

Sin embargo, en ocasiones el diseñador de producción tiene que realizar un trabajo de imaginación y conectar localizaciones que no tienen relación y que ni si quiera están en el mismo país. *El Paciente Inglés* (1996) es un ejemplo de ello, donde la búsqueda de localizaciones cruciales fue la clave de éxito de una película que tenía la ambición de conseguir la visión general de *Lawrence de Arabia* (1962). Stuart Craig se unió al director Anthony Mingella y el productor Saul Zaentz para buscar localizaciones en el Norte de África, donde fue capaz de ver el potencial de espacios muy pequeños. Un ejemplo es el matadero en desuso de Túnez que se convirtió en un ajetreado mercado del Cairo de 1930 y cuyo tamaño se duplicó mediante el uso de placas de vidrio para crear la ilusión de un espacio más grande.

También demostró su capacidad resolutive en otro escenario: el Hotel Shephard en el Cairo. Este hotel había sido destruido durante el gran incendio de la ciudad en 1952 y fue posteriormente reconstruido, pero utilizarlo era imposible por el periodo de posguerra que se vivía en Egipto cuando se estaba filmando la película, por lo que Craig tuvo que investigar otra localización. “Teníamos que estar en Italia o en Túnez por motivos de producción, así que recorrí a lo largo y ancho de ambos países buscando un hotel Shephard adecuado” recuerda Craig, “Entonces, recordé el hotel de *Muerte en Venecia* en Lido, el Hotel Des Bains. Así que pensamos, está bien, el Adriático puede convertirse en el río Nilo, y nos permitieron quitar el cartel y colocar en su lugar un letrero del Hotel Shephard, así que la cosa fue bien, pero costó encontrar una solución.”³⁷

De igual manera destacan los estudios que hizo sobre la arena. “Estuvimos investigando de manera ininterrumpida arenas del desierto, la icónica imagen de las dunas de arena infinitas. Y tenía que ser el correcto color de arena. Intenté en Marruecos, pero nunca te alejas del matorral, trepas la magnífica arena, miras por encima y hay matorral. No puedes escapar del matorral. Lo mismo ocurre en Túnez, pero Túnez tiene esa hermosa arena de colores luminosos, fue muy romántico”, “necesitaba una puesta en escena romántica así que arrasamos las dunas de arena durante días hasta que se convirtieron en un escenario de película y construimos el montículo intermedio para que no se viera el matorral en el horizonte.”³⁸

Para separar las localizaciones, Craig uso colores cuidadosamente elegidos; en Italia se destacan los colores beige, verde y negro predominantes para contrastar con la paleta de matices dorados que descubrió en el oasis de la montaña de Tamerza y las arenas infinitas de Chott el Djerid.

Estos escenarios fueron cuidadosamente incorporados en la trama visual de la película junto con las secuencias grabadas en los escenarios creados en los Estudios Cinettà en Roma.

Otras piezas de época que ha diseñado incluyen *La Mision* en 1986, *Mem-*

36. WOLF, Matt. “FILM; *The Secret Garden*... Artículo. Traducción realizada por la autora del TFG

37. HALLIGAN, Fionnuala. *Film-craft*... Traducción realizada por la autora del TFG. Formato Kindle: Pos. 1161.

38. HALLIGAN, Fionnuala. *Film-craft*... Traducción realizada por la autora del TFG. Formato Kindle: Pos. 1161.

phis Belle en 1990, *Chaplin* en 1992, *Tierras de Penumbra* en 1993, *Mary Reilly* en 1996 y *La Leyenda de Bagger Vance* en el 2000. Fue a partir de esta última cuando Stuart Craig se centró en la creación del universo de las películas de *Harry Potter*: *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (2001), *Harry Potter y la Cámara Secreta* (2002), *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* (2004), *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* (2005), *Harry Potter y la Orden del Fénix* (2007), *Harry Potter y el Misterio del Príncipe* (2009), *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte – Parte I* (2010) y *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte – Parte II* (2011); las cuales también se pueden considerar como películas de época debido a su arquitectura medieval típica de Gran Bretaña.

El punto de partida siempre han sido los libros, la visión de J.K. Rowling, y el estilo medieval que se establece en el castillo. El propio Stuart reconoce en una entrevista que en Hogwarts “hay arquitectura normanda, varios estilos de arquitectura gótica, el gótico victoriano en oposición al gótico medieval, y también hay arquitectura georgiana, buscando un detalle muy específico, muy auténtico y muy específico”³⁹. “En un edificio tan complejo como Hogwarts, la combinación de periodos es absolutamente permisible. Usamos las grandes catedrales góticas como localizaciones durante los primeros días. Son edificios que comprenden un periodo del XII al XVI e incluso se agregaron elementos góticos victorianos del siglo XIX. Por lo tanto, no había ninguna restricción para ser fiel a los detalles arquitectónicos y respetar la historia y la forma de la misma.”⁴⁰

39. STAMP, Elizabeth. “Inside *Harry Potter*... Traducción realizada por la autora del TFG.

40. STAMP, Elizabeth. “Inside *Harry Potter*... Traducción realizada por la autora del TFG.



3.17. Dibujo de la idea del castillo de Hogwarts, realizado por Stuart Craig.

Localizaciones reales

A la hora de dar forma a la escenografía, una forma efectiva de garantizar la configuración de fantasía de una película es basarla en una realidad que el público pueda reconocer y relacionar. Sin embargo, esto no fue una decisión tomada por el equipo creativo de las películas, sino más bien una norma impuesta. En los inicios de la saga la película no contaba con un gran presupuesto y no podían permitirse construir todos los escenarios necesarios para la película. Sin embargo, lo que inicialmente se vio como una carga fue, en realidad, una bendición.

Aprendimos en las películas de Potter que la magia funciona muy bien cuando nace de algo que parece completamente real; algo que aceptas y crees.⁴¹

Partiendo de la idea de que el castillo de Hogwarts estaba situado en Escocia, J.K. Rowling marcó un requisito con el fin de mantener un hilo conductor, una coherencia y representar fielmente la imagen que se reflejaba en sus libros; al igual que los actores sólo podían ser de origen británico, todas las localizaciones que se fueran a utilizar para la película debían estar dentro de Gran Bretaña. De esta manera no sólo aparecerían los lugares reales a los que se hace mención en los libros como la estación de King's Cross, el Mar del Norte o el Bosque de Dean, sino que se representaría un entorno reconocible y fiel del panorama británico.

“Lo primero y más importante fue: ¿cuántos años tiene Hogwarts?”⁴² En los libros, en concreto en *La Cámara Secreta*, el profesor de Historia de la Magia, Binns, les cuenta a sus alumnos que “Hogwarts fue fundado hace unos mil años (no sabemos con certeza la fecha exacta) por los cuatro brujos más importantes de la época.”⁴³ Es decir, era necesario crear una institución atemporal.

No quedan tantos edificios de esa edad en Europa. Hay grandes catedrales, hay algunas universidades que tienen ese tipo de edad, así que fue muy fácil decir: “está bien, debemos ir a buscar allí”, y vimos las grandes catedrales europeas: miramos Gloucester y en *Caterbury*, que no nos dejaron acercarnos. Chris Church College, Oxford también fue una buena cosa: porque es una institución educativa, tenía algunas cosas correctas. Y de alguna manera supe que tenía que ser ese tipo de internado, una escuela pública, ese modelo muy inglés que parece haber tocado la fibra sensible de todo el mundo por alguna razón inexplicable, todo el mundo parece entender lo que se espera de este sitio.⁴⁴

Lo que sigue es un ejercicio de localización de los lugares donde se filmó la película para centrarnos, posteriormente, en el ámbito arquitectónico con los edificios que se utilizaron e influyeron en el aspecto que tiene el castillo de Hogwarts.

41. ROME, Emily. “Oscar Contender Production Designers...” Traducción realizada por la autora del TFG.

42. BARNWELL, Jane. “Interview: Stuart Craig”. *Wide Screen* (Leeds), Vol 1, Issue 2, June 2010. Lewes. Traducción realizada por la autora del TFG. Página 2. (Nota: Craig aclara más tarde que lo que en Inglaterra se considera escuela pública, en el resto de Europa es privada.)

43. ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. United Kingdom: Bloomsbury; 1998. Edición española consultada: *Harry Potter y la Cámara Secreta*. Barcelona: Emecé Editores, S.A; 1999. Página 156.

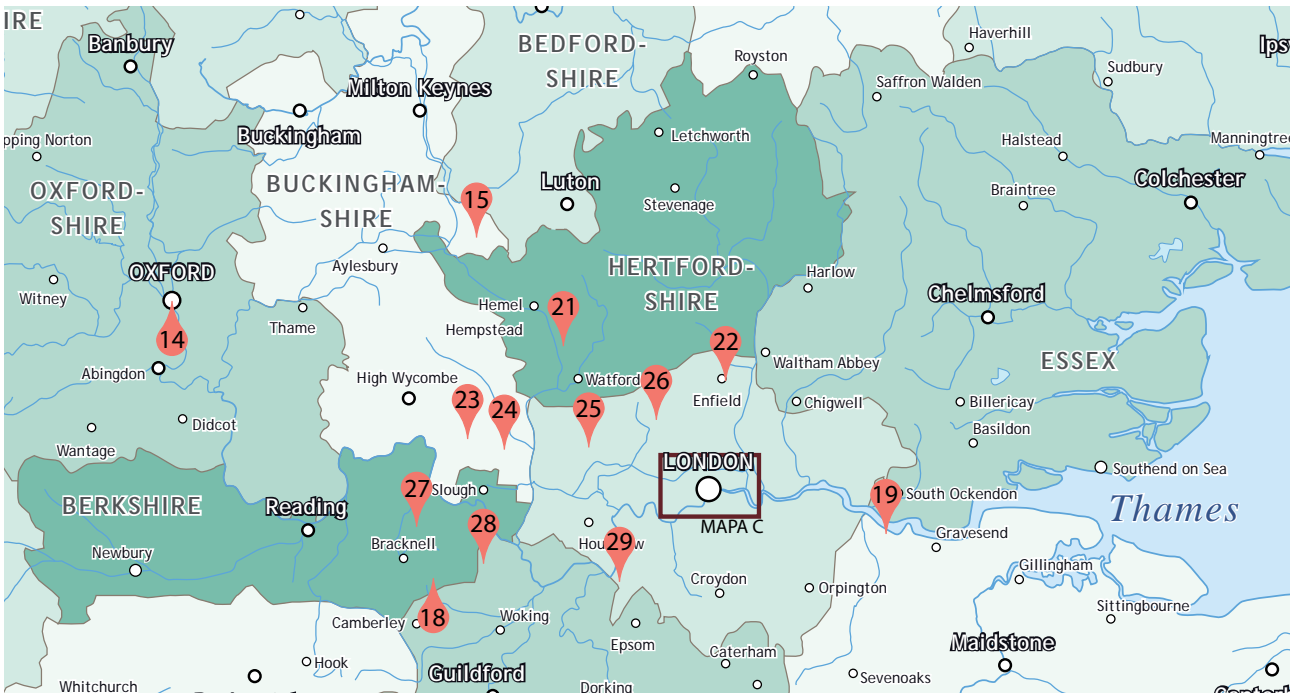
44. YOUNG, Holland. *Building Fiction: ...* Página 96.

Mapas

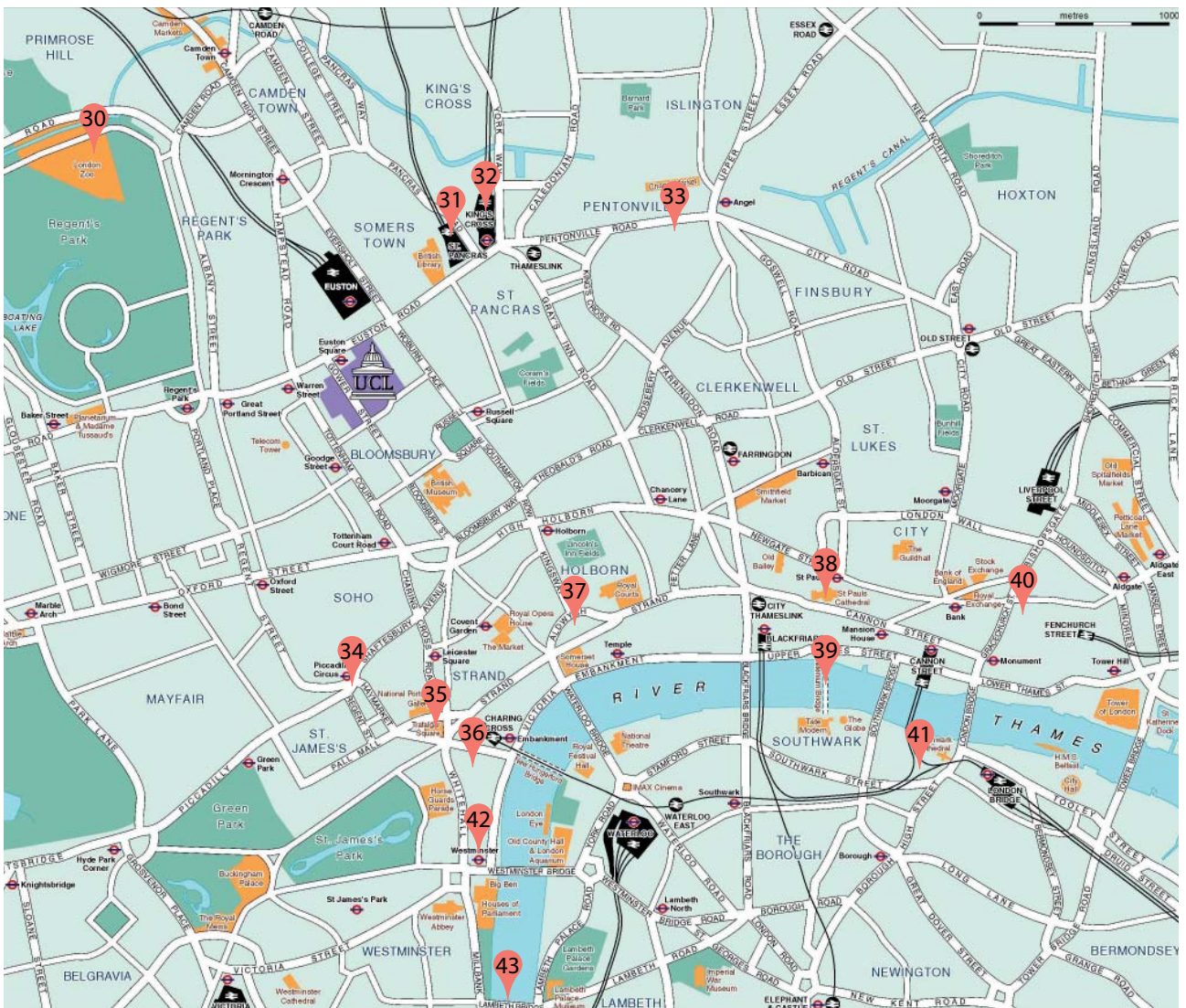


1. Glenfi nnan Viaduct
2. Scottish Highlands
3. Alnwick Castle
4. Durham Cathedral
5. Goathland Station
6. Malham Cove
7. Grassington Moor
8. Queensway Tunnel
9. Hardwick Hall
10. High Marnham
11. Lavenham Village
12. Freshwater West
13. Gloucester Cathedral
14. Oxford University
15. Ivinghoe Beacon
16. Severn Bridge
17. Lacock Abbey & Village
18. Swinley Forest
19. Dartford Crossing
20. Beachy Head
21. Dowding Way
22. Palmer's Green
23. Burnham Beeches
24. Black Park
25. Harrow School
26. Hampstead Garden Suburb
27. Picket Post Close
28. Virginia Water Lake
29. Surbiton Railway Station
30. London Zoo
31. St. Pancras Station
32. King's Cross Station
33. Claremont Square
34. Piccadilly Circus
35. Trafalgar Square
36. Great Scotland Yard
37. Australia House
38. St. Paul's Cathedral
39. Millennium Bridge
40. Leadenhall Market
41. Borough Market
42. Westminster Tube Station
43. Lambeth Bridge

3.18. Mapa A. Localizaciones de la película en Gran Bretaña.



3.19. Mapa B. Sureste de Inglaterra.



3.20. Mapa C. Localizaciones de las películas en el centro de Londres.

Universidad de Oxford (nº ref. 14)

Varios lugares de esta universidad juegan papeles importantes en cuanto a la arquitectura de Hogwarts.

El Christ Church College, fundado por el Rey Henry VIII, es uno de los college más grandes de la ciudad y el más aristocrático, además de ser la catedral de la Diócesis de Oxford. Este edificio se caracteriza por su estilo gótico inglés así como por el normando, aunque se han ido realizando ampliaciones a lo largo de los siglos como la puerta-torre diseñada por Christopher Wren en 1681-82.

El Gran Salón de este *college* sirvió de inspiración para el Gran Comedor de Hogwarts. El *hall* es uno de los salones más grandes de la era previctoriana. Destacan sus ventanas, así como las cerchas de madera situadas en el techo y los retratos de algunos de los miembros más famosos de la facultad como Enrique VIII y los trece primeros ministros que se formaron allí.

Las grandes escaleras del siglo XVI que dan acceso a este salón también son las que dan acceso al Gran Comedor de Hogwarts durante las primeras películas. Los tramos amplios de escaleras, los ventanales altos con parteluz y tracerías, y el delicado techo abovedado en forma de abanico, son algunos de los detalles que más llaman la atención. En ellas se filmaron varias escenas como el recibimiento de la profesora McGonagall a los alumnos de primer año en *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, el momento en el que se vuelven a reunir Harry y sus amigos al final de esta misma cinta o la escena en la que Harry y Ron entran a escondidas en el castillo en *La Cámara Secreta*.



3.21. Fachada de Christ Church.

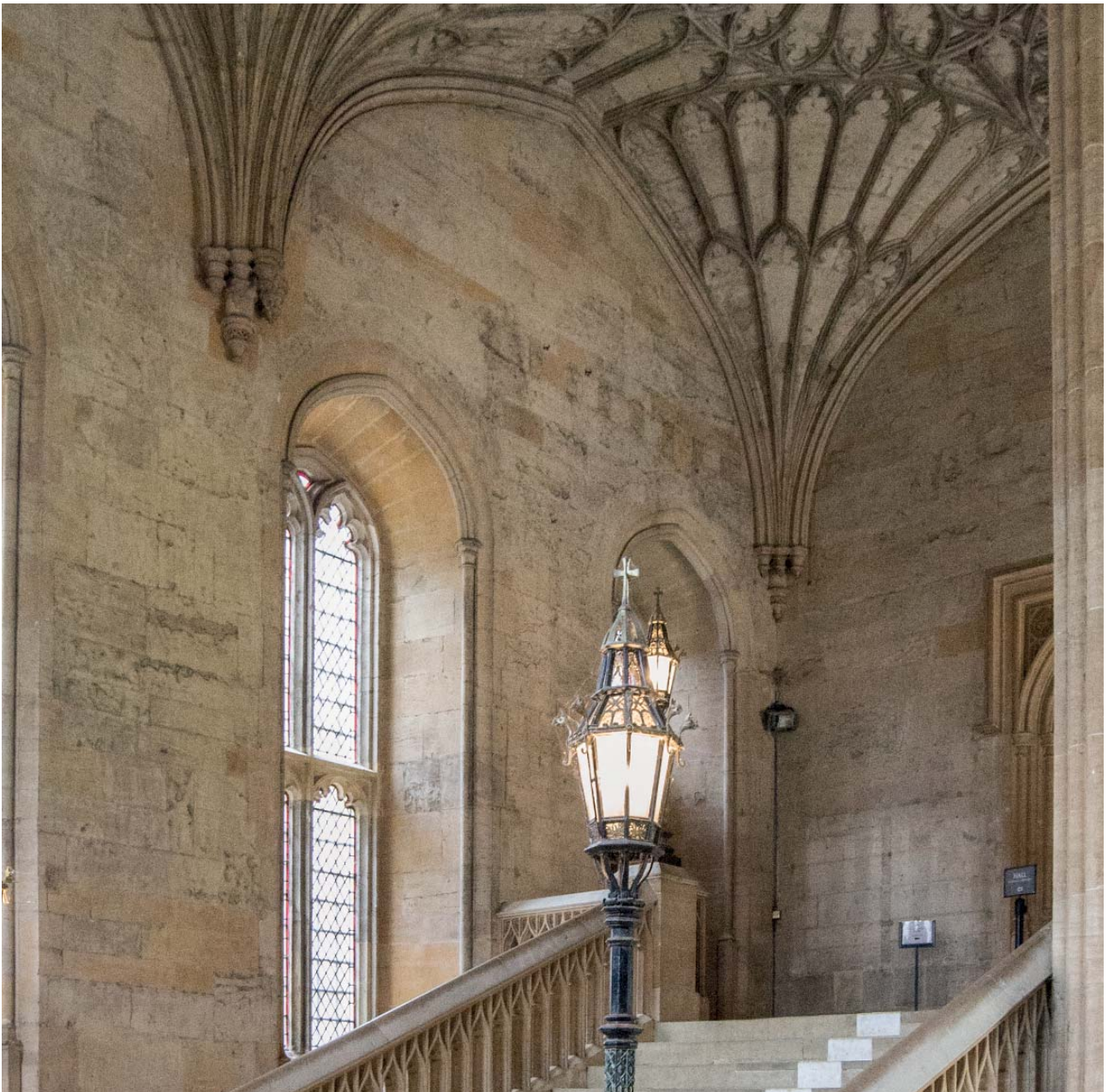
La Biblioteca Bodleian es la principal biblioteca de investigación de Oxford, una de las más antiguas de Europa y, en cuanto a contenido, la segunda más grande en Gran Bretaña.

Dentro de la biblioteca destaca la sala de lectura del Duque de Humfrey, la más antigua del conjunto, tanto por libros de primera edición y manuscritos medievales como por sus tallas de madera en el techo. La sala se usó como biblioteca de Hogwarts donde, en varias ocasiones, Harry y sus amigos buscan información sobre los misterios del castillo o para aprender cómo preparar pociones.

La Divinity School, situada debajo de la sala anterior, es el aula más antigua de la Universidad y un ejemplo del estilo gótico perpendicular. El proyecto de su construcción comenzó en 1423, pero a falta de fondos no fue hasta 1488 cuando fue completada. La sección inferior de la puerta de entrada, así como las fachadas este y oeste y la decoración de los arcos de las ventanas corrieron a cargo del primer maestro alarife del proyecto, Richard Winchcombe. William Orchard, considerado el mejor alarife de Oxford en aquella época, fue el creador del techo entre 1478 y 1488. El diseño de la crucería es lo que más destaca: las costillas brotan, por así decirlo, de los colgantes, unidos por las costillas más cortas – ligaduras –, y cuelgan de los arcos apuntados que abarcan el edificio y sostienen la bóveda. Las piedras que decoran las intersecciones durante los cinco tramos de la bóveda hacen un total de 455 llaves esculpidas con imágenes religiosas y con los blasones o iniciales esculpidos de los benefactores o personas de mayor relevancia en la historia política de Inglaterra. Fue la elegida para representar la enfermería de Hogwarts y también se convirtió en un aula vacía donde la profesora McGonagall enseña a los alumnos a bailar para el Baile de Navidad en *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*.



3.22. Puerta de acceso realizada por Christopher Wren.



3.23. Escaleras que dan acceso al Gran Salón de Christ Church.



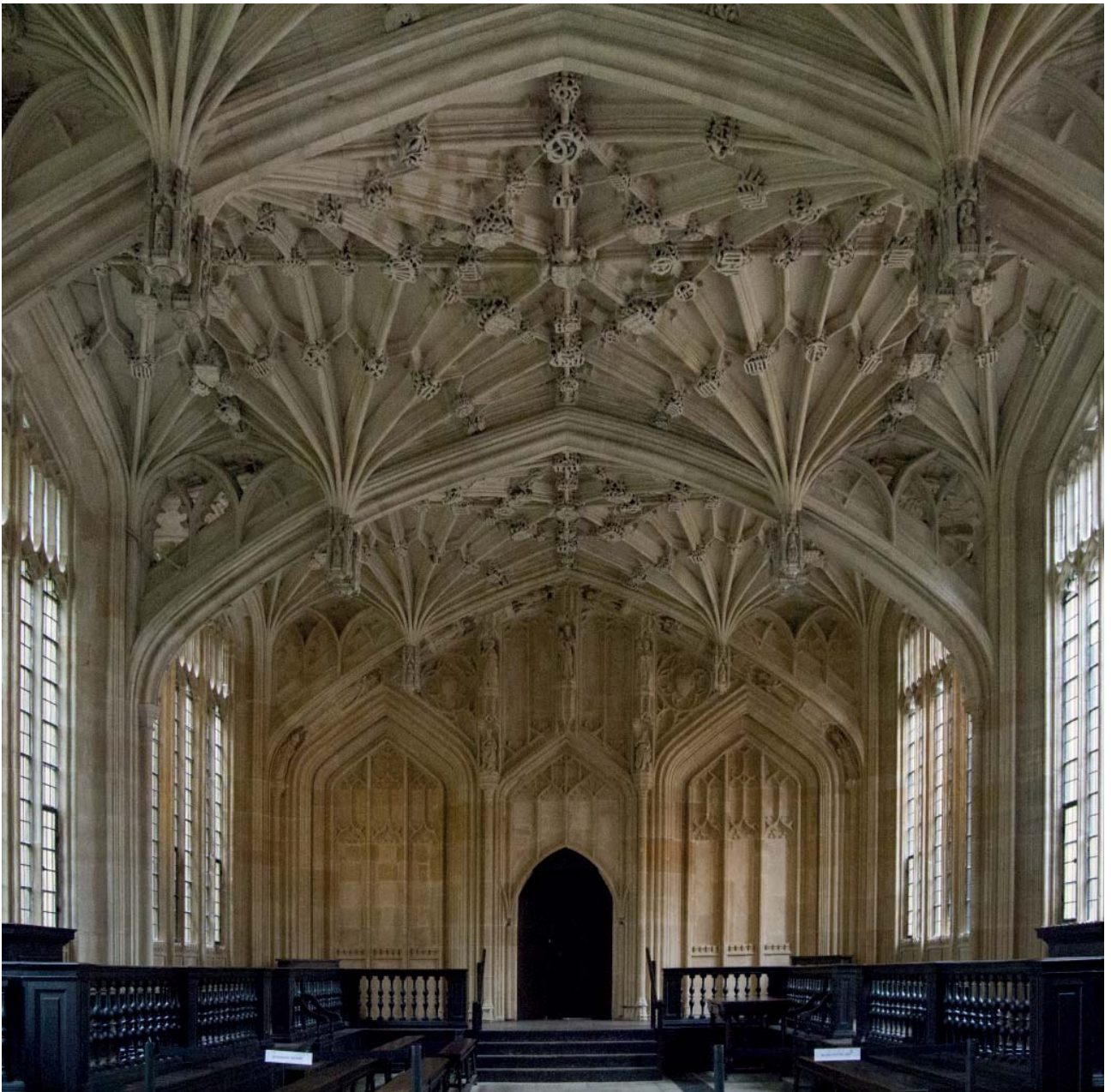
3.4. Escena de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* donde los amigos se reencuentran en las escaleras de Christ Church.



3.25. Interior de la Sala de Lectura del Duque de Humfrey.



3.26. Escena de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* donde se ve a los alumnos estudiando en la sala de la imagen anterior.



3.27. El interior de la Divinity School.



3.28. Escena de *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* donde la profesora McGonagall les enseña a bailar.

El New College fue construido entre 1380 y 1404 por el fundador William de Wykeham, obispo de Winchester y responsable de los alojamientos reales en el castillo de Windsor. Es el primer ejemplo en Oxford de un cuadrilátero que comprende a su alrededor todos los edificios necesarios de la vida en sociedad, combinando arquitectura con comodidad. El claustro oblongo de este conjunto, con sus ocho ventanas en sus lados este y oeste y doce en su norte y sur, y el famoso roble de Holm, de 400 años de antigüedad, hicieron aparición en las películas, en concreto en *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* donde aparece varias veces como telón de fondo, resaltando el momento en el que el profesor Ojoloco Moody transforma a Draco Malfoy en un hurón, ganándose así el afecto de Harry.



3.29. New College.

La catedral de Durham (nº ref. 4)

La Catedral de la Iglesia de Cristo, la Santísima Virgen María y San Cuthbert de Durham, comúnmente conocida como la catedral de Durham, fue fundada entre 1093 y 1133 y es considerada uno de los mejores ejemplos de arquitectura normanda, motivo por el cual es Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. En este caso nos centraremos en dos partes del edificio: los claustros y la sala capitular.

El claustro, construido a mediados del siglo XII por el obispo Hugh Le Puiset como parte de una ampliación del monasterio, es una parte importante donde los monjes meditaban, estudiaban y realizaban ejercicio. Fue remodelado a su forma actual a principios del siglo XV y más tarde también se remodeló nuevamente la tracería entre 1764 y 1769. Durante la primera película, aquí, Fred y George le dan la bienvenida al equipo de *Quidditch* de Gryffindor a Harry en *La Piedra Filosofal*. En otra escena, él y sus amigos hablan sobre quién puede ser el heredero de Slytherin en *La Cámara Secreta*. El cuadrilátero de la catedral también hace una aparición notable durante una escena nevada en la que Harry lleva a Hedwig, su lechuza, a dar un paseo y cuando Ron trata de lanzar un hechizo a Draco Malfoy con su varita rota y termina vomitando babosas. De hecho, cabe destacar que este patio y su claustro fueron reconstruidos en los estudios Leveasden para la batalla final en *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte, parte II*.

La sala capitular de la catedral también se usa durante las primeras películas como aula y despacho de la profesora McGonagall, profesora de Transformaciones, cuya asignatura consiste en transformar animales en otros objetos. En *Harry Potter y la Piedra Filosofal* se ve a los alumnos asistiendo a una de las clases y a Harry, Ron, Hermione y Draco siendo castigados por infringir el toque de queda. También hace aparición el aula en *La Cámara Secreta* donde la profesora les explica la historia tras la Cámara de los Secretos. En cambio, en la realidad, esta sala es donde se realizaba el negocio diario del monasterio y donde leían un capítulo de la Regla de San Benedicto, de ahí el nombre. Y aunque forma parte de la arquitectura normanda del siglo XI, esta sala es, en gran medida, moderna. La original fue demolida parcialmente en 1769 por la dificultad que conllevaba calentar la sala debido a su gran tamaño y techo alto, de forma que lo redujeron. Fue en 1875 cuando se realizó una reconstrucción del techo original.

La catedral de St. Paul. (nº ref. 38)

En este caso solo nos interesa una parte de la catedral, en concreto la sección inferior de la torre del reloj al sudeste del edificio donde se encuentra la Escalera de Dean, comúnmente conocida como la escalera geométrica. Fue



3.30. Catedral de Durham



3.31. Claustros de New College.



3.32. Escena de *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* grabada en el patio de New College con los claustros de fondo.



3.33. Claustros de la catedral de Durham desde el exterior.



3.34. Los mismos claustros en *Harry Potter y La Cámara Secreta*.



3.35. Calefactorio de la catedral de Durham.



3.36. Aula de Transformaciones de la profesora McGonagall.



3.37. La escalera de Dean vista desde abajo.



3.38. Escena de *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* donde se utiliza la escalera de Dean como acceso al aula de adivinación.



3.39. Catedral St. Paul.

diseñada por Christopher Wren y construida por el maestro albañil William Kempster en 1705. Esta escalera, con sus tramos en voladizo, se eleva dentro de la torre alrededor de una pared curva, conectando el piso inferior de la iglesia con la biblioteca del decano y la sala capitular. Es un ejemplo de combinación de matemáticas y arquitectura representadas en una estructura de belleza trascendente.

En cambio, en Hogwarts, esta escalera conduce hasta el aula de la profesora Trelawney, situada en la torre norte del castillo donde imparte la asignatura de Adivinación. En *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* se puede ver a Harry y Ron bajando la escalera después de una de las clases durante la cual Hermione sale corriendo del aula, derribando una bola de cristal a su paso.

La Abadía de Lacock (nº ref. 17)



3.40. La Abadía de Lacock.

La abadía de Lacock está situada en el pueblo de Lacock, Wiltshire, y fue fundada a principios del siglo XIII por Ela, la condesa de Salisbury, como un convento de monjas de la orden de los agustinos. Tras la supresión de las instituciones católicas en el siglo XVI, Sir William Sharington la convirtió en su residencia. La abadía experimentó alteraciones sustanciales del estilo neogótico con las remodelaciones llevadas a cabo en 1750 bajo la propiedad de John Ivory Talbot, manteniendo solamente intacto el sótano medieval y los claustros.

Las habitaciones principales son la sacristía situada en la esquina sureste, el calefactorio en la esquina noreste y la sala capitular situada entre los dos anteriores, pero separada de la segunda por un pasillo que atravesaba la enfermería y que una vez estuvo situada al este del claustro.

En el siglo XIII, el calefactorio era la única sala donde se podía mantener un fuego para calentarse y además cuenta con un caldero de campana de metal hecho por Peter Waghevens. En *Harry Potter y la Piedra Filosofal* se transforma en la clase de Defensa Contra las Artes Oscuras del profesor Quirrel, incluyendo el caldero. Pero dado que esta aula cobra una mayor importancia en las siguientes entregas se reemplazó por un escenario construido en los estudios Leavesden.

La sacristía era donde se guardaban los vasos y las vestiduras para los servicios de la iglesia, como la habitación del capellán. La pared exterior y las ventanas fueron reconstruidas para Charles Talbot en 1894 en un estilo gótico propio del siglo XIII puesto que John Ivory Talbot había quitado las ventanas con el fin de dejar los arcos abiertos. En cambio, esta sala fue utilizada para retratar el aula de pociones del profesor Snape en *La Piedra Filosofal*. Aunque uno podría creer que el calefactorio podía haber sido una mejor opción debido a su caldero gigante, se eligió esta sala por sus columnas grandes y formidables, que sirvieron como telón de fondo para la escena en la que Snape defiende la importancia de su clase y donde les dice que les enseñará “a embotellar la fama y elaborar la gloria, y hasta a detener a la propia muerte.”⁴⁵

La sala capitular contiene, en la pared norte, los restos de una chimenea insertada por William Sharington cuando convirtió la abadía en su mansión en 1540. La habitación tiene una entrada muy elaborada – para enfatizar su importancia dentro del monasterio –, con unos nichos del siglo XV a cada lado, bajo los doseles abovedados en miniatura que hacen eco de la bóveda contemporánea del claustro. Es la única sala pavimentada con baldosas lisas, pero esmaltadas, colocadas durante el siglo XIX ligeramente por encima del nivel del suelo medieval que se puede ver en la base del pozo oriental que sostiene la bóveda. En un pequeño panel están situados unos azulejos medievales para mostrar al visitante cómo podría haber sido la habitación original-

45. HEYMAN, David. (Productor). Columbus, Chris. (Director). 2001. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. En español: *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. UK: Warner Bros. // Frase dicha por el actor Alan Rickman en el papel de Severus Snape.



3.41. El calefactorio de la abadía de Lacock con el caldero de campaña.



3.42. El calefactorio convertido en el aula de Defensa Contra las Artes Oscuras para *La Piedra Filosofal*.



3.43. La sacristía de la abadía de Lacock.



3.44. La sacristía como el aula de pociones durante *Harry Potter y la Piedra Filosofal*.



3.45. La sala capitular de la abadía de Lacock.



3.46. La sala capitular transformada en aula de estudio durante *Harry Potter y la Cámara Secreta*.



3.47. El claustro de la abadía de Lacock.



3.48. Pasillo de Hogwarts representado por los claustros de la abadía Lacock donde Harry se encuentra con la Señora Morris.

mente. Esta sala se presenta tanto en *Harry Potter y la Piedra Filosofal* como en *La Cámara Secreta*. En la primera, la habitación es un aula vacía donde el director decide guardar temporalmente el misterioso espejo de Oesed -Erised en la versión inglesa -, que revela los mayores deseos de quienes lo miran. En la segunda película de la saga, en cambio, se transforma en una sala de estudio donde los estudiantes sospechan de Harry porque puede hablar *pársel* (el lenguaje de las serpientes).

El claustro fue también construido originalmente en el siglo XIII, pero fue transformado por la inserción de un nuevo techo abovedado y ventanas acristaladas con una tracería perpendicular durante el siglo XV, una práctica común en los monasterios durante estos siglos. Aunque el claustro está prácticamente intacto a pesar de las posibles alteraciones que se han realizado a lo largo de los siglos. En *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, a Harry le regalan una capa de invisibilidad que utiliza para investigar la Sección Prohibida de la biblioteca después del cierre con el fin de encontrar más información sobre Nicolas Flamel, el fabricante y poseedor de la Piedra Filosofal. Después de una búsqueda infructuosa, Harry camina a lo largo del claustro de la abadía en su camino de regreso a la Torre de Gryffindor, sólo visto por la Señora Norris, la gata del celador de Hogwarts.

Catedral de Gloucester (nº ref. 13)

Mucho más fácil de reconocer que los pasillos de Hogwarts de la abadía La-cock son los claustros de la catedral de Gloucester, también conocida como la Iglesia de San Pedro y la Santa e Indivisible Trinidad. Situada al norte de Gloucester, cerca del río Svern, la catedral de estilo románico y gótico fue construida entre 1089 y 1499.

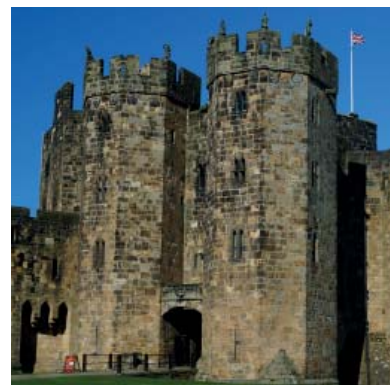
El gran claustro es famoso por su magnífica bóveda de abanico, la cual se cree que es el primer ejemplo en Inglaterra. Las ventanas, llenas de parte luces y tracerías, ven su diseño reproducido en el muro de enfrente, de forma que da un aspecto de simetría, pero en un lado con huecos acristalados y en otro con un muro ciego. El claustro también incluye un lavatorio donde Harry y Ron se escondieron de un troll en *La Piedra Filosofal* mientras van de camino a avisar a Hermione del peligro que corre. Más tarde, Harry usa el mismo escondite en *El Misterio del Príncipe* cuando escucha a Snape hablando de su juramento inquebrantable. Los claustros también se presentan en varias escenas importantes de *Harry Potter y la Cámara Secreta*.

Castillo Alnwick (nº ref. 3)

Muchas de las tomas exteriores del Castillo de Hogwarts tuvieron lugar en el castillo de Alnwick, la residencia oficial del Duque de Northumberland y el segundo castillo habitado más grande de Inglaterra después del castillo de Windsor. Comenzó su construcción en el siglo XI por Yves de Vescy y durante 700 años el castillo pasó por varias renovaciones, fue asediado, se llegó a ordenar su demolición y cambio de dueño en múltiples ocasiones. La renovación más importante tuvo lugar bajo la dirección del Barón Henry Percy en 1309, que, junto con su hijo, lo transformaron en una poderosa fortaleza fronteriza y agregaron torres y *guerites* alrededor de sus muros. En 1776 se transformó un castillo en decadencia en un palacio que se concibió con un estilo gótico gracias a los diseños de Daniel Garrett, James Paine y Robert Adam en la década de 1760. Sin embargo, el cuarto duque que poseyó el castillo durante el siglo XIX no estaba conforme con el estilo gótico y los inconvenientes que produjo la restauración llevada a cabo un siglo antes. Empleó al arquitecto Anthony Salvin para restaurar en el exterior su apariencia de fortaleza medie-



3.49. Frontal de la catedral de Gloucester.



3.50. Castillo Alnwick



3.51. Claustro de la catedral de Gloucester.



3.52. Harry y Ron corren por el claustro de Gloucester para avisar a su amiga Hermione del troll en *Harry Potter y La Piedra Filosofal*.



3-53. Lion Arch, entrada del castillo de Alnwick.



3-54-



3.55. Columna en forma de búho a la que se refiere McMillan.

val más auténtica. En el interior, en cambio, el duque eligió un estilo lujoso similar a los palacios italianos y, además, se realizaron múltiples mejoras explotando las nuevas tecnologías victorianas.

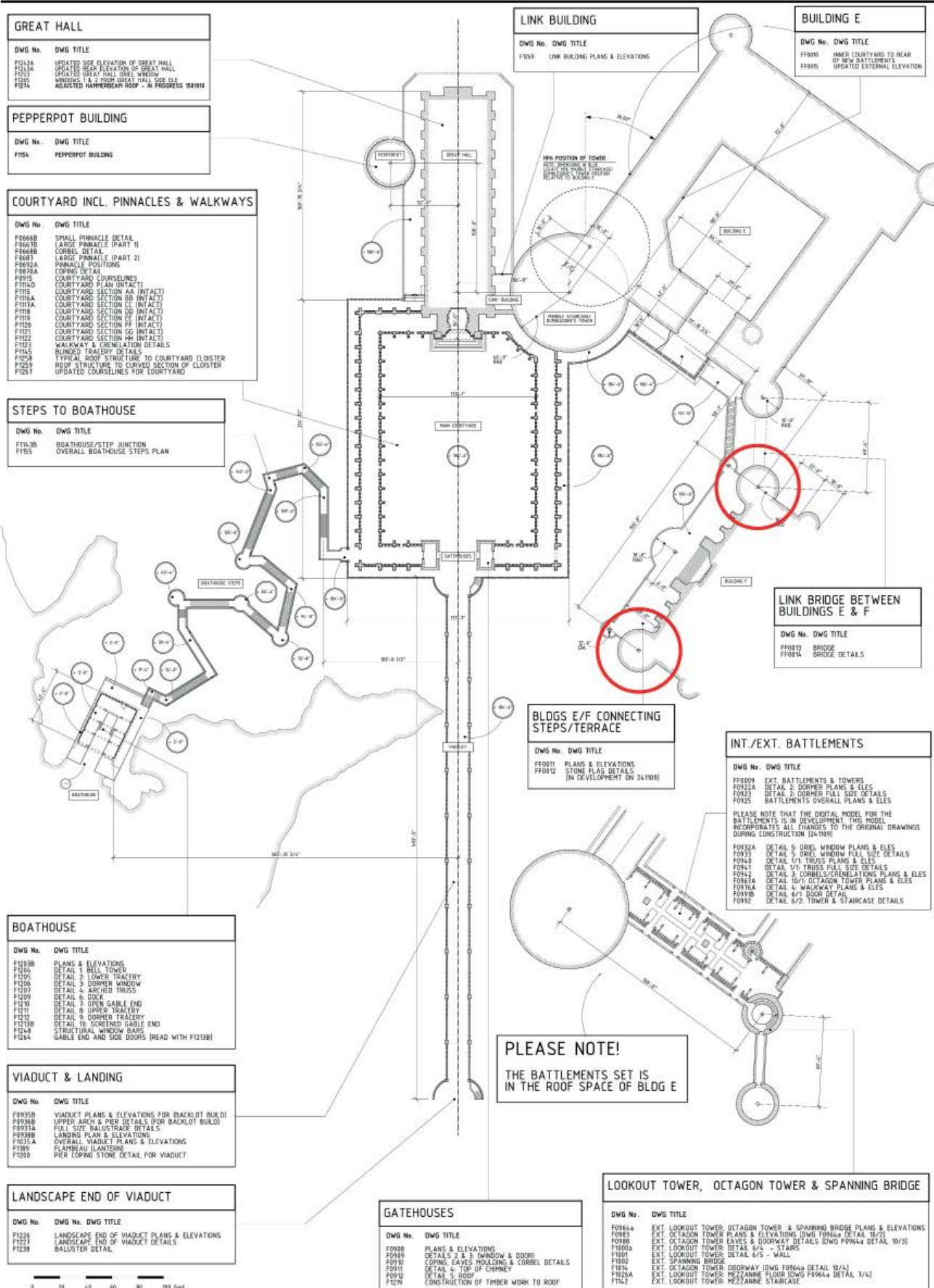
Una parte del castillo, el Lion Arch, fue utilizado como entrada original del castillo y se puede ver en varias escenas que tienen lugar entre la escuela y la casa de Hagrid. En *La Piedra Filosofal*, los estudiantes reciben la primera clase de vuelo sobre los pies de Alwick, el mismo lugar donde el capitán de quidditch de Gryffindor, Wood, le enseña a Harry los conceptos básicos del deporte. También aparece de fondo en *La Cámara Secreta* cuando Harry y Ron, tras estrellar el Ford Anglia de los Weasley, deben escapar de la ira del Sauce Boxeador mientras están dentro de las paredes del castillo.

Cabe mencionar que para que estas salas tan dispares se conectasen, aunque fuera a nivel subconsciente, la decoradora Stephenie McMillan – que también trabajó junto a Craig durante el rodaje de todas las películas de la saga – se aseguró que hubiera objetos reconocibles en esas habitaciones, de forma que se relacionaban entre sí. “Teníamos varias columnas de metro y medio de altura, con unas luces en forma de búho, todo portátil”, explica. “Así que, entre la Universidad de Oxford y la catedral de Durham, por ejemplo, lo que hicimos fue coger nuestras luces de búho, ponerlas en los pasillos, y así los dos lugares parecían Hogwarts”.⁴⁶

46. REVENSON, Jody. *Harry Potter: Magical Places from the Films*. United Kingdom: Harper Design; 2015. Edición española consultada: *Harry Potter: El Gran Libro de los Lugares Mágicos*. Barcelona: Norma Editorial; 2015. Página 10.

'HARRY POTTER & THE DEATHLY HALLOWS'

HOGWARTS INTACT GENERAL ARRANGEMENT PLAN (HP7 CHANGES ONLY!) ~ 1/32"-1' @ EXTENDED A1 ~ DWG No. F1113D



GREAT HALL	
DWG No.	DWG TITLE
F1133A	UPDATED SIDE ELEVATION OF GREAT HALL
F1133A	UPDATED REAR ELEVATION OF GREAT HALL
F1133	UPDATED GREAT HALL OVER WINDOWS
F1132	WINDOWS 1 & 2 REAR GREAT HALL SIDE ELEV
F1134	ADJUSTED HANDBREADER ROOF - IN PROGRESS 10/10/10

PEPPERPOT BUILDING	
DWG No.	DWG TITLE
F1154	PEPPERPOT BUILDING

COURTYARD INCL. PINNACLES & WALKWAYS	
DWG No.	DWG TITLE
F1066B	SMALL PINNACLE DETAIL
F1066B	LARGE PINNACLE (PART II)
F1066B	CORBEL DETAIL
F1067	LARGE PINNACLE (PART 2)
F1092A	PINNACLE POSITIONS
F1092A	CORNING DETAIL
F1095	COURTYARD COURSELINES
F1110D	COURTYARD PLAN (INTACT)
F1110	COURTYARD SECTION AA (INTACT)
F1110A	COURTYARD SECTION BB (INTACT)
F1110A	COURTYARD SECTION CC (INTACT)
F1110	COURTYARD SECTION DD (INTACT)
F1110	COURTYARD SECTION EE (INTACT)
F1120	COURTYARD SECTION FF (INTACT)
F1121	COURTYARD SECTION GG (INTACT)
F1122	COURTYARD SECTION HH (INTACT)
F1123	WALKWAY & CORRELATION DETAILS
F1145	BLUNDED TERRACE DETAILS
F1258	TYPICAL ROOF STRUCTURE TO COURTYARD CLOISTER
F1259	ROOF STRUCTURE TO CURVED SECTION OF CLOISTER
F1261	UPDATED COURSELINES FOR COURTYARD

STEPS TO BOATHOUSE	
DWG No.	DWG TITLE
F1143B	BOATHOUSE/STEP JUNCTION
F1155	OVERALL BOATHOUSE STEPS PLAN

BOATHOUSE	
DWG No.	DWG TITLE
F1203B	PLANS & ELEVATIONS
F1204	DETAIL 1: BELL TOWER
F1205	DETAIL 2: LOWER TRACERY
F1206	DETAIL 3: DORMER WINDOW
F1207	DETAIL 4: ARCHED TRUSS
F1209	DETAIL 5: DOOR
F1210	DETAIL 6: OPEN GABLE END
F1211	DETAIL 7: UPPER TRACERY
F1212	DETAIL 8: DORMER TRACERY
F1213B	DETAIL 10: SCREENED GABLE END
F1248	STRUCTURAL WINDOW BARS
F1249	GABLE END AND SIDE DOORS (READ WITH F1213B)

VIADUCT & LANDING	
DWG No.	DWG TITLE
F0919B	VIADUCT PLANS & ELEVATIONS FOR BRACKET BUILD
F0938B	UPPER ARCH & PIER DETAILS (FOR BRACKET BUILD)
F0939A	FULL SIZE BALUSTRADE DETAILS
F0938B	LANDING PLAN & ELEVATIONS
F1025A	OVERALL VIADUCT PLANS & ELEVATIONS
F1095	FLAMBREAU (ANTERN)
F1200	PIER CORNING STONE DETAIL FOR VIADUCT

LANDSCAPE END OF VIADUCT	
DWG No.	DWG TITLE
F1226	LANDSCAPE END OF VIADUCT PLANS & ELEVATIONS
F1227	LANDSCAPE END OF VIADUCT DETAILS
F1230	BALUSTER DETAIL

GATEHOUSES	
DWG No.	DWG TITLE
F0980	PLANS & ELEVATIONS
F0989	DETAILS 2 & 3: WINDOW & DOOR
F0990	CORNING CARVES MOLDING & CORBEL DETAILS
F0991	DETAIL 4: TOP OF CHIMNEY
F0992	DETAIL 5: ROOF
F1209	CONSTRUCTION OF TIMBER WORK TO ROOF

LOOKOUT TOWER, OCTAGON TOWER & SPANNING BRIDGE	
DWG No.	DWG TITLE
F0964B	EXT. LOOKOUT TOWER, OCTAGON TOWER & SPANNING BRIDGE PLANS & ELEVATIONS
F0963	EXT. OCTAGON TOWER PLANS & ELEVATIONS (DWG F0964B DETAIL 10/2)
F0980	EXT. OCTAGON TOWER EAVES & DOORWAY DETAILS (DWG F0964A DETAIL 10/3)
F1000A	EXT. LOOKOUT TOWER DETAIL 6/4 - STAIRS
F1001	EXT. LOOKOUT TOWER DETAIL 6/5 - WALL
F1002	EXT. SPANNING BRIDGE
F1014	EXT. OCTAGON TOWER DOORWAY (DWG F0964B DETAIL 10/4)
F1025A	EXT. LOOKOUT TOWER MESSANINE FLOOR (DWG F0964A DETAIL 1/4)
F1026	EXT. LOOKOUT TOWER MESSANINE STAIRCASE

3.56. Plano de proyecto de la escenografía de la batalla final de Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte II.

Proceso creativo y nuevos escenarios

A medida que la serie de películas progresaba, el financiamiento constante para cada nueva entrega proporcionó al equipo de diseño de producción los medios para mantener los conjuntos que ya habían construido y construir otros nuevos con los que podrían cumplir los requisitos de la programación de la narrativa. Uno de esos requisitos que se han mantenido durante todas las películas fue un mapa esquemático que le realizó J.K. Rowling a Stuart Craig en su primer encuentro, donde le muestra la situación del castillo de Hogwarts y sus alrededores: Hogsmeade, el Lago Negro, el campo de *Quidditch*, el Bosque Prohibido e incluso el Sauce Boxeador. “Era la autoridad definitiva, ese pedazo de papel, y lo usé de referencia durante los diez años de rodaje.”⁴⁷

Como la apariencia general de Hogwarts ya se había establecido en películas anteriores, cualquier configuración adicional se diseñó cuidadosamente de modo que mantuvieran el estilo y el carácter de las ubicaciones de filmación originalmente seleccionadas. De esta manera, lo familiar y lo fantástico se fusionaron, lo que facilitó una suspensión crucial de incredulidad entre los espectadores al garantizar que la magia del mundo mágico de Harry surgiera de algo real y creíble.

El Gran Comedor

El Gran Comedor de Hogwarts es una mezcla inspirada en varios edificios ingleses de renombre. Como hemos mencionado anteriormente, la entrada de las primeras películas se rodó en las escaleras que conducen al Gran Salón de Christ Church College, sala que, además, se utiliza como referencia en cuanto a estilo y dimensiones propias del siglo XV, de 12 metros de ancho por 36 de largo. Se realizaron algunas alteraciones en cuanto al diseño original, como las ventanas ya que debido a que están situadas a una gran altura resultaba complicado que no se salieran continuamente del plano, por lo que bajaron los alfeizares. Además, añadieron un ventanal del mismo estilo que el resto de las ventanas, pero a una escala mayor, en el extremo de la sala de forma que ofrece un punto de atención focal.

También es importante destacar las cerchas góticas que conforman el techo del comedor, basadas en la estructura existente del siglo XIV del Westminster Hall. A ojos del espectador pasan levemente desapercibidas por el diseño que se genera posteriormente en posproducción, de forma que las cerchas simplemente se dejan entrever entre la imagen del cielo exterior, tal y como la autora había descrito en sus libros.

Harry levantó la vista y vio un techo de terciopelo negro, salpicado de estrellas. Oyó susurrar a Hermione: “Es un hechizo para que parezca como el cielo de fuera, lo leí en la historia de Hogwarts”.

Era difícil creer que allí hubiera techo y que el Gran Comedor no se abriera directamente a los cielos.⁴⁸

47. REVENSON, Jody. *Harry Potter: Magical Places...* Página 7.

48. ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Philosopher's Stone...* Página 118.

Stuart Craig y el ilustrador conceptual Dermot Power plasmaron la idea del cielo cambiante como una sección de un globo virtual en intersección con

el techo. De esa forma, el cielo y las cerchas fueron generadas por ordenador y los artistas digitales pudieron tener un límite inferior definido.

Además, el diseño interior del Gran Comedor cambia no solo con el cielo modificándose según el tiempo exterior, sino también con la decoración de las festividades como Halloween o Navidad, destacando el gran cambio que se realizó con motivo del Baile de Navidad del Torneo de los Tres Magos durante el rodaje de *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*.

La Gran Escalera

El diseño de las escaleras estuvo inspirado en la propia escalera que da acceso al salón de Christ Church College como se puede ver reflejado en la barandilla. Sin embargo, lo que resultó ser un desafío fue determinar cómo se movían las escaleras puesto que las escaleras “cambian a placer”.⁴⁹ Con ayuda de maquetas, el espacio se diseñó como un cuadrado compuesto por escaleras en sus cuatro lados y los tramos giraban noventa grados desde una posición hasta la siguiente. “Esas escaleras conducían entonces a los cuatro lados de otro cuadrado situado más arriba, y esas a otros cuatro lados, y así sucesivamente. Era como una doble hélice; las escaleras se envolvían unas con otras. Y de alguna manera, este módulo y este movimiento mecánico tan simple se convirtieron de pronto en una complicada pieza geométrica.”⁵⁰

En *Harry Potter y la Piedra Filosofal* se puede ver a Harry y sus amigos en un tramo de estas escaleras que, al moverse, los lleva hasta el pasillo prohibido del tercer piso. A la hora de la grabación, los actores se situaban en un tramo de escaleras que se movía hidráulicamente tras una pantalla verde que, posteriormente, se sustituyó en posproducción.

Cabe también destacar la decoración de la escalera con doscientos cincuenta cuadros mágicos de óleo que podían moverse e interactuar con los alumnos. Artesanalmente se les dio un aspecto más antiguo a estos cuadros medievales y la mayoría de los retratos pertenecen a miembros del equipo de la película, así como sus familiares. Los cuadros con personajes en movimiento eran, en realidad, una pantalla verde que posteriormente se sustituía por ordenador.

Sala Común de Gryffindor

Este decorado resultó muy importante para Craig ya que quiso marcar una diferencia respecto al entorno al que estaba habituado Harry, es decir, al no considerar la casa de sus tíos como un verdadero hogar, la intención de la Sala Común fue transmitir esa sensación cálida y hogareña que no había experimentado.

La arquitectura sigue manteniendo un estilo medieval reflejado en las ventanas y los arcos, pero, sin embargo, en este caso destaca la decoración. A parte del aspecto antiguo de los muebles y la abundancia de rojos distribuida por la habitación, lo que más llama la atención son los tapices rojos y dorados que decoran las paredes. Se trata de unos tapices expuestos en el Museo de Cluny, aunque su uso y la temática recuerdan al arte decorativo medieval que William Morris trataba de evocar en sus obras.

Sala Común de Slytherin y aula de Pociones

La Sala Común de la *Casa Slytherin* se sitúa tanto en los libros como en las películas en la parte inferior del castillo, situada bajo el lago, junto a las mazmorras. Por ello, junto con la idea de la oscuridad que rodea a esta *Casa*, no es extraño que la intención de los diseñadores fuera que tuviera un aspecto de caverna, como si estuviera excavada en roca y fuera más oscura que

49. HEYMAN, David. (Productor). Columbus, Chris. (Director). 2001. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. En español: *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. UK: Warner Bros. // Frase dicha por el actor Chris Rankin en el papel de Percy Weasley.

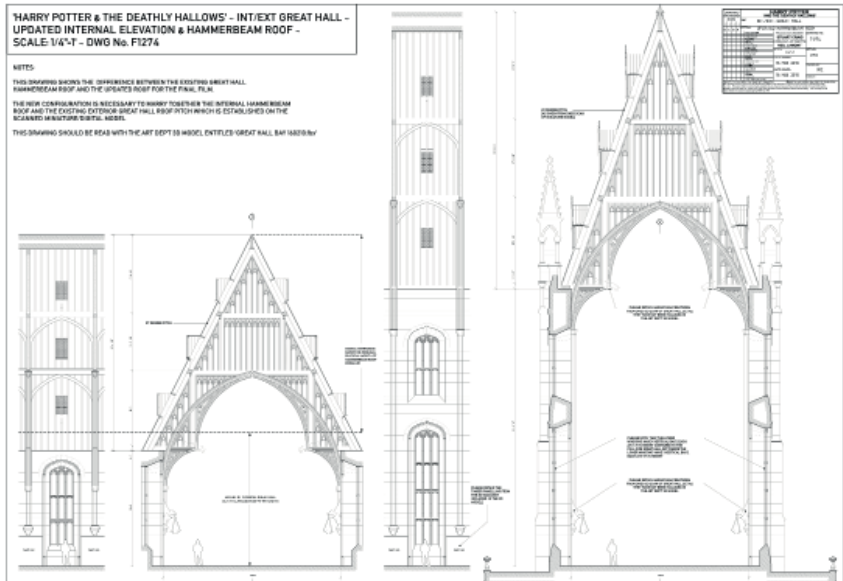
50. REVENSON, Jody. *Harry Potter: Magical Places...* Página 66.



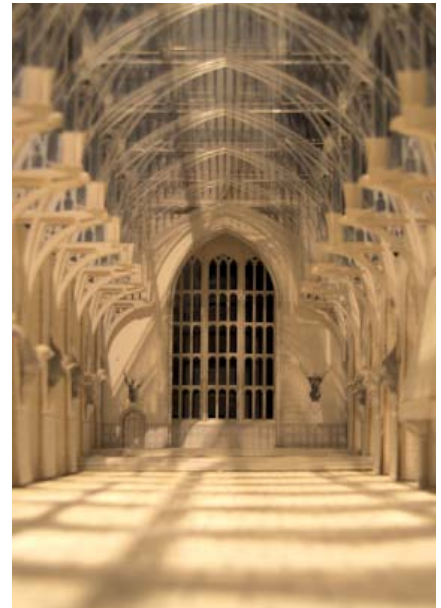
3.57. Imagen combinada donde se ve las cerchas inspiradas en el hall del Parlamento de Londres y el escenario del Gran Comedor en Leavesden Studios.



3.58. 3D de la estructura del Gran Comedor.



3.59. Sección de proyecto del Gran Comedor.



3.60. Maqueta del Gran Comedor. Vista desde el acceso.



3.61. Maqueta de una de las escaleras de Hogwarts.



3.62. Tapices medievales que sirven de decoración en la Sala Común de Gryffindor.

el resto del castillo. De esta forma se inspiraron en el concepto de la ciudad de Petra, en Jordania, así como en el estilo normando y románico. Y aunque esta sala tiene un aspecto notablemente distinto al resto del castillo, se puede observar que las columnas y los arcos cruzados que las unen son una clara reproducción de los presentes en la sala capitular de la catedral de Durham anteriormente mencionada.

Con la misma idea se diseñó el aula de pociones del profesor Snape, que se alejó de la idea inicial de la abadía Lacock y se relacionó más con el aspecto de la sala común de Slytherin. Sin embargo, al ser concebido como una mazmorra medieval, se reprodujeron unos muros gruesos y unos techos bajos en forma de bóveda que, en teoría, sostendrían el resto del edificio.

La enfermería y el baño de los prefectos

Aunque, como se ha mencionado anteriormente, la enfermería tiene una localización real en la Divinity School de Oxford durante *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, para el resto de las películas se recreó un escenario en los estudios Leavesden. El diseño consiste en un techo abovedado cuyos nervios comienzan en una serie de columnas separadas por unas ventanas con tracerías y parteluces, un diseño que se repite constantemente en las distintas salas creadas en los estudios. Sin embargo, su localización dentro del castillo no está demasiado clara puesto que mientras que en la primera película la sala tenía acceso desde un pasillo corriente, en *El Prisionero de Azkaban*, cuando Hermione está dando vueltas a su *giratiempo* para volver unas horas atrás en el tiempo, se puede ver cómo la puerta da a un corredor desde donde se puede vislumbrar la mitad superior del péndulo de la Torre del Reloj lo que la situaría encima del Gran Comedor, algo que no es posible según los diseños especiales de esta sala.

El mismo diseño de la enfermería se puede ver reflejado en el baño de los prefectos que aparece en *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* donde Harry descubre la segunda pista para el Torneo de los Magos. Diseñado con la misma forma curva y las ventanas de estilo gótico, solamente se diferencia en la vidriera policromada donde se representa el castillo y una sirena peinándose, una de las muchas criaturas que según los libros habitan el lago.

El Invernadero

Los invernaderos de Hogwarts, lugar donde se imparte la asignatura de Herbología, aparecen por primera vez en *Harry Potter y la Piedra Filosofal* cuando los alumnos aprenden a cambiar de tiesto las mandrágoras. Aparece de nuevo en *El Misterio del Príncipe*, cuando Harry se tropieza ahí con Horace Slughorn – el nuevo profesor de pociones en esta cinta –, que está cortando unas hojas para realizar sus pociones.

Para este escenario se toma como ejemplo el invernadero Temperate House de los Jardines Botánicos Reales de Kew, el mayor invernadero victoriano de cristal existente, inaugurado en 1863 y diseñado por Decimus Burton. Mientras que este tiene una gran dimensión y una estructura con forma de carpa, los invernaderos del castillo son de un tamaño mucho más reducido, limitando la estructura a unos arcos apoyados en el suelo. En el diseño se quiso reflejar el estilo gótico del castillo con los arcos ojivales a lo largo de todo el techo, además de que se les dio un aspecto desgastado mediante moho, manchas y rastros de agua, dando así coherencia tanto a su antigüedad como al uso que se les daba.

El aula de Defensa Contra las Artes Oscuras (DCAO)

En Harry Potter y la Piedra Filosofal las escenas en este aula se realizaron en el calefactorio de la Abadía de Lacock, para las posteriores películas no se mantuvo nada de su diseño, sino que Stuart Craig realizó uno nuevo partiendo de cero. “Fue uno de esos momentos en que empecé a dibujar y se me ocurrió la idea de los bastidores, que sostendrían unas enormes vigas de madera que servirían de soporte a un techo muy empinado. Es un ático, debajo del tejado, y me pareció un contrapunto adecuado a la gran cantidad de ladrillos que veíamos en el resto de los interiores.” Su forma geométrica es triangular, como cualquier otro ático, aunque resaltan los muros curvos de las paredes laterales que sirven de entrada al aula desde el pasillo por un lado y de acceso al despacho del profesor por el otro. Este último destaca porque, además, se realizó en altura y para llegar hasta él se diseñó un púlpito gótico, un elemento único que logra que esta aula sea reconocible a ojos del público. Aunque la decoración de esta aula cambia cada año dependiendo del profesor que imparte la asignatura, la arquitectura se ha mantenido exactamente igual durante el resto de las películas.

Despacho del director

Una de las torres más características del castillo es aquella que su cubierta cónica se encarga de sujetar en voladizo a otras tres pequeñas torretas, una apoyándose sobre la otra. En planta, tres círculos de diferentes tamaños se intersecan dando forma al espacio interior del despacho del director, Dumbledore.

76

Puedes imaginar con esos tres círculos conectados – tres cilindros conectados – se convierte en un espacio interior con un potencial muy interesante. Y luego le dimos no solo tres espacios diferentes en el plano, también se los dimos en vertical: diferentes espacios, diferentes ambientes, diferentes alturas también. Por lo tanto, se volvió muy complejo, pero todo se puso de punta, ya sabes, a trescientos pies en el aire en un acantilado de doscientos pies sobre un lago escocés. Era como un nido de águila.⁵¹

En el primer círculo se dispone un gran recibidor donde Dumbledore almacena objetos característicos de las películas, así como cuadros y vitrinas donde guarda frascos y el *pensadero* - que hace su primera aparición en *El Prisionero de Azkaban* - donde el director revive sus recuerdos. El segundo se encuentra rodeado por estanterías llenas de libros resaltando el gran escritorio de aspecto victoriano en el centro, es decir, un área de trabajo. Y el tercer círculo se concibe como una habitación cómoda para la reflexión y la relajación donde además se encuentra un gran telescopio.

Embarcadero

El embarcadero es el lugar al que los alumnos de primero llegan en botes desde la estación que se encuentra junto al pueblo de Hogsmeade. Este es-

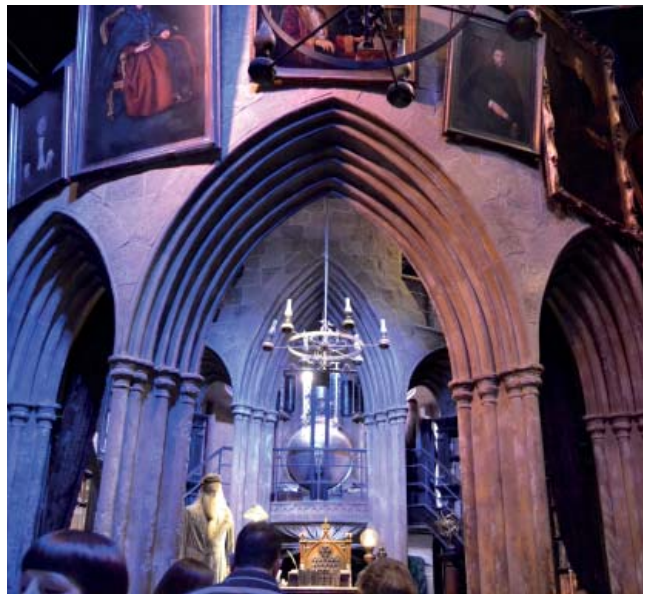
51. YOUNG, Holland. *Building Fiction: ...* Página 99.



3.68. Ilustración del aula de Defensa Contra las Artes Oscuras a partir de *Harry Potter y la Cámara Secreta*.



3.69. Maqueta del despacho del director, el recibidor.



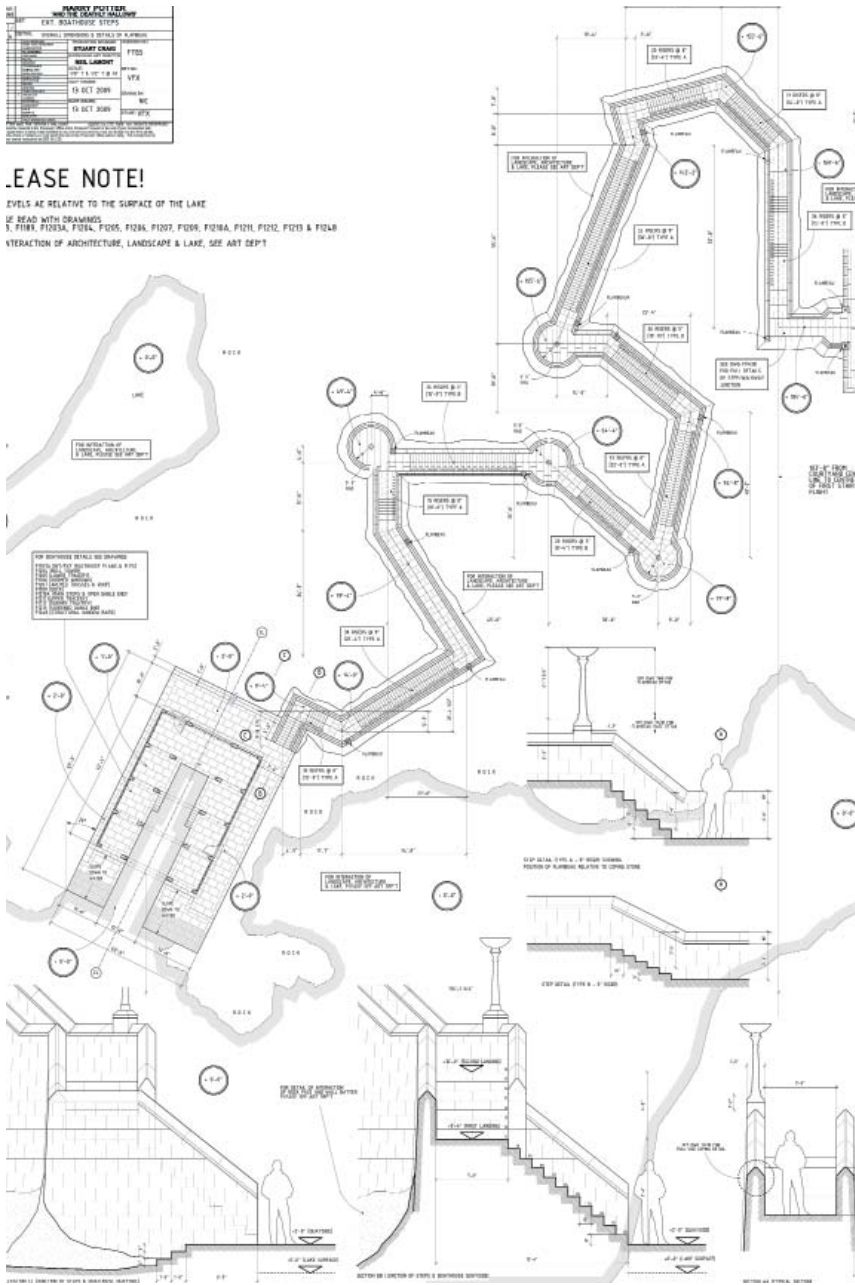
3.70. Escenografía del despacho del director en los estudios Leavesden.



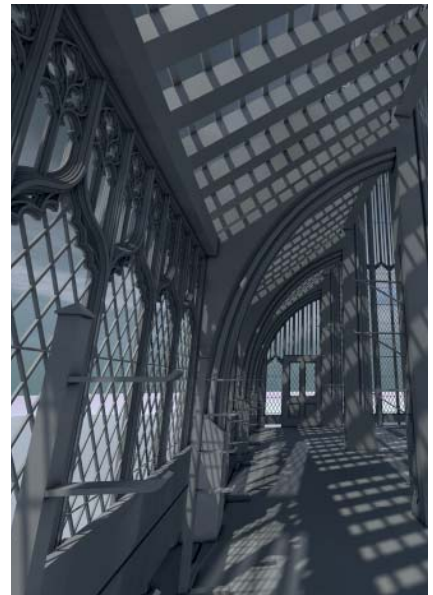
3.71. Maqueta del despacho del director donde se ve perfectamente el concepto de los cilindros intersecándose.



3.72. Detalle exterior de la escenografía del despacho del director.



3.73. Plano de proyecto del embarcadero y secciones de los distintos tramos de escalera que lo conectan con el castillo.



3.74. 3D del interior del embarcadero.



3.75. 3D del embarcadero.



3.76. Severus Snape junto con Lord Voldemort en el interior del embarcadero.

cenario, pese a ver sido diseñado para la silueta del castillo, no había tenido importancia durante las películas y no se mostró en ningún momento hasta *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: parte II*. En concreto sirvió como escenografía para la muerte de Snape bajo el beneplácito de J. Rowling, puesto que en los libros el profesor moría en La Casa de los Gritos, una antigua mansión abandonada a las afueras del pueblo anteriormente mencionado. El motivo que llevó a realizar este cambio fue que Stuart Craig consideraba que la casa resultaba más interesante en el exterior que en el interior, mientras que el embarcadero tenía un potencial interesante que aún no se había explotado. Se creó un pequeño espacio dividido en tres partes tanto en planta como en sección; en planta por un hueco abierto al lago donde llegan los botes para desembarcar, el cual tiene en cada lateral una zona de paso, y, en sección, por dos naves separadas por una tercera de mayor altura, permitiendo así que entre la luz. Mediante una estructura esquelética formada por grandes arcos ojivales y con las paredes llenas de ventanas con tracerías y cristaleras creadas con nervios de plomo – similares al Crystal Palace de Londres –, se recrea la imagen gótica y medieval que tiene el resto del castillo.

Maqueta detallada de Hogwarts

El equipo de arte realizó múltiples maquetas de todos los escenarios que resultaron muy útiles tanto para el equipo de construcción como para el equipo de efectos virtuales, puesto que en la maqueta no solo se transmitía la forma tridimensional del diseño para su construcción y para marcar los puntos de vista desde los que se grabarían las escenas, sino que también servían para saber hasta qué zona se iba a reproducir físicamente y qué parte iba a realizar digitalmente, información con la que contamos actualmente y que se ve reflejada en las líneas de colores que hay en las maquetas. Entre todas las maquetas de trabajo que realizaron, aquella que más destaca es la maqueta que realizaron con motivo de la última película, *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: parte II*. Su montaje se debe a que, durante la película, el castillo sufre un asedio y gran parte queda destruido. Por ello, el equipo de producción se vio en la necesidad de realizar un modelo a menor escala con el fin de escanearlo y reproducirlo en 3d, lo que les permitió una completa libertad para destruirlo por ordenador y realizar los detalles y escenas que tenían en mente para reflejar la destrucción del hito de la saga: Hogwarts.

Sin embargo, la más importante, donde todas las decisiones de diseño se ven reflejadas, es la maqueta detallada a escala 1:24 que realizó el departamento de arte de las películas para *Harry Potter y la Piedra Filosofal* en el año 2000. Su uso original fue para grabar las escenas exteriores donde se ve el castillo y sus alrededores, de forma que realizaban las tomas en la maqueta y digitalmente sustituían el fondo por uno realizado por ordenador o real de los entornos de Escocia. Durante 7 meses, un equipo de 40 artistas y ayudantes crearon la primera versión del castillo y más de 50 escultores, pintores y otros artistas ha mantenido el castillo durante su producción.

Como bien se ha mencionado anteriormente, Hogwarts está inspirado en el castillo de Alnwich y la catedral de Durham y su entorno en las Tierras altas de Escocia, incluyendo regiones como Glen Nevis, Glen Coe y Loch Shiel. Pero conforme se publicaban el resto de los libros y se creaban más zonas y elementos del castillo, la maqueta fue retocándose y con ello la silueta del castillo fue cambiando; en cada película las reformas de la maqueta duraron entre 3 y 4 meses donde se fueron añadiendo detalles y elementos como el

puente que se construyó para *El Prisionero de Azkaban*, la lechucería para *El Cáliz de Fuego* y la torre de Astronomía para *El Misterio del Príncipe*.

Los detalles de la maqueta son minuciosos, perfectamente esculpidos y a su escala correcta, debido a la necesidad de utilizarlos para las grabaciones de la película. Estos detalles llegan al punto de que utilizaron grava real para las rocas y cantos rodados, al igual que plantas para la vegetación de los terrenos. Además, se instaló más de 300 luces de fibra óptica para simular las luces y las antorchas e incluso recrear la ilusión de los estudiantes pasando a través de los pasillos.

Los Estudios de Londres finalizan su tour, al igual que lo hace este trabajo, con esta maqueta, con la reproducción del edificio constante y unificador, el hilo común de las historias, cuya silueta es reconocible y familiar, el elemento identificativo de la saga por antonomasia arquitectónicamente hablando: el castillo del Colegio de Hogwarts de Magia y Hechicería.



3.77. Fotografía de la maqueta detallada de Hogwarts que cierra el *tour* de los estudios de Leavesden.



CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Cada época de la historia toma la arquitectura del pasado como ejemplo, bien por devoción o por suplir una carencia de ese momento. Como se ha desarrollado en el trabajo, la época y la arquitectura medieval sirvieron de referencia durante el siglo XIX porque vieron en ese periodo unas cuestiones sociales y morales que no estaban reflejadas en su mundo, concibiendo como idílicas su sociedad religiosa, su artesanía y sus métodos constructivos. Su manera de recuperar estos aspectos fue tratar de imitarlos o basar una nueva realidad en sus diseños como bien se ha podido observar en los ejemplos mostrados durante la investigación.

El estudio de este periodo lleva a la reflexión de la situación de la sociedad actual que se encuentra en un punto donde no cree en nada, donde la ciencia y la tecnología nos facilitan la vida – pero la hacen más aburrida – y la población se centra más en banalidades sociales. Se generan así unas cuestiones filosóficas y existenciales, culturales en un sentido más amplio, que fundamentalmente tratan sobre el deseo de escapar de nuestra realidad y proporcionar al ser humano algo en lo que creer. De la misma forma que esto se realizaba en el siglo XIX con la idea de Dios, ahora se realiza con ese concepto de fantasía y magia que se trata en esta investigación y se refleja en la saga de Harry Potter.

Tanto la narrativa de J.K. Rowling como el trabajo de Stuart Craig en las películas nos permite materializar esos conceptos. El castillo de Hogwarts y sus salas como el Gran Comedor con sus cerchas góticas a través de las cuales se ve el cielo o la enfermería basada en el delicado y complejo diseño gótico de la Divinity School de Oxford, nos transmiten esa fantasía a través de su arquitectura. Y mediante el estudio de esta, uno puede concluir que el método más directo por el que se pueden transmitir estas ideas en la actualidad es el cine; un medio por el cual se da forma a ese deseo de una realidad irreal y fantástica, mediante un proceso donde interviene la historia de la arquitectura a modo de hilo conductor para darle realismo y que gracias al trabajo de los diseñadores de producción y la tecnología del cine – como los efectos especiales y la posproducción – logran convertirlo en una realidad, al igual que en otras épocas lo hicieron pintores y artesanos.

También se ha llegado a la conclusión de que, si bien todas las épocas toman de ejemplo a otras anteriores, solamente escogen aquellas partes que resultan beneficiosas o interesantes, llegando a tergiversar la realidad de un periodo. De esta forma, la imagen que tenemos en la actualidad sobre la época medieval no es realmente la auténtica, sino que cuando pensamos o tratamos de reproducir ese periodo lo hacemos desde el punto de vista fantástico e idílico que se creó durante la era victoriana. Buen ejemplo de ello es, además de múltiples libros, series y películas, el tema que nos ocupa, la saga de *Harry Potter* donde desde el concepto de su universo con criaturas fantásticas y ma-

gia, hasta su arquitectura cambiante como las escaleras móviles de Hogwarts, transmiten esa idea medieval. Pero precisamente por el romanticismo que transmite ese aspecto idílico y fantástico, demuestra que, pese a que se utilizó mayormente arquitectura gótica para representar el castillo, lo que refleja es la época medieval creada durante la era victoriana por John Ruskin y otras figuras notables porque, al igual que sucedió en ese periodo, la imagen fantástica de la Edad Media de la época victoriana resulta más atractiva que la real.

Y, finalmente, todo el trabajo de investigación ha servido para demostrar y concluir que un arquitecto no tiene por qué ser necesariamente la figura de un constructor que parte de un cliente para construir un edificio, sino que también es aquel que crea realidades a través del papel, la escritura, la escultura e incluso aquel que construye realidades ficticias como es el caso de la figura del diseñador de producción.

Stuart Craig lo demuestra mediante su trabajo como diseñador de producción: diseña sus sets, cuartos, edificios y localizaciones basados en bocetos arquitectónicos hechos a lápiz que requieren, además de visión espacial e imaginación, una investigación y unos conocimientos de Historia de la Arquitectura. De igual forma, el proceso que continua resulta familiar y similar al que se realiza después de que el arquitecto haya esbozado la idea de su proyecto: esos dibujos que Craig ha realizado se embellecen gracias a los ilustradores conceptuales y el departamento artístico se encarga de realizar los planos para poder convertirlo en algo tangible, física o digitalmente, gracias al equipo de construcción y de posproducción. Además, el propio Stuart Craig se considera a sí mismo como un *arquitecto del contrachapado* y, como se puede ver en los videos del *tour* de Leavesden Studios, llega a comparar su estudio con el de un arquitecto.

Sin embargo, como bien apunta Stuart Craig en una de sus entrevistas cuando le preguntan la diferencia entre el arquitecto y el diseñador de producción, responde que es “la narración que estás obligado a contar” y que el resultado es más efímero. Aunque en vez de tratarse de una diferencia podría convertirse en un ejemplo a seguir a la hora de proyectar, para ser capaces de transmitir al público lo que se puede transmitir con la arquitectura de las películas.

“Tienes que ser muy terco en este trabajo. Estás forzado a situaciones comprometedoras todo el tiempo. Tienes que ser realmente fuerte y resistente, mantener tu posición frente al mundo real, contra cosas circunstanciales, lugares que no puedes conseguir, cosas que no puedes permitirte, ideas contradictorias y las dudas de los demás, cualquiera que sea. Tienes que aferrarte a tu idea y mantenerte firme “.

Stuart Craig.



ANEJOS

ANEJOS

Bibliografía

Textos

AA. VV. “Lacock CMP Gazetter”. *Land Use Consultant* (U.K.), Land Use Consultants, National Trust, June 2012. 202 páginas.

AA. VV. “La promesa de la tecnología”. *Teatro Marittimo: revista de cine + arquitectura* (Madrid), número 2, marzo 2012, páginas 240. (pp. 9 – 27)

ARBINA, Álvaro. *La sinfonía del tiempo*. Barcelona: S.A. EDICIONES B; 2018. 560 páginas.

BOQUET, Gavin. “Trough the Wall”. *Perspective Magazine: The Journal of The Art Directors Guild.*, Art Directors Guild, October – November, 2007. Páginas 28 – 33.

CHARLOT, Monica; MARX, Roland. *Londres, 1851 – 1901. L'ère victorienne ou le triomphe des inégalités*; París: Autrement 1990. Versión española: *Londres 1851 – 1901. La era victoriana o el triunfo de las desigualdades*; Madrid: Alianza Editorial, 1993. 246 páginas.

COLLINS, Peter. *Changing Ideals in Modern Architecture, 1750 - 1950*. London: Faber & Faber; 1967. Edición española consultada: *Los ideales de la arquitectura moderna; su evolución (1750 – 1950)*. Barcelona: Gustavo Gili; 1998. 322 páginas.

COMSTOCK, William. *Victorian domestic architectural plans and details*; Nueva York: Dover. 79 páginas.

CRAIG, Stuart. “A Traditional Perspective”. *Perspective Magazine: The Journal of The Art Directors Guild*, Art Directors Guild, August – September, 2009. Páginas 20 – 23.

EDE, Laurie N. *British Film Design: A History*. London: I.B. Tauris & Co Ltd; 2010. (pp. 182 – 186) 264 páginas.

FERNÁNDEZ HOYA, Gema; RAMÍREZ, Juan Antonio. *Los espacios de la ficción: la arquitectura en el cine*. Valencia: Valencia Isee books; 2008. Edición española consultada: *Los ideales de la arquitectura moderna; su evolución (1750 – 1950)*. Barcelona: Gustavo Gili; 1998. 322 páginas.

GONZÁLEZ RUIZ, Marta; SEGUÍ DE LA RIVA, Javier. *La memoria del proceso creativo de Juan Muñoz*. Universidad Politécnica de Madrid; E.T.S de Arquitectura: Departamento de Ideación Gráfica; Tesis 2016. 299 páginas.

HALLIGAN, Fionnuala. *Filmcraft: Production Design*. Lewes: ILEX; 2012. (pp. 55 - 63) 192 páginas.

KIRSHNAMURTI, Jiddu. *The First and Last Freedom*. California: K & R Foundation; 1979. Edición española consultada: *La Libertad Primera y Última*. Barcelona: Edhasa; 1979. 195 páginas.

LAMONT, Neil. "The Magic of Foam". *Perspective Magazine: The Journal of The Art Directors Guild*, Art Directors Guild, August - September, 2009. Página 25.

LOWENTHAL, David. *The past is a foreign Country*. Cambridge: Cambridge University Press; 1985. Edición española consultada: *El pasado es un país extraño*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.; 1998. 683 páginas.

MARTÍNEZ SAHUQUILLO, Irene. "William Morris y la crítica a la Sociedad industrial: Una síntesis singular de radicalismo romántico y marxismo". *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*. Centro de Investigaciones Sociológicas, número 66, abril - junio, 1994. (pp. 171 - 180) 322 páginas.

MINA, Miraphora; LIMA, Eduardo. "A Graphics Alchemy!". *Perspective Magazine: The Journal of The Art Directors Guild*, Art Directors Guild, August - September, 2009. Páginas 26 - 27.

MINGOT, Claude. *Architecture of the 19th Century, Evergreen, Fribourg*. Köln: Taschen; 1994. (48 - 66 y 118 - 137); 322 páginas.

MCKINSTRY, Jonathan. "Penny Dreadful". *Perspective Magazine: The Journal of The Art Directors Guild*, Art Directors Guild, January - February, 2016. Páginas 86 - 93.

MCMILLAN, Stephenie. "A New Potions Master for Hogwarts". *Perspective Magazine: The Journal of The Art Directors Guild*, Art Directors Guild, August - September, 2009. Páginas 28 - 29.

MURCIA, Félix. *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid: Fundación Autor; 2002. 351 páginas.

OXFORD UNIVERSITY MUSEUM OF NATURAL HISTORY. "The Pre-Raphaelites and the Oxford Museum". *Learning more* (Oxford), article, 2013. 6 páginas.

PIERRE, Chabat. *Victorian brick and terra-cotta architecture in full color*. New York: New York Dover; 1989. 160 páginas.

PRAGNELL, Peter. *The Styles of English architecture*. Londres: London Batsford; 1984. 176 páginas.

RAMÍREZ ESTÉBANEZ, Capilla; MESA GARCÍA, Javier P. "Pensamiento de San Agustín de Hipona". *La Lechuza de Minerva*. Historia de la Filosofía, pen-

samiento de los autores, medieval. 2007. 2 páginas.

REVENSON, Jody. *Harry Potter: Magical Places from the Films*. United Kingdom: Harper Design; 2015. Edición española consultada: *Harry Potter: El Gran Libro de los Lugares Mágicos*. Barcelona: Norma Editorial; 2015. 207 páginas.

ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. United Kingdom: Bloomsbury; 1997. Edición española consultada: *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Barcelona: Emecé Editores, S.A; 1999. 302 páginas.

ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. United Kingdom: Bloomsbury; 1998. Edición española consultada: *Harry Potter y la Cámara Secreta*. Barcelona: Emecé Editores, S.A; 1999. 344 páginas.

ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. United Kingdom: Bloomsbury; 1999. Edición española consultada: *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban*. Barcelona: Emecé Editores, S.A; 2000. 411 páginas.

ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Goblet of Fire*. United Kingdom: Bloomsbury; 2000. Edición española consultada: *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*. Barcelona: Ediciones Salamandra, S.A; 2001. 648 páginas.

ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. United Kingdom: Bloomsbury; 2003. Edición española consultada: *Harry Potter y la Orden del Fénix*. Barcelona: Ediciones Salamandra; 2004. 891 páginas.

ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. United Kingdom: Bloomsbury; 2005. Edición española consultada: *Harry Potter y el Misterio del Príncipe*. Barcelona: Ediciones Salamandra, S.A; 2006. 602 páginas.

ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. United Kingdom: Bloomsbury; 2007. Edición española consultada: *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*. Barcelona: Editorial Salamandra, S.A; 2008. 636 páginas.

SANTAYANA, Jorge. "La Razón en el Sentido Común". *La Vida de la Razón o Fases del Progreso Humano*. Volumen 1, 1905. 320 páginas.

SCHAEDLER, Tino; BROW, Michael J. "Design into 4D". *Perspective Magazine: The Journal of The Art Directors Guild*, Art Directors Guild, December - January, 2008. Páginas 48 - 53.

STOREY, Hattie. "Wands and Broomsticks". *Perspective Magazine: The Journal of The Art Directors Guild*, Art Directors Guild, August - September, 2009. Página 24.

ST. PANCRASS RENAISSANCE HOTEL. *The History of St. Pancras Renaissance Hotel London*. (S.F.). Traducción realizada por la autora del TFG. 6 páginas.

SUMERACK, Marc. *The Art of Harry Potter*. United Kingdom: Titan Books; 2015. Edición española consultada: *El Arte de Harry Potter*. Barcelona: Norma Editorial; 2018. 356 páginas.

SUMMERSON, John. *The London building world of the eighteen-sixties*. United Kingdom: Thames and Hudson; 1973. 60 páginas.

TORRE BAUTISTA, Mariano E. “La Historia como conocimiento instrumental. Reflexiones en torno al concepto de Historia en nuestro país”. *Nova Scientia* (Mexico), Vol.2 (4), 1 de enero 2010. 152 – 168 páginas.

YOUNG, Holland. *Building Fiction: The Architecture of Narrative in Harry Potter*. University of Waterloo; Master of Architecture in Engineering. Tesis 2015; Stuart Craig Interview Transcript. 164 páginas.

Web

EUROPA PRESS, Sevilla. “Sepúlveda destaca “la importancia de conocer el pasado””. *Diario Jerez, Cultura*. (Jerez). 7 de mayo de 2009. Accesible en http://www.diariodejerez.es/ocio/Sepulveda-destaca-importancia-conocer-pasado_o_257075140.html

GARCÍA GARCÍA, Alegra. “William Morris (1834-1896): arte, política y utopía”, *Mito Cultural*; 2014. Accesible en <http://revistamito.com/william-morris-1834-1896-arte-politica-y-utopia/>

POTTERMORE, *Wizarding World*. Accesible en <https://www.pottermore.com>

ROWLING, J.K. *J.K. Rowling Official Website*. Accesible en <http://revistamito.com/william-morris-1834-1896-arte-politica-y-utopia/>

94

ROME, Emily. “Oscar Contender Production Designers On Challenges In Contemporary Films And Crating The Actor’s Space” *Deadline*. Artículo; 13 de diciembre 2016. Accesible en <https://www.yahoo.com/entertainment/oscar-contender-production-designers-challenges-223005279.html>

STAMP, Elizabeth. “Inside *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2*”. *Architectural Digest*. Artículo; 30 de junio 2011. Accesible en <https://www.architecturaldigest.com/story/harry-potter-set-design-article>

WOLF, Matt. “FILM; *The Secret Garden* and How It Grew” *New York Times*. Artículo; 8 de agosto 1993. Accesible en <https://www.nytimes.com/1993/08/08/movies/film-the-secret-garden-and-how-it-grew.html>

Películas

HEYMAN, David. (Productor). COLUMBUS, Chris. (Director). 2001. *Harry Potter and the Philosopher’s Stone*. En español: *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. UK: Warner Bros.

HEYMAN, David. (Productor). COLUMBUS, Chris. (Director). 2002. *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. En español: *Harry Potter y la Cámara de los Secretos*. UK: Warner Bros.

HEYMAN, David. (Productor). CUARÓN, Alfonso. (Director). 2004. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. En español: *Harry Potter y el Prisionero*

de Azkaban. UK: Warner Bros.

HEYMAN, David. (Productor). NEWELL, Mike. (Director). 2005. *Harry Potter and the Goblet of Fire*. En español: *Harry Potter y la Cáliz de Fuego*. UK: Warner Bros.

HEYMAN, David. (Productor). YATES, David. (Director). 2007. *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. En español: *Harry Potter y la Orden del Fénix*. UK: Warner Bros.

HEYMAN, David. (Productor). YATES, David. (Director). 2009. *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. En español: *Harry Potter y el Misterio del Príncipe*. UK: Warner Bros.

HEYMAN, David. (Productor). YATES, David. (Director). 2010. *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1*. En español: *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*. UK: Warner Bros.

HEYMAN, David. (Productor). YATES, David. (Director). 2011. *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2*. En español: *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*. UK: Warner Bros.

Índice de imágenes

1.1. Fondo del cartel de la película *La Invención de Hugo* (2011). Accesible en <https://www.allwallpaper.in/fr/hugo-movie-artwork-clock-tower-movies-wallpaper-2258.html>

2.1. Imagen obtenida por Antonio Huertas del videojuego *Assassin's Creed Syndicate* que se ambienta en el Londres victoriano.

2.2. y 2.3. Ilustraciones incluidas en el libro *Las Siete Lámparas de la Arquitectura* de John Ruskin. Accesible en <http://tehne.com/library/ruskin-j-seven-lamps-architecture-illustrations-drawn-author-sixth-edition-sunnyside-orpington-kent-1889>

2.4. y 2.5. Diseños pertenecientes a la colección de la William Morris Gallery. Accesible en <http://www.wmgallery.org.uk/collection/search-the-collection-65/search/william-morris>

2.6. El Palacio de Westminster. Fotografía realizada por la autora en 2014.

2.7. Ilustración de la Cámara de los Lores, incluida en el artículo "Palace of Westminster/Charles Barry & Augustus Pugin" de FIEDERER, Luke. *AD Classics*. ArchDaily; 20 junio, 2016. Accesible en https://www.archdaily.com/789671/ad-classics-palace-of-westminster-houses-of-parliament-london-uk-charles-barry-and-augustus-pugin?ad_medium=gallery

2.8. Fachada de Los Tribunales de Justicia de Londres. Fotografía realizada por la autora en 2018.

2.9. *Hall* principal de Los Tribunales de Justicia de Londres. Fotografía realizada por la autora en 2018.

2.10. Dibujo del *Hall* principal de Los Tribunales de Justicia de Londres, accesible en <http://archiseek.com/2009/1873-new-courts-of-justice-the-strand-london/>

2.11. Fachada del St. Pancras Reaissance Hotel en Londres, fotografía realizada por la autora en 2018.

2.12., 2.13., y 2.14. Escalera victoriana del St. Pancras Reaissance Hotel en Londres, fotografías realizadas por la autora en 2018.

2.15. Fotografía de la fachada del Museo de Historia Natural de Oxford, realizada por: OP, Lawrence. Accesible en <https://www.flickr.com/photos/paullew/3576975680/>

2.16. Fotografía del detalle de las columnas y los arcos de hierro del Museo de Historia Natural de Oxford, realizada por la usuaria *Sikeri*. Accesible en <https://www.flickr.com/photos/sikeri/27856999598/>

2.17. Fotografía del espacio del Museo de Historia Natural de Oxford, realizada por la usuaria *felibrilu*. Accesible en <https://www.flickr.com/photos/felibrilu/14360455434/>

- 2.18. Fotografía del detalle de las columnas de piedra del Museo de Historia Natural de Oxford, realizada por BEEK, Martin. Accesible en <https://www.flickr.com/photos/sikeri/27856999598/>
- 2.19. Fotografía del castillo de Cenicienta e icono de la factoría Disney en *Walt Disney World's Magic Kingdom en Florida*. Accesible en https://en.wikipedia.org/wiki/Amusement_park
- 2.20. Ilustración de Rivendell, realizada por Vanderstel Studio. Accesible en <http://www.vandersteltstudio.com/lotr.htm>
- 2.21. Ilustración de Desembarco del Rey. Accesible en http://gameofthrones.wikia.com/wiki/File:King%27s_Landing.jpg
- 2.22. Mapa de la ciudad de Ankh-Morpok. Accesible en https://www.reddit.com/r/MapPorn/comments/264shg/the_city_of_ankhmorpork_2122x2172/
- 2.23. Escena de *El Color de la Magia* en Los Tribunales de Justicia de Londres. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.
- 3.1. Representación de la zona de trabajo del diseñador de producción en los estudios Leavesden de *Harry Potter*. Fotografía realizada por la autora en 2018.
- 3.2. *Warner Bros Studio Tour: London. The Making of Harry Potter*. Fotografía realizada por la autora.
- 3.3. El parque de atracciones de los estudios Universal Orlando: *The Wizarding World of Harry Potter*.
- 3.4. Fotografía de J.K.Rowling. Accesible en <https://www.larepublica.ec/blog/gente/2016/11/10/j-k-rowling-presenta-su-nueva-saga-de-aventuras-conectadas-con-harry-potter/>
- 3.5. Imagen del tren del bosque de Dean. Accesible en <https://wyedeantourism.wordpress.com/2015/08/13/wet-weather-things-to-do-in-the-wye-valley-and-forest-of-dean/>
- 3.6. Fotografía del callejón Knockturn en los estudios Universal de Florida. Imagen accesible en https://www.reddit.com/r/woahdude/comments/30ocl9/knockturn_alley_in_universal_studios_florida/
- 3.7. Goodwin's Court, inspiración del callejón Knockturn. Fotografía realizada por la autora en 2018.
- 3.8. Detalle de ventana de la imagen 3.5. Fotografía realizada por la autora en 2018.
- 3.9. Librería Lello de Oporto, Portugal. Fotografía realizada por la autora en 2018.

- 3.10. Alzado de la propuesta de restauración de la elevación de la zona sudoeste del castillo de Edimburgo. Editada por la autora a partir de la imagen accesible en <https://hendricksarchitect.com/architecture/hogwarts-castle-architecture/>
- 3.11. Fotografía de la ciudad de Edimburgo. Accesible en <http://crucero-baltico.com/cities/edimburgo.html>
- 3.12. Fotografía de Stuart Craig. Accesible en <https://www.imdb.com/name/nm0186023/>
- 3.13. Escena de *Gandhi* (1982) Accesible en https://www.techhive.com/article/182386/blu_ray_titles_that_show_off_classic_movie_formats.html#slide2
- 3.14. Escena de *Amistades Peligrosas* (1988). Accesible en <https://theredlist.com/wiki-2-20-777-781-view-1980-1990-profile-1988-bdangerous-liaisons-b.html>
- 3.15. Escena de *El Jardín Secreto* (1993). Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.
- 3.16. Escena de *El Paciente Inglés* (1996). Accesible en <https://www.miramax.com/movie/the-english-patient/>
- 3.17. Dibujo de la idea del castillo de Hogwarts, realizado por Stuart Craig. Accesible en SUMERACK, Marc. *The Art of Harry Potter*. United Kingdom: Titan Books; 2015. Edición española consultada: *El Arte de Harry Potter*. Barcelona: Norma Editorial; 2018. 356 páginas.
- 3.18. Mapa A. Localizaciones de la película en Gran Bretaña. Realizado por la autora e inspirado en YOUNG, Holland. *Building Fiction: The Architecture of Narrative in Harry Potter*. University of Waterloo; Master of Architecture in Engineering. Tesis 2015; Stuart Craig Interview Transcript. 164 páginas.
- 3.19. Mapa B. Sureste de Inglaterra. Leer punto 3.18.
- 3.20. Mapa C. Localizaciones de las películas en el centro de Londres. Leer punto 3.18.
- 3.21. Fachada de Christ Church. Fotografía realizada por la autora en 2018.
- 3.22. Puerta de acceso realizada por Christopher Wren. Fotografía realizada por la autora en 2018.
- 3.23. Escaleras que dan acceso al Gran Salón de Christ Church. Fotografía realizada por la autora en 2018.
- 3.24. Escena de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* donde los amigos se reencuentran en las escaleras de Christ Church. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.

- 3.25. Interior de la Sala de Lectura del Duque de Humfrey. Fotografía accesible en https://en.wikipedia.org/wiki/Duke_Humfrey%27s_Library
- 3.26. Escena de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* donde se ve a los alumnos estudiando en la sala de la imagen anterior. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.
- 3.27. El interior de la Divinity School. Fotografía realizada por la autora en 2018.
- 3.28. Escena de *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* donde la profesora McGonagall les enseña a bailar. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.
- 3.29. New College. Imagen accesible en <http://discoveroxfordshire.com/things-to-do/new-college/>
- 3.30. Fotografía de la catedral de Durham, realizada por: BOWMAN, Glen. Accesible en <https://www.flickr.com/photos/glenbowman/506603549/sizes/o/>
- 3.31. Claustros de New College. Imagen accesible en [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:New_College,_Oxford_\(Pic_2\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:New_College,_Oxford_(Pic_2).jpg)
- 3.32. Escena de *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* grabada en el patio de New College con los claustros de fondo. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.
- 3.33. Claustros de la catedral de Durham desde el exterior. Imagen accesible en <https://thepocketscroll.wordpress.com/tag/durham-cathedral/>
- 3.34. Los mismos claustros en *Harry Potter y La Cámara Secreta*. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.
- 3.35. Calefactorio de la catedral de Durham. Fotografía accesible en http://www.thenorthernecho.co.uk/culture/11244174.Northern_Chords_Festival__Chapter_House___Durham_Cathedral/
- 3.36. Aula de Transformaciones de la profesora McGonagall. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.
- 3.37. La escalera de Dean vista desde abajo. Fotografía realizada por la autora en 2018.
- 3.38. Escena de *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* donde se utiliza la escalera de Dean como acceso al aula de adivinación. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.

- 3.39. Catedral St. Paul's. Fotografía realizada por la autora en 2018.
- 3.40. La Abadía de Lacock. Fotografía accesible en <https://foxtalbot.co.uk/history-of-lacock-village-and-lacock-abbey/>
- 3.41. El calefactorio de la abadía de Lacock con el caldero de campaña. Fotografía accesible en https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lacock_Abbey_2015_054.jpg
- 3.42. El calefactorio convertido en el aula de Defensa Contra las Artes Oscuras para *La Piedra Filosofal*. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.
- 3.43. La sacristía de la abadía de Lacock. Fotografía accesible en https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lacock_Abbey_sacristy.jpg
- 3.44. La sacristía como el aula de pociones durante *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.
- 3.45. La sala capitular de la abadía de Lacock. Fotografía accesible en https://en.wikipedia.org/wiki/Lacock_Abbey
- 3.46. La sala capitular transformada en aula de estudio durante *Harry Potter y la Cámara Secreta*. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.
- 3.47. Fotografía del claustro de la abadía de Lacock, realizada por el usuario Transport Pixels. Accesible en <https://www.flickr.com/photos/levien66/8660442580>
- 3.48. Pasillo de Hogwarts representado por los claustros de la abadía Lacock donde Harry se encuentra con la Señora Morris. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.
- 3.49. Frontal de la catedral de Gloucester. Fotografía accesible en https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gloucester_Cathedral_Front.jpg
- 3.50. Castillo Alnwick. Accesible en http://www.castles-forts battles.co.uk/north_east/alnwick_castle.html
- 3.51. Fotografía del claustro de la catedral de Gloucester, realizada por el usuario stevecadman. Accesible en <https://www.flickr.com/photos/stevecadman/5965932331/sizes/o/>

3.52. Harry y Ron corren por el claustro de Gloucester para avisar a su amiga Hermione del troll en *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.

3.53. Lion Arch, entrada del castillo de Alnwick. Fotografía realiza por el usuario Dark Dwarf. Accesible en <https://www.flickr.com/photos/darkdwarf/6079833919/>

3.54. Columna en forma de búho a la que se refiere McMillan. Fotografía realizada por la autora. Fotografía realizada por la autora en los estudios Leavesden en 2018.

3.56. Plano de proyecto de la escenografía de la batalla final de *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte: Parte II*. Accesible en <https://nichenderson.wordpress.com/2015/01/26/film-harry-potter-the-deathly-hallows-parts-1-2-london-uk-2008-2010/>

3.57. Imagen combinada donde se ve las cerchas inspiradas en el hall del Parlamento de Londres y el escenario del Gran Comedor en Leavesden Studios. Ambas fotos realizadas por la autora en los estudios Leavesden en 2018.

3.58. 3D de la estructura del Gran Comedor. Accesible en <https://nichenderson.wordpress.com/2015/01/26/film-harry-potter-the-deathly-hallows-parts-1-2-london-uk-2008-2010/>

3.59. Sección de proyecto del Gran Comedor. Accesible en <https://nichenderson.wordpress.com/2015/01/26/film-harry-potter-the-deathly-hallows-parts-1-2-london-uk-2008-2010/>

3.60. Maqueta del Gran Comedor. Vista desde el acceso. Fotografía realizada por la autora en los estudios Leavesden en 2018.

3.61. Maqueta de una de las escaleras de Hogwarts. Fotografía realizada por la autora en los estudios Leavesden en 2018.

3.62. Tapices medievales que sirven de decoración en la Sala Común de Gryffindor. Fotografía realizada por la autora en los estudios Leavesden en 2018.

3.63. Detalle de los arcos de la catedral de Durham en la Sala Común de Slytherin. Accesible en REVENSON, Jody. *Harry Potter: Magical Places from the Films*. United Kingdom: Harper Design; 2015. Edición española consultada: *Harry Potter: El Gran Libro de los Lugares Mágicos*. Barcelona: Norma Editorial; 2015. 207 páginas.

3.64. Escenario del aula de pociones. REVENSON, Jody. *Harry Potter: Magical Places from the Films*. United Kingdom: Harper Design; 2015. Edición española consultada: *Harry Potter: El Gran Libro de los Lugares Mágicos*.

gicos. Barcelona: Norma Editorial; 2015. 207 páginas.

3.65. Nuevo diseño de la enfermería. Imagen obtenida a partir de un fotograma de la película por la autora.

3.66. Los baños de los prefectos con un diseño similar al de la enfermería. REVENSON, Jody. *Harry Potter: Magical Places from the Films*. United Kingdom: Harper Design; 2015. Edición española consultada: *Harry Potter: El Gran Libro de los Lugares Mágicos*. Barcelona: Norma Editorial; 2015. 207 páginas.

3.67. Sección de proyecto del invernadero. Fotografía realizada por la autora en los estudios Leavesden en 2018.

3.68. Ilustración del aula de Defensa Contra las Artes Oscuras a partir de Harry Potter y la Cámara Secreta. REVENSON, Jody. *Harry Potter: Magical Places from the Films*. United Kingdom: Harper Design; 2015. Edición española consultada: *Harry Potter: El Gran Libro de los Lugares Mágicos*. Barcelona: Norma Editorial; 2015. 207 páginas.

3.69. Maqueta del despacho del director, el recibidor. Fotografía realizada por la autora en los estudios Leavesden en 2018.

3.70. Escenografía del despacho del director en los estudios Leavesden. Fotografía realizada por la autora en los estudios Leavesden en 2018.

3.71. Maqueta del despacho del director donde se ve perfectamente el concepto de los cilindros intersecándose. Fotografía realizada por la autora en los estudios Leavesden en 2018.

3.72. Detalle exterior de la escenografía del despacho del director. Fotografía realizada por la autora en los estudios Leavesden en 2018.

3.73. Plano de proyecto del embarcadero y secciones de los distintos tramos de escalera que lo conectan con el castillo. Accesible en <https://nichenderson.wordpress.com/2015/01/26/film-harry-potter-the-deathly-hallows-parts-1-2-london-uk-2008-2010/>

3.74. 3D del interior del embarcadero. Accesible en <https://nichenderson.wordpress.com/2015/01/26/film-harry-potter-the-deathly-hallows-parts-1-2-london-uk-2008-2010/>

3.75. 3D del embarcadero. Accesible en <https://nichenderson.wordpress.com/2015/01/26/film-harry-potter-the-deathly-hallows-parts-1-2-london-uk-2008-2010/>

3.76. Severus Snape junto con Lord Voldemort en el interior del embarcadero. Accesible en REVENSON, Jody. *Harry Potter: Magical Places from the Films*. United Kingdom: Harper Design; 2015. Edición española consultada: *Harry Potter: El Gran Libro de los Lugares Mágicos*. Barcelona: Norma Editorial; 2015. 207 páginas.

3.77. Fotografía de la maqueta detallada de Hogwarts que cierra el tour de los estudios de Leavesden. Fotografía realizada por la autora en los estudios Leavesden en 2018.

Sinopsis

La historia comienza en el número 4 de Privet Drive, una casa bien cuidada en una tranquila calle suburbana de Little Whinging, Surrey. En el interior, un desanimado Harry Potter vive con sus parientes, los Dursley, quienes lo han estado criando desde la infancia cuando sus padres murieron en un horrible accidente. Obligado a dormir en una alacena bajo la escalera, usar la ropa vieja y grande de su primo y quedarse con una niñera geriátrica tediosa cuando el resto de la familia sale a pasar un rato, Harry es condenado al aislamiento por los Dursley, que lo ven más como una carga que como parte de su familia. Aunque para mayor irritación de sus parientes – que valoran la normalidad y la rutina por encima de todo lo demás – cosas extrañas suceden alrededor de Harry.

En su undécimo cumpleaños, Harry descubre que es un mago y está invitado a asistir al Colegio de Magia y Hechicería de Hogwarts. También se le hizo saber que la muerte de sus padres no fue un accidente, sino el resultado de un ataque de un mago tenebroso llamado Lord Voldemort, también conocido Señor Oscuro o Quién-no-debe-ser-nombrado. Milagrosamente, Harry sobrevivió a ese ataque y supuestamente, al mismo tiempo, destruyó a Voldemort, un logro que lo ha hecho famoso en toda la comunidad mágica y que anteriormente ignoraba. Los Dursley están completamente disgustados por la idea de estar asociados con actividades extrañas, pero les queda el consuelo de deshacerse de Harry durante el año escolar.

Después de empacar sus cosas y comprar los suministros mágicos necesarios en un callejón secreto y escondido en el centro de Londres, el Callejón Diagon, Harry atraviesa una pared de ladrillo en la estación de King's Cross para llegar al andén 9 y $\frac{3}{4}$ donde coge un tren, el Expreso de Hogwarts, para llegar a su nueva escuela. Ahí hace amistad con un niño pelirrojo llamado Ron Weasley, que tiene una familia de magos muy grande con varios hermanos que ya asisten a la escuela, y una Hermione Granger, demasiado estudiosa, cuyos padres son *muggles* (gente no mágica). Ambos están en su primer año en Hogwarts, al igual que Harry, y los tres terminan formando parte de la misma casa en la escuela: Gryffindor. Pero tan rápido como Harry encuentra amigos, también conoce enemigos: Draco Malfoy, un niño pretencioso y alumno de primer año de Slytherin, y Severus Snape, maestro de pociones y jefe de la Casa Slytherin, que parece odiar a Harry desde el primer momento en que lo ve.

De alguna manera, el tiempo de Harry en Hogwarts refleja la experiencia tradicional de la Secundaria. Las amistades, los matones, los vagos y pringados. Los estudiantes luchan a través de cursos difíciles, duermen en clases aburridas y buscan las optativas más sencillas. Cuando no están ocupados con deberes, exámenes y deportes, lo están enamorándose, con primeros besos, bailes escolares e inseguridades propias de la edad. Al igual que en la vida real, Hogwarts es un lugar donde los jóvenes comienzan a descubrir quienes son, dónde se encuentran y qué quieren ser. Pero es ahí donde termina el parecido.

En lugar de matemáticas y las ciencias habituales, los estudiantes de Hogwarts estudian Transformaciones, Adivinación y Defensa Contra las Artes Oscuras entre otras. En lugar de fútbol o rugby, los atletas juegan al Quidditch: un deporte mágico que consiste en volar en escoba mientras se in-

tentan anotar goles, atrapar los balones reglamentarios y tratar de no ser derribado. Fantasmas, dragones, trolls, unicornios y todo tipo de criaturas fantásticas se encuentran en los terrenos del castillo, incluso algunas como un hombre medio gigante, un centauro y un hombre lobo forman parte del personal de la escuela. La escuela en sí tiene más de mil años, es un antiguo castillo donde los alumnos caminan a través de pasillos medievales, pasajes secretos, cuadros y escaleras de caracol. Las clases se llevan a cabo en mazmorras y áticos por igual. E incluso hay una habitación transformable que aparece sólo cuando uno tiene la necesidad de ella, la Sala de los Menesteres, y unas escaleras impredecibles que cambian constantemente de dirección, sugiriendo que el edificio mismo puede ser sensible.

Desde el principio, Harry, Ron y Hermione son impulsados por la curiosidad, la valentía y un deseo compartido de demostrar su valía. Siempre jugando a los detectives, los tres a menudo son los más conscientes de los peligros a los que se enfrenta la escuela – y la totalidad de la comunidad mágica – que la mayoría de sus mayores. Preocupado más con lo que es moral y justo que con lo que está permitido, Harry y sus amigos tienen una tendencia a romper las reglas de la escuela, algunas por accidente y, otras, a propósito, por lo que se encuentran en problemas con mucha frecuencia. En sus primeros años en la escuela, los obstáculos a los que se enfrentan los niños son principalmente extremos. Asumen una serie de desafíos mágicos diseñados para frustrar incluso a los magos más experimentados a fin de evitar que caiga en malas manos una piedra que concede la inmortalidad e incluso que una serie de pistas los lleven a vencer a un basilisco gigante que ha estado atacando a los estudiantes. Pero a medida que pasan los años, las batallas que Harry y sus aliados deben enfrentar se vuelven menos definidas y más interiorizadas. Después de que Lord Voldemort vuelva al poder, deben aprender a lidiar con la pérdida paralizante y el miedo constante. A medida que la sociedad mágica responde con indolencia y negación, aquellos que creen se ven obligados a asumir las responsabilidades del liderazgo, encontrar la fuerza para desafiar a la autoridad, unirse a pesar de la burla y el desprecio penetrantes, y hacer lo que puedan para prepararse. Cuando todo parece perdido, Harry debe reconocer que hay cosas buenas y malas en todos, nadie es infalible, pero en lugar de ser una razón para rendirse, es un argumento para la esperanza: una oportunidad para identificar la debilidad en la fuerza aparente y encontrar fuerza en la debilidad percibida.

Entre curso y curso, Harry regresa a Privet Drive para vivir con sus tíos durante el verano. A pesar de la seguridad relativa de la casa familiar, los meses que Harry pasa separado de la comunidad mágica son los momentos en los que se encuentra más vulnerable. Aunque sus parientes hacen algunas concesiones, como otorgarle la segunda habitación de su primo por miedo a las represalias de la comunidad mágica, siguen siendo despectivos hacia él y el elemento antinatural que representa en la sociedad. Comunicaciones limitadas con sus amigos y una presión constante por ocultar quién es verdaderamente, sofocan a Harry y no hace más que mermar su esperanza y dañar su espíritu, cosa que nunca logran sus encuentros con Voldemort. No es de extrañar, entonces, que, en el final feliz de Harry, establecido años después de su batalla final con el Señor Oscuro, esté rodeado por una red de familiares y amigos que el mismo ha construido; aceptado y amado, finalmente está donde pertenece.

Glosario de términos

Baile de Navidad: evento que forma parte del tradicional del Torneo de los Tres Magos. Sólo pueden participar en él los estudiantes de cuarto curso en adelante, aunque los alumnos más jóvenes pueden ser invitados como parejas. Se requiere una túnica de gala y tradicionalmente son los campeones y sus parejas quienes abren el baile.

Bosque de Dean: lugar de nacimiento de Hagrid, a donde debe su peculiar acento. Severus Snape escondió la espada de Godric en una charca del Bosque de Dean, para que Harry la encontrase más tarde. Antes de 1998, los Granger fueron de acampada al Bosque de Dean.

Bosque Prohibido: zona situado al oeste del Castillo de Hogwarts donde habita todo tipo de criaturas. Está fuera de los límites de los estudiantes de Hogwarts, excepto para la clase de Cuidado de las Criaturas Mágicas o castigos.

Callejón Diagon: larga calle llena de tiendas y establecimientos para todos los magos y brujas que tengan que hacer sus compras en Londres. Se sitúa en un patio cerrado detrás de El Caldero Chorreante - un pub londinense situado en la calle Charing Cross Road - donde se haya la puerta mágica a este callejón: un muro de piedra al que tendrás que apretar a los ladrillos correctos - tres horizontales, dos verticales - para que se abra.

Callejón Knockturn: sombrío callejón repleto de tiendas dedicadas a las Artes Oscuras. Este callejón está conectado con el Callejón Diagon.

Casa de los Gritos: considerada la casa más embrujada de Gran Bretaña, recibe su nombre por los horripilantes gritos y sonidos que procedían del interior hace veinte años, aunque en realidad provenían Remus John Lupin convertido en licántropo. Está separada y más elevada que el resto del pueblo y tiene un jardín húmedo, sombrío y lleno de maleza. Se entra a través de un hueco del Sauce Boxeador.

Defensa Contra las Artes Oscuras: asignatura que consiste en la enseñanza de variadas técnicas para contrarrestar las Artes Oscuras y las criaturas de este tipo.

Encantamientos: asignatura donde se enseñan hechizos y movimientos de varita. Los hechizos enseñados en esta clase son normalmente denominados como «encantamientos».

Flourish y Blotts: librería ubicada en el lado norte del Callejón Diagon. Abierta desde 1454, es el lugar donde la mayoría de los estudiantes de Hogwarts compran sus libros de texto.

Ford Anglia volador: pequeño coche azul modificado por Arthur Weasley. Lo encantó dándole la habilidad de volar, volverse invisible, que en su interior pudieran entrar cómodamente al menos 10 personas, 6 baúles, 2 lechuzas y una rata.

Fundadores de Hogwarts: cuatro de los más brillantes magos y brujas de

la época: Godric Gryffindor, Helga Hufflepuff, Rowena Ravenclaw y Salazar Slytherin.

Gran Comedor: lugar donde todos los alumnos de Hogwarts se reúnen para comer. Es una sala enorme que con un hechizo consigue que su techo muestre el cielo que haya en el exterior en ese momento. Se divide en cinco mesas: cada casa tiene una, más la de los profesores también le adornan velas que levitan, y en Halloween estas se cambian por calabazas.

Gryffindor: una de las cuatro casas del Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, fundada por Godric Gryffindor. Su animal emblemático es el león y sus colores son el rojo escarlata y el dorado. Minerva McGonagall es la más reciente jefa de la casa. Sir Nicholas de Mimsy-Porpington también conocido como «Nick Casi Decapitado» es el fantasma de la casa. Las principales características de los Gryffindor son el coraje y la caballerosidad.

Hechizo: acción mágica que a menudo va acompañada de un *conjuro* y que sirve para lograr realizar magia. Los hechizos suelen tener algún tipo de representación física en forma de luz, y como tal pueden fallar, ser esquivados o bloqueados con algún objeto. La acción de realizar un hechizo se conoce como lanzar o conjurar.

Herbología: asignatura en la que los estudiantes aprenden a cuidar y utilizar las plantas, acerca de sus propiedades mágicas y para qué se utilizan. Muchas plantas proporcionan ingredientes para pociones y medicinas, mientras que otras tienen efectos mágicos de su propio derecho.

Hogwarts: internado mágico ubicado en Escocia. El castillo se ubica en unas montañas cercanas a un lago. La localización exacta no ha sido descubierta ya que está escondida por los más poderosos encantamientos posibles. Sin embargo, de acuerdo con Hermione Granger, no está muy lejos de Dufftown. Los encantamientos que protegen al castillo son clasificados como *encantamientos anti-Aparición* y *encantos repelentes de Muggles*, que lo hacen que ellos vean unas ruinas antiguas con un letrero que dice “Peligro, prohibido el paso” en lugar del castillo.

Hogsmeade: único pueblo íntegramente mágico que queda en Gran Bretaña. Fue fundado por Hengist de Woodcroft. Está situado en las inmediaciones de Hogwarts y los alumnos, a partir del 3º curso, pueden visitarlo ocasionalmente, si es que tienen una autorización. Este pintoresco lugar está lleno de tiendas y lugares donde pasar el tiempo.

Hufflepuff: una de las cuatro casas del Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, fundada por Helga Hufflepuff. La jefa de la casa es Pomona Sprout y El Fraile Gordo es el fantasma. Sus colores son el amarillo y el negro. Hufflepuff es la más inclusiva de las cuatro casas; el trabajo duro, la paciencia, la amistad y la honestidad son sumamente necesarias para ser miembros. Su animal emblemático es el tejón y sus colores son el amarillo y negro.

Juramento inquebrantable: contrato mágico, observado por el mago que lo realiza y lo jura, cuyo incumplimiento provoca la muerte. A medida que las partes se comprometen a cada una de las cláusulas, una pequeña llama brillante sale de la varita del mago testigo y rodea las manos y brazos de los contratantes.

King's Cross: estación londoniense que aparece en los libros de Harry Potter, de J. K. Rowling, como el punto de partida del Expreso de Hogwarts, el tren que traslada a los alumnos al internado. El tren utiliza un andén secreto, el 9¾, situado entre los andenes 9 y 10, al cual se accede por la barrera localizada entre dichos andenes.

Lago Negro: zona que se encuentra en los terrenos de Hogwarts, al sur del castillo, cerca de los Invernaderos y Jardines. Es por donde los alumnos de primero llegan al castillo en su primer día en Hogwarts. Ahí vive el calamar gigante y una colonia de selkies y grindylows. También se realizó la Segunda Prueba del Torneo de los Tres Magos. Todas las cañerías de Hogwarts terminan ahí y La Cámara de los Secretos y la Sala Común de Slytherin se sitúan debajo.

Las Casas de Hogwarts: agrupación de alumnos según sus cualidades que se realiza en Hogwarts desde el momento de su fundación. Cada casa tiene su sala común, historia, jefe y fantasma

La Gran Escalera: comúnmente llamada Escalera de Hogwarts, es una estructura masiva en el castillo, utilizada principalmente para acceder a los diferentes pisos del castillo, incluyendo las mazmorras. Hay cientos de retratos cubriendo las paredes, algunos de los cuales ocultan pasadizos secretos a otras zonas dentro de la escuela. Las múltiples escaleras en la Gran Escalera van de plataforma en plataforma y llevan hasta el séptimo piso, donde llegan a su fin. Las escaleras también pueden moverse alrededor, generalmente cuando un estudiante está caminando por una de ellas. Hay también varias escaleras trampa que hacen que la víctima se atore en un escalón y necesite de otra persona para sacarlo. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes mayores las evitan instintivamente.

Lechuzas: En la serie, los magos y brujas utilizan a las lechuzas para que les traigan y lleven cartas o paquetes más que como mascotas.

Ministerio de Magia: máximo órgano de gobierno de la comunidad mágica de Gran Bretaña e Irlanda. Se encarga de regular todos los aspectos de la sociedad de los magos, incluyéndose entre estos la educación, jurisprudencia y economía. Si bien este tipo de organismo funciona con relativa autonomía respecto del gobierno muggle de cada país, hay contacto esporádico entre ambos.

Muggle: persona que nace en una familia no mágica y es incapaz de hacer magia.

Parsel: lengua de las serpientes - así como de otras criaturas mágicas basadas en serpientes, como runespoors y basiliscos - y de aquellos que pueden hablar con ellas. Ésta es una habilidad muy poco común, y suele ser hereditaria. La gran mayoría de los hablantes conocidos de pársel son descendencia de Salazar Slytherin.

Pensadero: objeto mágico que sirve para revisar recuerdos, o en ciertos casos para despejar la mente. Se parece a una pileta poco profunda de piedra decorada con runas y símbolos. Su interior está lleno de una sustancia de aspecto fluido/gaseoso tipo vaporoso, que almacena los recuerdos de las

personas que los han introducido en él. Los recuerdos se visualizan como si formarás parte de este como espectador.

Pociones: mezclas mágicas que se preparan comúnmente en un caldero y son usadas para crear diversos efectos en el bebedor. Las pociones pueden tener usos medicinales, puede ser una poción letal, o simplemente puede dar a la persona que bebe cualidades diferentes. Todas las pociones varían en efectos, naturaleza, dificultad, modo de preparación e ingredientes necesarios.

Prefecto: estudiante a quien se le ha dado autoridad y responsabilidades extra por el Jefe de Casa y el Director. Un estudiante hombre y otra mujer son elegidos de cada casa en su quinto año para actuar como prefectos y continuarán siéndolo en su sexto y séptimo año hasta que se gradúen. Cuentan con ciertas ventajas, como baños propios que comparten con los capitanes de quidditch.

Quidditch: es el deporte más popular en la comunidad mágica. Es una especie de fútbol-baloncesto aéreo que se juega volando sobre escobas.

Ravenclaw: una de las cuatro casas que componen el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, fundada por Rowena Ravenclaw. Se dice que fue Ravenclaw quien le puso el nombre al castillo. Su animal emblemático es el águila y sus colores son el azul y el bronce. Filius Flitwick es el jefe de la casa. La Dama Gris es el fantasma. Las principales características de los Ravenclaw son la inteligencia y el ingenio.

Sauce Boxeador: especie de árbol mágico muy valiosa y violenta. Ataca a cualquier individuo o artefacto que irrumpa en el radio de acción de sus ramas. Es de hoja caduca y sus ramas actúan como brazos y cualquier daño que sufran debe de ser tratado como si así lo fueran. Hay un Sauce Boxeador situado en los terrenos del Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. Fue plantado en 1971 para camuflar la entrada de un pasaje secreto que partía desde los terrenos de Hogwarts hasta la Casa de los Gritos, en el pueblo de Hogsmeade.

Slytherin: una de las cuatro casas en las que se dividen los estudiantes del Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería, fundada por Salazar Slytherin. Su animal emblemático es la serpiente y sus colores son el verde y el plata. Severus Snape es su jefe de Casa y el Barón Sanguinario su fantasma. Los alumnos de Slytherin tienden a ser ambiciosos, inteligentes, astutos, líderes fuertes, y orientados hacia los logros.

Transformaciones: asignatura que enseña el arte de cambiar la forma y apariencia de un objeto o al mago mismo. Este tipo de magia es conocido Transformación o Transfiguración. Hay límites en la Transformación, gobernados por las Leyes de Gamp sobre Transformaciones Elementales.

Torneo de los Tres Magos: competición que se realiza entre los tres colegios de magia más importantes: la Academia Beauxbatons, el Instituto Durmstrang y el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. Se elige un campeón de cada uno de los colegios para que participe en las tres pruebas que forman el torneo.

Valle de Godric: pueblo ubicado en el oeste de Inglaterra. Se trata de una comunidad pequeña, que se localiza en un pequeño pueblo con sólo una iglesia con un cementerio, una oficina de correos, un pub, y otros pocos negocios. Hogar de la familia Dumbledore y de los Potter.

Varita: herramienta usada por los magos y brujas para canalizar sus poderes mágicos. La mayoría de los hechizos se hacen con una varita. Es posible hacer magia sin una, pero es muy difícil y requiere mucha concentración y poder. Sólo magos avanzados pueden hacer magia sin el uso de varitas.

Nota del autor: El glosario se ha hecho mediante la información cruzada de www.eldiccionario.com y <http://es.harrypotter.wikia.com>

Agradecimientos

Después de 5 años y estos meses de duro trabajo al no estar acostumbrada a escribir *académicamente*, ha llegado el día: he terminado mi TFG y, si *Godric* quiere, también significará que he terminado la carrera. Y no habría sido posible sin la ayuda de muchas personas a las que me gustaría agradecerse aprovechando este pequeño hueco voluntario.

En primer lugar, a mi familia, que es tan friki como yo, y en vez de mirarme raro por querer hacer el trabajo de esta temática me apoyaron en todo momento. Siempre han estado ahí, incluso soportando escuchar los textos más soporíferos. Gracias.

A mi tutor, porque pese a que no le gusta nada *Harry Potter* y Hogwarts – o Dumbledore o Slytherin, como dice él – me terminó apoyando y ayudando para lograr sacar un hilo conductor que justificara hacer el trabajo de esta temática. Gracias a ello he aprendido un montón sobre algo que me encanta y sobre la profesión del diseñador de producción. Además, me ha descubierto un montón de bibliografía, incluyendo revistas de escenografía. Nunca había visto a nadie tan emocionado en una biblioteca.

A la profesora Paloma Úbeda que tuvo que soportar mi persecución para que me corrigiera las cartas que mandaba a Warner Bross, editoriales, los estudios Leavesden, J.K.Rowling... Me respondieron todos para decirme que no, pero muy educadamente. Muchas gracias por enseñarme un poco más de inglés.

A Antonio, que ha colaborado con las cartas, ha sentido mis nervios al ver que me habían contestado a un correo que estaba esperando y me ha echado una mano y aconsejado cosas en todo momento. Iremos a Londres los cuatro.

Podría nombrar a muchos más que me han acompañado a lo largo del camino, pero sé que, aunque no los nombre, se darán por aludidos: gracias. Y aunque no lo vayan a leer nunca, quería, por último, agradecer a todas esas personas que tuvieron la molestia de responderme a los correos con tanto detalle y educación, y a las que me ayudaron y me hicieron la vida un poco más fácil durante mi viaje a Londres por la investigación de este trabajo.

Muchas gracias a todos.

