



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA TÈCNICA
SUPERIOR
D'ARQUITECTURA

LA OTRA ARQUITECTURA

Reconstrucción gráfica de los decorados arquitectónicos de los grandes estudios cinematográficos de Hollywood: el set de Nueva York en la *Universal Studios*

Trabajo Fin de Grado
Grado en Fundamentos de la Arquitectura

Autor: Jorge Bordonaba Navascués
Tutor: Pedro Molina-Siles

Universitat Politècnica de València
Escola Tècnica Superior d'Arquitectura

Curso 2014-2015



RESUMEN

El presente trabajo plantea las relaciones más significativas entre la arquitectura y el cine, así como el proceso de diseño y construcción de los decorados arquitectónicos de la industria cinematográfica. Este estudio consta de una primera parte en la que se repasa la evolución histórica y constructiva de este tipo de decorados que se construyen para el cine, sobre todo los ubicados en los estudios de Hollywood ; y una segunda centrada en la representación gráfica de los sets que representan la emblemática ciudad de Nueva York erigidos en la Universal Studios. Esta última parte nos permite abordar la historia de estos sets, los materiales empleados en su construcción, así como las películas que se rodaron en cada una de ellos, entre otros datos significativos.

Palabras clave: representación, Hollywood, Nueva York, Universal Studios, cine, false fronts.

RESUM

El present treball planteja les relacions més significatives entre l'arquitectura i el cinema, així com el procés de disseny i construcció dels decorats arquitectònics de la indústria cinematogràfica. Aquest estudi consta d'una primera part en la qual es repassa l'evolució històrica i constructiva d'aquest tipus de decorats que es construeixen per al cinema, sobretot els situats en els estudis de Hollywood ; i una segona, centrada en la representació gràfica dels sets que representen l'emblemàtica ciutat de Nova York, erigits en la Universal Studios. Aquesta última part ens permet abordar la història d'aquests sets, els materials emprats en la seua construcció, així com les pel·lícules que es van rodar en cadascun d'ells, entre altres dades significatives.

Paraules Clau: representació, Hollywood, Nova York, Universal Studios, cinema, false fronts.

SUMMARY

This work sets out the most meaningful links between architecture and films, as well as the process of design and construction of architectural decorations of the film industry.

This study consists of one first part which reviews the historical and constructive evolution of this kind of decorations that are built for the films, above all those which are located in Hollywood film studios; and a second part which is focused on the sets' graphic representation that represents the emblematic city of New York raises in the Universal Studios. This last part allows us to address this sets' history, the materials used in its construction and the films that were shot in each one of them, among other significant data.

Keywords: representation, Hollywood, New York, Universal Studios, films, false fronts.

ÍNDICE

1. OBJETIVOS	7
2. LA OTRA ARQUITECTURA	9
2.1 La arquitectura en el cine	11
2.2 Historia de Universal Studios	15
2.3 ¿Cómo se diseñan los decorados?	19
2.3.2 La idea del no-decorado	21
2.4 La investigación que precede al diseño de los decorados	23
2.5 Las condiciones laborales	24
2.6 La construcción de los sets	25
2.7 La otra vida de los decorados permanentes	29
ANEXO. FICHAS. LA CIUDAD DE NUEVA YORK EN UNIVERSAL STUDIOS	31
Brownstone Street	33
Datos significativos	
<i>False fronts</i>	
Courthouse Square	39
Datos significativos	
<i>False fronts</i>	
Wall Street	45
Datos significativos	
<i>False fronts</i>	
Park Avenue	51
Datos significativos	
<i>False fronts</i>	
London Street	59
Datos significativos	
<i>False fronts</i>	
West Village Street	67
Datos significativos	
<i>False fronts</i>	
3. CONCLUSIONES	79
4. REFERENCIAS DE LAS IMÁGENES	80
5. BIBLIOGRAFÍA	83

1. OBJETIVOS

Los objetivos del presente trabajo son:

- Poner en valor y desarrollar la relación tan profunda que existe entre la arquitectura y el cine a través de uno de sus nexos de unión: los decorados arquitectónicos. Nos centramos, para ello, en los decorados que se construyeron en los estudios norteamericanos de Hollywood durante su Edad de Oro y que, hoy en día, siguen centrando la atención de diversos estudios.
- Representar gráficamente las fachadas más emblemáticas del set que representa la ciudad de Nueva York, ubicado en los patios de los estudios cinematográficos Universal, en Hollywood. Esta representación nos permitirá aportar datos significativos acerca de su construcción, materiales empleados, tipología en la base su construcción, películas en la que se emplearon, etc.

La otra arquitectura

1. LA ARQUITECTURA EN EL CINE

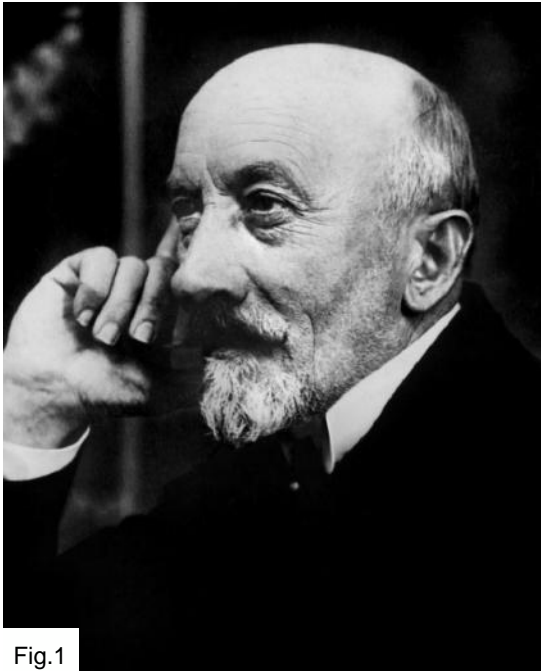


Fig.1



Fig.2



Fig.3

Es un hecho que arquitectura y cine son dos elementos que van de la mano. Es rara la película en la que no aparezca un espacio relacionado con la arquitectura sea cual sea la época en la que ésta se base, aunque bien es cierto que en algunas ocasiones, lo que se nos muestra a través de los planos de una producción cinematográfica corresponde a los actores como elementos principales del encuadre, en otras sin embargo, la arquitectura y sus espacios cobran una gran relevancia. Tanto es así, que existen películas en las que podría afirmarse que los protagonistas son edificios o hechos relacionados con estos.

Es necesario remontarse hasta los inicios del cine para entender el desarrollo llevado a cabo en los escenarios arquitectónicos de las películas, por ello empezaremos hablando de Georges Méliès (1861-1938) quien está reconocido como el primer cineasta propiamente dicho, al contrario de lo que se cree cuando se menciona a los hermanos Lumière, los cuales en realidad generaban películas documentales al grabar en hechos y localizaciones existentes.(Fig.1)

Méliès, para el desarrollo de sus películas necesita decorados que emulen cada uno de los entornos y localizaciones en las que se lleva a cabo la acción y para ello emplea recursos teatrales ya vistos anteriormente, como telones pintados y accionados por medio de mecanismos de poleas. En estos decorados el nivel de detalle con el que se representaba la arquitectura era muy bajo y pronto comienzan a usarse técnicas de tres dimensiones en los sets.

Es ya en los Estados Unidos cuando se estima oportuno y posible realizar películas en espacios arquitectónicos reales, debiendo así buscar escenarios correlativos con la temática de cada una de las producciones que se llevan a cabo (Fig.3). Poco a poco así se genera un gran desarrollo de esta práctica y hacia 1915 casi todas las películas exhibidas en Estados Unidos se hacían ya en el país (Ramírez, 1986).

Fig.1.Georges Méliès, Fig.2.Luna de Méliès, Fig.3.Equipo de rodaje de *The Barrier*, 1937.

Este sistema de rodajes tenía sus limitaciones, como por ejemplo el hecho de no poder representar más que escenarios y ambientes de una misma cultura, siendo por ejemplo imposible la realización de películas ambientadas en atmósferas orientales u otras localizaciones. Además se hace notable la necesidad de concentración de los elementos que intervienen en el desarrollo de las películas, originando los primeros estudios de cine propiamente dichos, que sirven de apoyo a los escenarios reales que todavía siguen empleándose.

Es así como poco a poco comienzan a concentrarse un gran número de empresas cinematográficas en Hollywood que como en el caso de la *Universal City*, llegan a producir hasta unas 28 películas semanales y su población se cifraba en 18.000 habitantes (Ramírez, 1986).

Estos métodos de realización se alejan cada vez más de la realidad al empezar a rodar en entornos producidos a conciencia para cada película y sobre los que el director puede actuar directamente, variando todo aquello que necesite en beneficio del producto cinematográfico. De esta forma se introduce la idea de que todo en la película parezca real sin serlo en absoluto, a excepción de los actores evidentemente. Todo lo que el objetivo capta es una ilusión generada a partir de fragmentos no vinculados y que finalmente, tras la edición, muestran un espacio continuo tanto espacial como temporalmente.

La generación de espacios creados para cada producción facilita además la labor de filmación, y proporciona infinidad de nuevos recursos al disponer de espacio más que suficiente para que las cámaras puedan situarse en los puntos exactos que el director ha proyectado. Al contrario de lo que pasaría por ejemplo en un interior real, en el que las posibilidades se verían reducidas al no poder controlar los movimientos, la luz y la profundidad de campo como se desearía.

Así en 1930 ya nadie tenía dudas de los grandes beneficios que suponían los estudios frente a los escenarios reales en los que no se tenía en control de la naturaleza ni de los agentes atmosféricos, tampoco de los horarios ni de la luz. Además, filmar en un espacio concreto como eran los sets, permitía que todo el material necesario para llevar a cabo el trabajo estuviera en un mismo sitio, reduciendo los costes de transporte que se generaban a la hora de transportar materiales a cada una de las localizaciones reales.



Fig.4



Fig.5



Fig.6

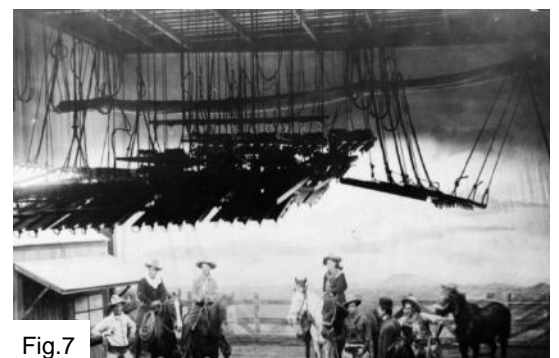


Fig.7



Fig.8

Fig.4.Película del Oeste, Fig.5.Babylonia en el film *Intolerancia* (*Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages*, D.W.Griffith,1916), Fig.6.Rodaje en interior 1915, Fig.7.Rodaje en Essanay Studios,



Fig.9



Fig.10



Fig.11



Fig.12



Fig.13

Debido a que en el caso del cine el destino de la arquitectura no es el albergar la vida en su interior, sino únicamente ser observada por un objetivo, ofrece cierta flexibilidad al diseñador de cada set. Las formas, colores y localizaciones se pueden alterar de forma totalmente voluntaria debido a que el único requerimiento que tiene dicha arquitectura, es el de transmitir el mensaje a través de la pantalla que el director a estimado oportuno. Por ello ha de comprenderse que una película no tiene nada que ver con la realidad, es una abstracción de ésta, unas veces más próxima a ella y otras muy alejada.

Se han de distinguir dos tipos de relaciones entre la arquitectura y el cine, el primer tipo trata a la arquitectura como un elemento de apoyo, secundario en cuanto a trama pero sobre el que se desarrolla toda la acción narrativa. Puede afirmarse que la gran mayoría de las películas tratan a los edificios como elementos pasivos. En el segundo tipo de relación, la arquitectura cobra un valor casi protagonista cuando es el propio edificio el que actúa sobre los actores e interacciona con trama. Ejemplos claros son entre otros, *El Coloso en llamas* (The Towering Inferno, John Guillermin & Irwin Allen, 1974) donde la propagación de un incendio en un rascacielos involucra a todos los personajes en una situación que, de no existir el edificio, no podría tener lugar (Fig.10). Otro ejemplo de edificio como personaje importante de la película se encuentra en la película *El Resplandor* (The Shining, Stanley Kubrick, 1980), donde el hotel que el protagonista tiene que vigilar, parece afectar a su cordura desatando una serie de acontecimientos muy importantes en el desarrollo de la película. (Fig. 11y 12)

Con la evolución de la técnica en el cine, la arquitectura en ocasiones ha sido llevada a una escala mucho menor de la que correspondería a la realidad, se trata del caso de las maquetas de cine. Son reproducciones fieles a lo que el director desea pero con tamaños reducidos que permiten trabajar sobre ellas para realizar cambios rápidos. Muchas veces representan edificios o escenarios muy grandes, que por la complejidad técnica y el elevado costo que supondría su construcción a escala real, se llevan al tamaño maqueta y después por medio de la grabación y edición adecuadas se presenta al público como un escenario totalmente real. En esta forma de trabajo observamos que la única obligación de los escenarios de cine, es que cumplan con su funcionalidad dramática, algo que se consigue por medio de maquetas en películas tan importantes como *El señor de los anillos* (The Lord of the Rings, Peter Jackson, 2001), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) o *La Guerra de las Galaxias. Episodio IV: Una nueva esperanza* (Star Wars, George Lucas, 1977) (Fig.13).

Fig.9.Famosa escena de *Bailando bajo la lluvia* (Singin' in the rain, Stanley Donen & Gene Kelly, 1952), Fig.10.*El Coloso en llamas*, Fig. 11.Hotel de la película *El Resplandor*, Fig.12.Jack Nicholson en *El Resplandor*, Fig.13.Maqueta de la película *Blade Runner*.

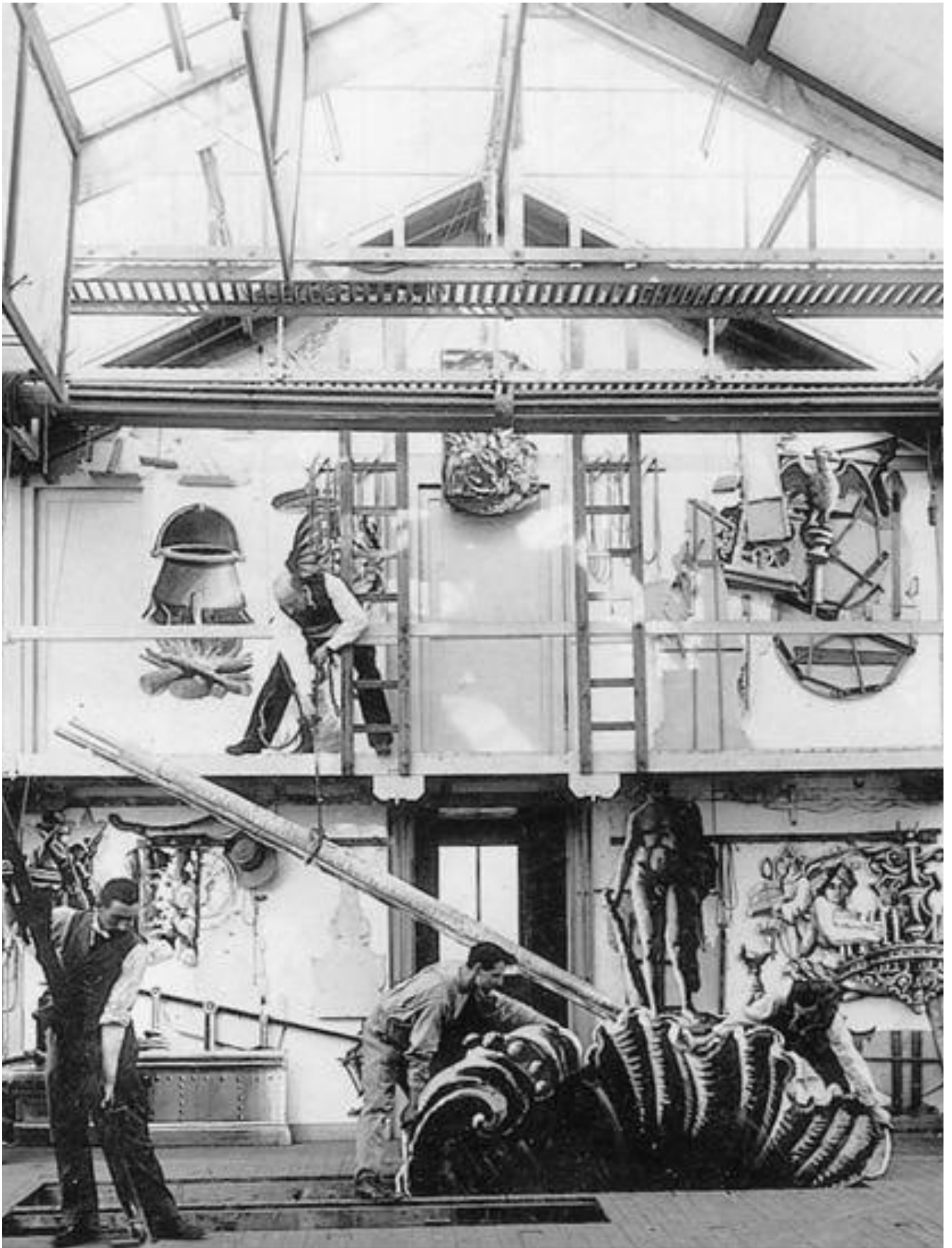


Fig.14.Taller, "La fábrica de sueños" de Georges Méliès durante la producción de su película *Viaje a la Luna* (Le Voyage dans la Lune, 1902).

2. HISTORIA DE UNIVERSAL STUDIOS



Fig.15

Universal Studios Inc. es uno de los principales estudios cinematográficos de Hollywood y su fundación data de 1912 de la mano de Carl Laemmle junto a siete socios más. En sus orígenes esta empresa se dedicó tanto a la producción de películas como a la distribución y a la exhibición de las mismas cerca de Nueva York, donde se fundó. Poco después y vista la tendencia de la competencia, se traslada la realización de las películas a Hollywood, creando el complejo de producción cinematográfica más grande del mundo, la Universal City Studios. (Fig.15 y 16)



Fig.16

Carl Laemmle fue el primer empresario cinematográfico en ver el potencial que sus instalaciones suscitaban en los turistas, así abrió los estudios a toda la gente que deseara visitarlos, obteniendo beneficio de ello. Además las películas que se producían allí eran en su mayoría baratas, principalmente western y cine serial. Esta estrategia comercial llevó a Universal Studios a ser durante más de diez años el estudio más grande de Hollywood. Otra de las características que diferenció a Laemmle de sus competidores era el hecho de no desarrollar la sala de cine y la autofinanciación, lo que le permitía no endeudarse en la producción de películas. Además otro de los artífices del éxito fue Irving Thalberg, secretario personal durante muchos años de Laemmle que llegó a ser jefe de estudio dotando a todos los productos de Universal de un toque de elegancia que los diferenciaba del resto. Por desgracia pronto el competidor Metro Goldwyn Mayer se fijaría en Thalberg ofreciéndole mejores condiciones económicas y este decidió cambiar de compañía. Sin él, Universal Studios pasó a ser el segundo mejor estudio durante algunas décadas.

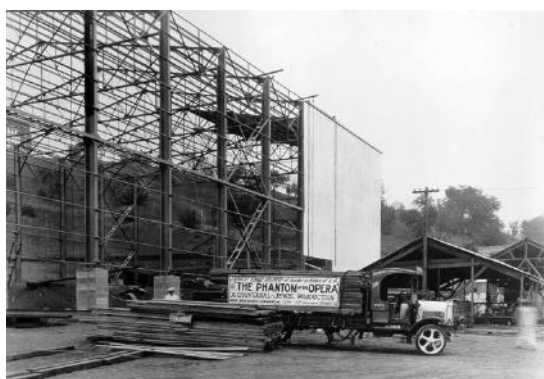


Fig.17

En 1928, Laemmle nombra a su hijo encargado de la compañía con tan sólo 21 años. Será este quien con la intención de ponerse al día, compre cines convirtiéndolos en estudios de producción acústica y haga estudios a cerca de la alta calidad en las películas. Además también creará una serie de cine de terror que se prolonga hasta 1940, con películas tan famosas como *Frankenstein* (James Whale, 1931), *Dracula* (Tod Browning & Karl Freund, 1931) o *El hombre invisible* (The Invisible man, James Whale, 1933).



Fig.18

Fig.15.Fotografía de Carl Laemmle, Fig.16.Cartel original de Hollywoodland, Fig.17.Montaje del set del *Fantasma de la Ópera* (Phantom of The Opera, Arthur Lubin, 1943), Fig.18.Letrero de la sede de la compañía.

El dominio de los Laemmle sobre Universal llegaría a su fin debido a las inquietudes que la alta calidad produjo en ellos. La producción de la película musical *Show Boat* (James Whale, 1936) realizada como película de alta calidad y la cual requirió un elevado presupuesto, alarmó a los accionistas principales de la empresa, quienes impusieron la condición a los Laemmle de que la película sólo sería producida si aceptaban por primera vez en su historia un préstamo de 750,000 \$ a Standard Capital Corporation (Fig. 19). Finalmente la producción del filme fue 300,000 \$ superior al presupuesto, y cuando el prestamista reclamó su dinero Universal Studios no tuvo liquidez para afrontar la deuda, así pues Standard embargó la compañía el dos de abril de 1936.



Fig.19

Tras este cambio en la cúpula de la compañía, la política de producción se mantuvo a grandes rasgos. Películas de bajo presupuesto y unos gastos muy controlados volvían a hacer funcionar los estudios. Universal nunca fue un gran depósito de estrellas de cine como si lo eran otras compañías, por ello muy a menudo pedían prestados a otros sus actores.



Fig.20

El hecho de que Universal Studios no estuviera destinada a las grandes producciones, hizo que fuera una de las últimas en incorporar el color a la imagen de sus películas. El primer film que hizo uso de esta novedosa técnica fue *Las mil y una noches* (Arabian Nights, John Rawlins, 1942) y la segunda *El fantasma de la ópera* (Phantom of The Opera, Arthur Lubin, 1943), ambas tuvieron éxito en la taquilla lo que permitió a Universal continuar con su programa de alto presupuesto. (Fig.20 y 21)



Fig.21

Ya en 1945, un empresario Inglés llamado J.Arthur Rank compró Universal creando una combinación con International Pictures y el productor Kenneth Young que no duró más de un año. A pesar de ello Rank e International Pictures mantuvo firme su interés en Universal creando finalmente Universal-International, así el fundador de International William Goetz se convirtió en el director de producción de Universal-International Pictures Inc. El nuevo timón de mando de la empresa dejó de lado las producciones de bajo presupuesto que hasta entonces habían estado realizando para dar paso a proyectos mucho más ambiciosos.

Además Universal-International asumió la distribución y el control de derechos de Rank's British productions en América, lo cual le aportó grandes beneficios debidos a películas como *Hamlet* (Laurence Olivier, 1948). La compañía también asumió la distribuidora Castle Films en 1951, que ofrecía películas a personas privadas para su visionado en casa.

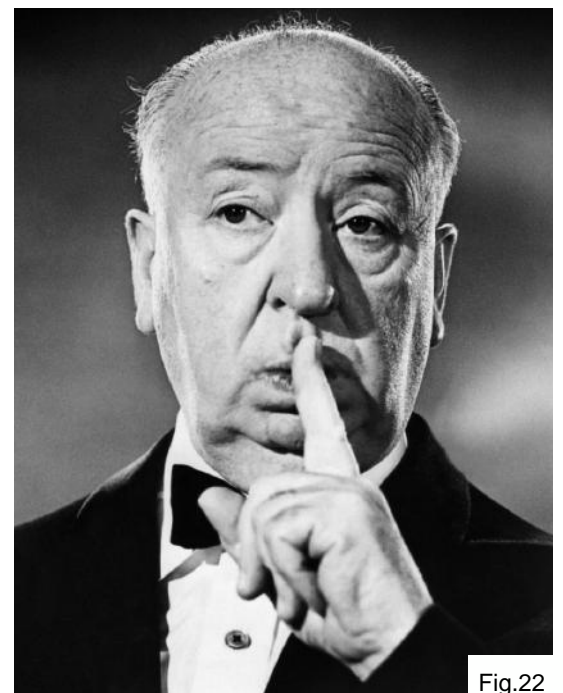


Fig.22

Fig.19.Fotograma de la película musical *Show Boat*, Fig.20.Fotograma de *Las mil y una noches*, Fig.21.Fotograma del *Fantasma de la Ópera*, Fig.22.Imagen de Alfred Hitchcock.



Fig.23

Los malos resultados de la compañía no tardarían en llegar ya que a pesar de los grandes esfuerzos depositados en la producción de películas, los resultados en taquilla eran muy negativos. Así a finales de los años cuarenta, el director de la productora, Goetz dejaría su puesto y la compañía retomaría la realización de material de bajo presupuesto, lo cual no fue del todo negativo dado el éxito repentino que experimentaron películas como *Abbott y Costello contra los fantasmas* (Abbott and Costello Meet Frankenstein, Charles Barton, 1948), aunque para entonces Rank había perdido el interés sobre la empresa y la vendió al inversionista Milton Rackmi, quien entonces era el dueño de Decca Records. (Fig.23)

Con la llegada de la década de los cincuenta la rápida aceptación de la televisión en la sociedad mermó la asistencia de público a las producciones cinematográficas. Uno de los principales productores televisivos, la Music Corporation of America (MCA), acabó comprando a Universal a pesar de las insistencias de Rackmi en aguantar. Así en 1958 Universal pasó a cargo de la MCA y directores como Alfred Hitchcock firmaron contratos con Universal Pictures. Universal se fusionó con la NBC formando UBC Universal, e introdujo como innovación la película hecha directamente para televisión. (Fig.22)



Fig.24

A principios de los años setenta Universal aunó fuerzas con Paramount Pictures creando la formación Cinema International Corporation, distribuyendo películas de ambas compañías por todo el mundo. Para entonces Universal había producido ya grandes éxitos, pero el que despuntó por encima del resto fue el de *Tiburón* (Jaws, Steven Spielberg, 1975) (Fig.25 y 26).



Fig.25

Pasaron los años y la empresa MCA con su pensamiento de expansión en el ámbito de la televisión por cable, dio con una productora japonesa Matsushita Electric, lo que ahora es Panasonic, quien compró MCA en 1990. A partir de ese momento se produjo una gran inyección de capital que mejoró la situación de la compañía y en 1995 se venden el 80% de las acciones a Seagram quien utilizará Universal con fines de beneficio privado.

Durante los siguientes años la empresa ha ido pasando de mano en mano con bastante frecuencia. El paso más importante empresarialmente fue la incorporación del presidente de la Universal a dirigir Dream Works.



Fig.26

Fig.23.Fotograma de la película *Abbott y Costello contra los fantasmas*, Fig.24.Introducción de la Tv en las casas americanas, Fig.25.Steven Spielberg bromeando con *Tiburón*, Fig.26.Rodaje de escena de *Tiburón*.



Fig.27.Equipo de rodaje realizando un *travelling*.

3. ¿CÓMO SE DISEÑAN LOS DECORADOS?

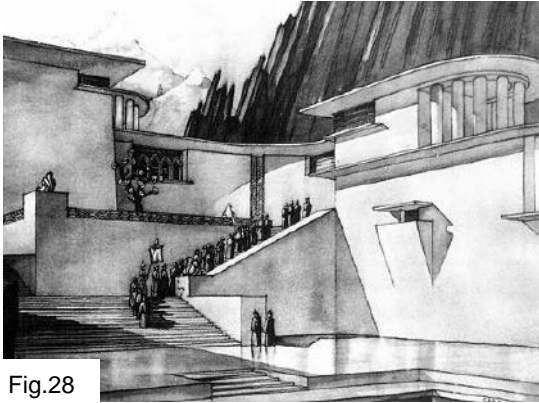


Fig.28



Fig.29

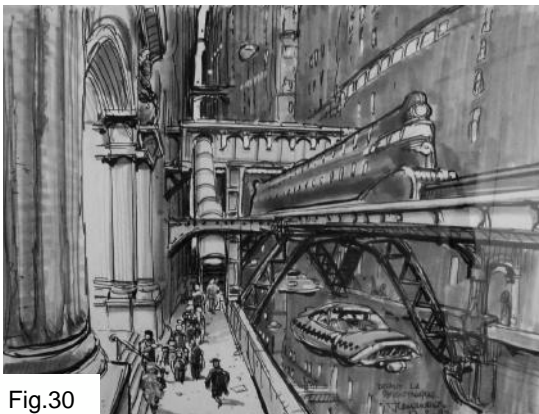


Fig.30



Fig.31

La construcción de los decorados arquitectónicos en el cine se muestra desapercibida en numerosas ocasiones. La forma en la que se desarrolla comienza cuando el director de la película plantea sus inquietudes acerca de dónde quiere que los hechos narrativos ocurran pero en la gran mayoría de ocasiones no es quien desarrolla la idea y la produce. Por ello es el director artístico el principal encargado del proceso de diseño de los decorados siendo su primera labor la lectura del guión y después se asignaba el trabajo a un ayudante, el cual será responsable del proceso de diseño. Los ayudantes del director artístico eran en ocasiones arquitectos y se encargaban de los primeros pasos necesarios para el diseño de los decorados arquitectónicos estableciendo la cantidad de elementos que iba a precisar cada uno de los decorados.

Una vez establecidos los papeles de cada una de las personas que iban a intervenir en el diseño de los decorados, en el Departamento de Arte de la productora se realizaban diseños previos, en los cuales se bocetaban escenas pertenecientes a alguna parte del guión, a modo de *storyboard*. Estas primeras ideas pasaban a ser debatidas entre el director de la película, el director artístico y el arquitecto o diseñador ayudante de forma que poco a poco esas ideas y propuestas fueran acercándose al resultado final del producto. El desarrollo pasaba así a una fase de dibujo e interpretación por parte de los dibujantes que en numerosas ocasiones mejoraban las expectativas de la cúpula directiva ya que la producción de estos bocetos era libre, permitiéndose así licencias los autores que de otra forma no cabrían. Este aspecto creaba en ocasiones discrepancias por parte de los arquitectos ya que los dibujantes tenían libertad para el desarrollo del diseño de los decorados arquitectónicos.

El proceso de diseño no debía olvidar nunca que no se estaban creando edificios sino decorados para cine, así pues en todo momento era necesario pensar en los puntos de vista desde el que el cámara haría los planos para facilitar así su labor y crear un ambiente que llegar hasta el espectador a través de la pantalla.

Fig.28.Boceto de Stephen Gooson para *Horizontes perdidos* (Lost Horizon, Frank Capra, 1937), Fig.29.Boceto de Erich Kettelhut para *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927), Fig.30.Boceto de Jean-Claude Meziers para *El quinto elemento* (The Fifth Element, Luc Besson, 1997), Fig.31.Boceto de Jose Luis del Barco para *El Reino de los Cielos* (Kingdom of Heaven, Ridley Scott, 2005).

El siguiente paso tras el diseño era dotar a esos dibujos de posibilidad de ser construidos en un set de rodaje, manteniendo el máximo número de cualidades de los que habían sido dotados sobre el papel. En esta fase es necesaria la presencia de arquitectos y delineantes que doten de un cierto raciocinio a lo que el dibujante, dejando llevar su imaginación, ha diseñado para la película.

Uno de los casos más conocidos es el del director artístico Cedric Gibbons, quien delegó labores importantes en un arquitecto que le ayudó en el desarrollo de su trabajo, llegando a ser uno de los mejores directores artísticos de la época. En otras compañías también se aplicó el mismo criterio de colaboraciones de forma que los directores artísticos si no eran arquitectos, estaban rodeados de ellos. Todo esto facilitaba que los resultados finales de la producción fueran lo más parecidos a la realidad posible, ya que los conocimientos que arquitectos y delineantes poseían rara vez los tenía ningún otro técnico.

En numerosas ocasiones este proceso de diseño va de la mano con el desarrollo del *storyboard* que no es más que un guión gráfico en el que mediante ilustraciones que hacen referencia directa a secuencias y planos de la película se crea una vista previa de lo que será la película. Sirve como referencia para situar a los personajes dentro de un decorado o establecer el orden en el que las imágenes se sucederán a la hora del montaje de la película.

El acercamiento a la película del que dibuja es completamente diferente al del arquitecto. El dibujante considera siempre su diseño como un dibujo. En cambio el arquitecto se acerca a la misma obra como si se tratase de una pieza arquitectónica. El dibujante compone el decorado como la verá la cámara, mientras que el arquitecto diseña un edificio que puede ser fotografiado. El dibujante se ocupa más de los aspectos emotivos mientras que el arquitecto es más racional, quiere la verdad de las cosas. (Cedric Gibbons, 1929)

Con todo este trabajo por realizar, los dibujantes de la mayoría de las producciones estaban obligados a trabajar en los periodos previos a la grabación de las escenas durante meses casi sin descanso, debido a la desorbitada cantidad de bocetos que se requerían para la completa resolución del diseño correspondientes tanto a decorados arquitectónicos como al *storyboard* mencionado.

No olvidar el uso de maquetas como se ha mencionado anteriormente, que permitían mayor flexibilidad a la hora de realizar los decorados, además de suponer un ahorro en costes y tiempo considerables.

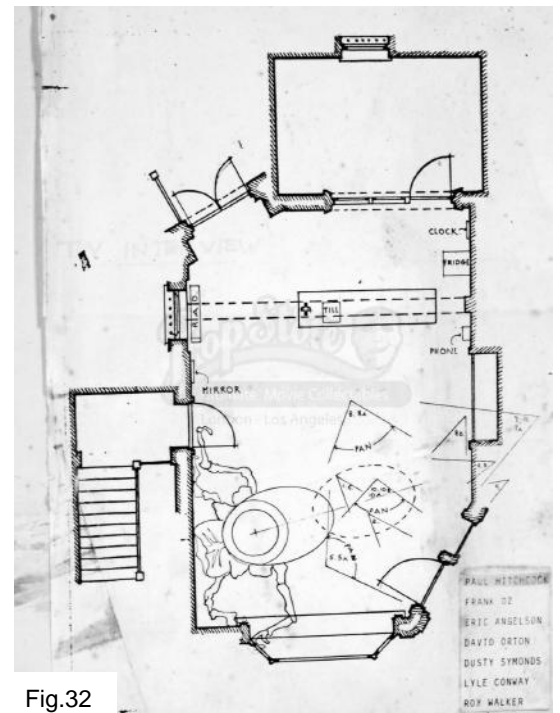


Fig.32

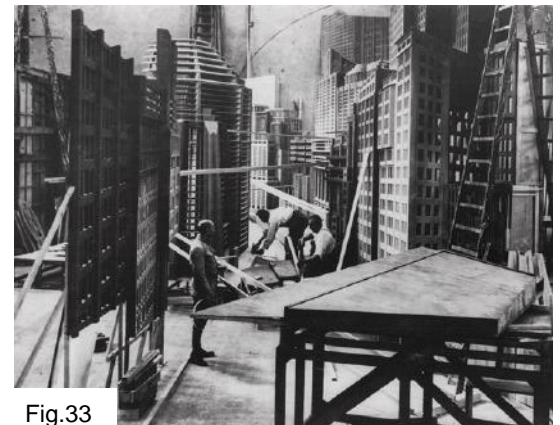


Fig.33



Fig.34

Fig.32.Dibujo realizado por delineante de un Set, Fig.33.Trabajando en los decorados de *Metropolis*, Fig.34.Gibbons trabajando sobre diseños.

La idea del no-decorado



Fig.35



Fig.36



Fig.37



Fig.38



Fig.39

En contraposición a todo el despliegue de medios que la producción de una película requiere para contar con decorados y una localización sobre la que filmar encontramos a Lars Von Trier, el cual nos demuestra que en el cine no hace falta realmente más que rostros, cuerpos, voces, luz y sombra (Ortiz, 2013). De este modo, elimina en su película *Dogville* (Lars Von Trier, 2003) todo decorado a excepción de unos pocos elementos de atrezzo.

Este director crea así una atmósfera teatral dentro de la película, donde cobra valor el arte dramático por encima del uso de la técnica. Así lo explicó en una entrevista realizada para la productora de la película, durante la promoción de esta:

*Hasta cierto punto también me he inspirado en Bertolt Brecht y en su estilo teatral, simple y despojado. Mi teoría es que se olvida muy pronto que no hay casas, lo que permite inventar el pueblo y también concentrarse más en los personajes. No hay casas que distraigan y, al cabo de un rato, el espectador ya no las echa en falta porque sabe que no habrá.*¹

De esta forma se crea una ilusión espacial en la escena gracias a las técnicas cinematográficas que inducen al espectador a un estado de concentración sobre la trama tal, que acaba por ver edificios y estancias allí donde en realidad sólo hay líneas blancas pintadas en el suelo y, eso sí, actores que ayudan al espectador a entrar dentro de las escenas (Ortiz, 2013).

Se puede afirmar que el proyecto de Von Trier en esta película es, más que un proyecto un experimento. El hecho de ver como muchísimos menos recursos de los que habitualmente inundan nuestra pantalla son capaces de transmitir tanto o más, es signo inequívoco de que el experimento ha salido satisfactoriamente para todos. El director ha sido capaz de crear una atmósfera casi sin existir a priori, los actores, guiados por él han sabido transmitir y hacer olvidar a un espectador entregado lo que no están viendo y la escena, por minimalista que fuese, ha conseguido llevar a cada espectador de la película a ese pequeño pueblo inexistente de los años treinta situado cerca de las Montañas Rocosas.

Fig.35-39. Set y escenas de la película *Dogville* de Lars Von Trier.

1. Recuperado de <<http://www.golem.es/dogville/>>, apartado Lars Von Trier/Entrevista



Fig.40. Maqueta de 1980, *una fantasía del porvenir* (Imagine, David Butler, 1930), en la que imaginan cómo sería NY en 1980.

4. LA INVESTIGACIÓN QUE PRECEDE AL DISEÑO DE LOS DECORADOS

Los métodos de diseño y desarrollo de los decorados de una producción cinematográfica requerían en numerosas ocasiones el conocimiento por parte del arquitecto o diseñador del tipo de arquitectura que quería construir. Es por ello que se hace necesario un periodo previo de investigación que permita conocer y comprender los detalles que cada tipología conllevan para así, de ser necesario, poder simplificarlos o exagerarlos en función de las necesidades que el film requiera.

En el pasado, los métodos de investigación consistían en la consulta de expertos en cada materia, o en la visita de museos o bibliotecas donde el conocimiento del que en ese momento el arquitecto carecía pudiera encontrarse. Por ello para la realización de películas con entornos o arquitectura exóticas era necesaria una investigación exhaustiva de todo material cuanto el diseñador pudiera encontrar. En algunas producciones con decorados ostentosos las labores de recopilación de datos y referencias eran tan complejas que se hacía necesario el uso de un cuaderno que se realizaba en base a recortes, artículos, fotografías, bocetos, etc. Este libro se llamaba *scrapbook* y generalmente tenía varios apartados dedicados cada uno de ellos a las diferentes escenografías que se verían a posteriori en la película. Uno de los *scrapbook* más importantes del siglo XX fue el de *Intolerancia* (*Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages*, D.W.Griffith, 1916) (Fig. 41, 42 y 43).

Dicha investigación previa no era únicamente labor de los diseñadores y arquitectos, sino que en numerosas ocasiones los actores también decidían tomar parte de ella, para así empaparse de la cultura, entorno o forma de vida y ser de los personajes a los que deberían interpretar más adelante.

Hoy en día sin embargo dichos métodos de trabajo han cambiado debido ,sobre todo, a internet y a que viajar a casi cualquier parte del mundo no supone ningún problema. La capacidad de reunir información que en los últimos años se ha visto beneficiada por el uso de internet ha hecho que los estudios previos se puedan realizar con mayor profundidad y en menor tiempo de lo que se podía antes. Además hay que pensar que todo el trabajo que se realizó durante casi ochenta años recopilando información para todas las películas que se han producido hasta ahora, ayudan mucho a que las producciones actuales tengan referencias en las que fijar su punto de vista.



Fig.41

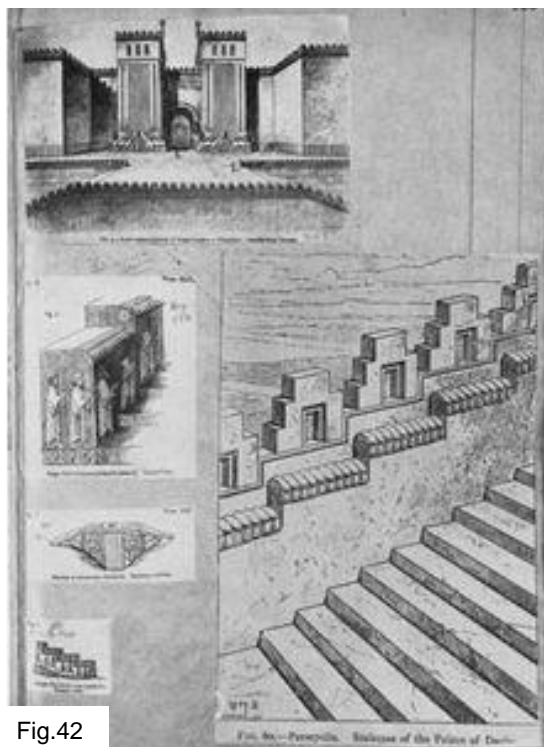


Fig.42

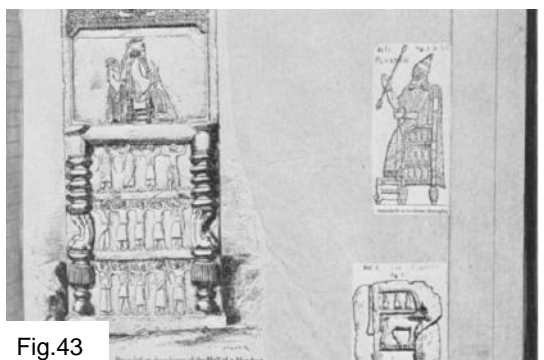


Fig.43

Fig.41-43.Scrapbook de la película *Intolerancia*.

5. LAS CONDICIONES LABORALES

Los pasos a seguir en el diseño de los decorados muestran una forma de trabajar por niveles de responsabilidad que va desde el director de la película hasta el técnico o dibujante que dan la forma final al producto. Por ello en cada fase del diseño se produce un revisado por parte del responsable inmediatamente superior, acabando siempre en manos de los directores artísticos de forma que en cada productora se obtienen productos escenográficos con una cierta unidad formal. Podemos afirmar así que el sistema era poco personal, aunque garantía de buenos resultados vistos los productos que Hollywood construyó durante muchos años.

Las asociaciones de trabajadores también influyeron en cómo se construían los decorados en los talleres artesanos de Hollywood. De esta forma ellos eran quienes podían asignar puestos de trabajo a personas cercanas a su círculo, facilitando que personas con un mismo pensamiento formasen parte de la producción. Puede afirmarse que, al fin y al cabo, esta forma de actuar no es más que corrupción, y no favoreció en nada a ninguno de los estudios que actuó de dicho modo ya que muchos profesionales que pudieran haber hecho mucho mejor su trabajo no accedieron a los puestos que previamente habían sido asignados a dedo por estas asociaciones. No fue hasta 1937 cuando se creó un estamento destinado al control de esta mala praxis, por medio de la creación de la *Society of Motion Picture Interior Decorators*.

En el caso de Universal Studios la compañía no dispuso de grandes recursos económicos hasta 1920, periodo en el que su fundador Carl Laemmle decidió asignar como estrategia comercial la producción de películas de terror y monstruos en las que los decorados habían de tener un marcado aire lúgubre y tenebroso para lo cual confió en los diseñadores Herman Rosse y Charles D. Hal. Estos dotaron de una estética gótica a los decorados de la productora con cierta unidad global, permitiendo que se diferenciara de los decorados de la competencia a simple vista. (Fig. 45, 46 y 47).

Por todo ello, finalmente, y a pesar de que siempre hubo voces críticas, se puede afirmar que el sistema de producción de decorados en Hollywood permitió a los diferentes estudios de cine proveer a sus películas de decorados cinematográficos con unos acabados y una calidad más que aceptable.



Fig.44



Fig.45

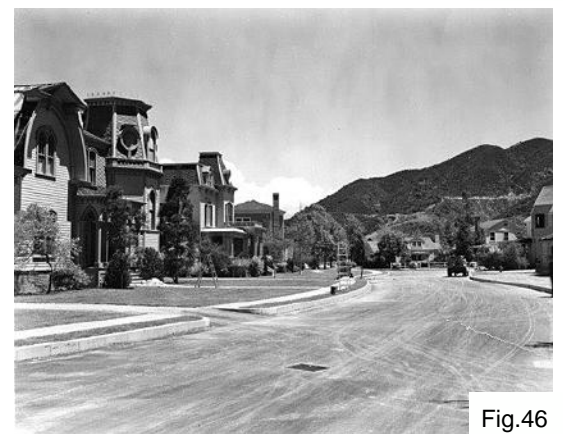


Fig.46



Fig.47



Fig.48

Fig.44. Mansión de *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960),
Fig.45, 46 y 48. Decorados empleados en las películas de terror de Universal, Fig.47. Escena de *Dracula* (*Dracula*, Tod Browning, 1931).

6. LA CONSTRUCCIÓN DE LOS SETS

El lugar donde finalmente los planos definitivos de cada decorado se hacían realidad era en los talleres de construcción. A comienzos de siglo, el director artístico era el encargado de cómo los decorados se materializaban, lo cual no se correspondía con la asignación habitual de funciones entre arquitecto y aparejador. Esta forma de trabajar continuó sin grandes cambios en algunos de los trabajos posteriores, pero ya en la década de los treinta y cuarenta se asumió que los grupos de trabajo de los decorados debían de proceder cada uno al desarrollo de la labor acordada, reduciendo así el control al que los Directores de arte sometían cada uno de los pasos que se daban.

Los principales trabajos que habían de realizarse en los talleres de decorados eran, en primer lugar, el de carpintería y, en segundo lugar, el de pintura y escayolado. En el taller de carpintería se realizaban las primeras labores de la construcción de los sets, allí se creaban las estructuras con tablas y paneles de madera, siendo la metodología de trabajo muy parecida a la que se empleaba en la construcción de viviendas, y por ello en ocasiones estas estructuras requerían de cierto control sobre la estructura y los costes, al realizarse elementos de gran escala. Además de la estructura, en los talleres de carpintería también se realizaban elementos como ventanas, muebles, etc. Por otro lado, los talleres de pintura y escayola eran los responsables de la ejecución de los elementos de formas más complejas, como columnas molduras, chimeneas, etc (Fig.49 y 50).

Los métodos constructivos mencionados se mantuvieron casi inalterados durante los años dorados de Hollywood. En 1915, la gran mayoría de las escenografías se realizaban con estructura de madera recubierta de paneles, posteriormente se acababan las superficies con estuco y los pintores dotaban de materialidad, color y personalidad a los materiales. Casi a mediados de siglo la gran mayoría de las producciones se realizaban con estos métodos descritos, incluso entre diferentes estudios las diferencias eran mínimas. La creación de los muros se realizaba mediante la colocación de telas coloreadas sobre bastidores de estructura de madera y sobre dichas telas se colocaba un empapelado pintado y cubierto de yeso para recrear diferentes tipos de materiales.

Como curiosidad cabe destacar que estos decorados no siempre se construían de una sola pieza, sino en varias, pudiendo ser cada una de ellas, por ejemplo, la fachada, paredes y cubierta, creando una caja con piezas separadas.

Fig.49.Columnas en ruina realizadas en escayola, Fig.50.Taller de escayola para *Romeo y Julieta* (1936), Fig.51.Set de rodaje de Vitagraph Studios con estructura de madera.



Fig.49



Fig.50



Fig.51

Por ello en ocasiones los arquitectos de los estudios hacían referencia a las fachadas producidas en los talleres como *false fronts* (Fig.52 y 53), debido al realismo que estas tenían a simple vista, siempre desde el ángulo adecuado. Su construcción se llevaba a cabo mediante la colocación de *flats* o paneles sustentantes y texturas que se realizaban en yeso y estuco sobre moldes que permitían hacer finas láminas y fijarlas sobre las estructuras de madera. Posteriormente las juntas eran selladas con yeso y la fachada se pintaba con pistola mientras que los detalles se ejecutaba a mano.

Los pasos mencionados para producir el decorado se orientaban siempre hacia la creación de un espacio que lograrse crear el resultado visual que la dirección había proyectado, pero aún así estas construcciones debían de cumplir la normativa de seguridad que el Estado de California tenía vigente en ese momento. Para la cumplimentación de esta normativa era necesario que los actores fueran a actuar en el interior del montaje, de forma que la solución que se adoptaba generalmente era la de crear unas plataformas (Fig.54) sobre las que los interpretes podían interactuar asomándose por las ventanas, entrando por las puertas o balcones, etc. Además de la estabilidad la cumplimentación de una normativa de incendios, de ventilación y otras menos importantes eran requeridas por el Estado.

Los decorados construidos se transportaban hasta las localizaciones que se deseaban dentro del *backlot* de forma que la mayoría de las veces lo que se buscaba era una orientación de la fachada principal hacia el suroeste obteniendo así una gran cantidad de luz solar que facilitaría las labores de iluminación a la hora de los rodajes. Para situar cada *false front* en su localización se empleaban métodos que fueron evolucionando a lo largo del tiempo. De los primeros que se tienen constancia son los realizados por los estudios Metro Goldwyn Mayer quienes compraban postes telefónicos que clavaban en el terreno y sobre los que luego aseguraban la estructura del decorado. Más adelante ya en los años veinte la sujeción de la fachada se realizaba por medio de una gran base de madera con anclajes. Esta base se enterraba con una cierta profundidad en función del peso que fuera a soportar y así se comportaba de modo estable. Más adelante se desarrollaron más tipologías de anclajes al terreno, pero los dos mencionados serían los más usados durante la práctica totalidad del siglo XX. Como curiosidad, debemos mencionar que en alguna ocasión aislada, las fachadas se aseguraban a los laterales de las naves industriales que formaban los sets de la producción.

Fig.52.Mansión de *Psicosis* donde se observa el método constructivo, Fig.53.Estructura de pórtico principal de *Intolerance*, Fig.54.Maqueta de una plataforma para actores, Fig.55.Estructura del backlot de *El Fantasma de la Ópera*.



Fig.52



Fig.53

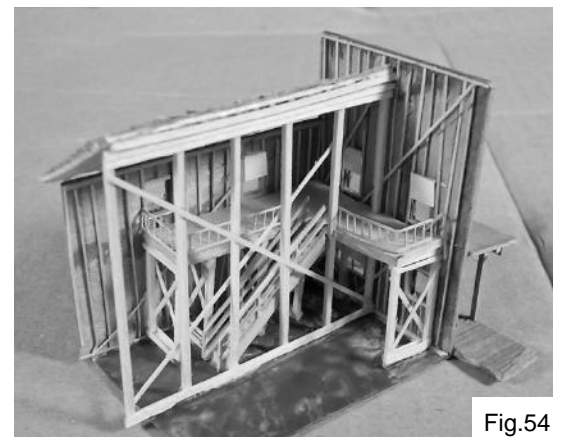
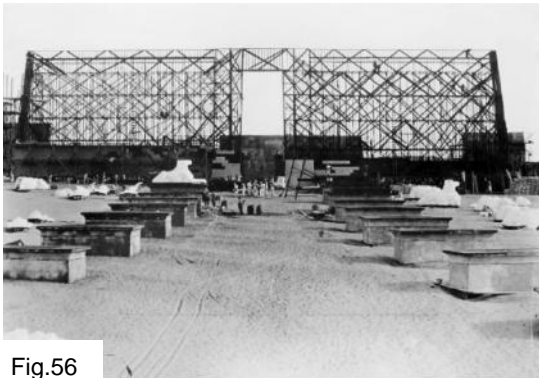


Fig.54



Fig.55



En adición a los materiales comentados anteriormente en la producción de decorados, encontramos un nuevo material; un tipo de baquelita metálica que se empleó para la construcción de muebles y objetos de decoración. Estos objetos se realizaban a partir de un molde en la fundición, de forma que era rápida y barata la producción de elementos en serie. Los principales aspectos positivos de estos elementos eran las posibilidades de almacenaje que ofrecían, siendo posible su reutilización en posteriores producciones. Además otros materiales como la tierra o arena también se utilizaron en la recreación de espacios exteriores que servirían como escenarios topográficos que la mayoría de las veces eran filmados desde cierta lejanía, lo cual se traduce en que no requerían demasiada atención en su realización.



Las productoras de Hollywood contaban en numerosas ocasiones con la incineración de los decorados, incluyendo en los guiones de las películas escenas donde todo ardía. De esta forma se deshacían de todos los elementos que de otra manera no hubieran podido ser almacenados. Por otra parte cuando los incendios no tenían parte en el guión, algunos estudios enterraban estas construcciones. Es el ejemplo de la *Paramount* que mandó enterrar la ciudad bíblica construida para la película *Los Diez Mandamientos* (*The Ten Commandments*, Cecil B. DeMille, 1923) (Fig.55 y 56), debido a que al terminar la grabación nadie aceptó quedarse con los decorados, viéndose obligados al entierro de semejante obra cinematográfica.



Uno de los casos más sonados en cuanto a destrucción de un set fue el de la productora Metro Goldwyn Mayer para su película *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, Victor Fleming, George Cukor & Sam Wood, 1939) (Fig.57 y 58) donde en la recreación del incendio de la ciudad de Atlanta se emplearon restos abandonados de otros decorados, como los de la película *King Kong* (Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack, 1933) cedidos por la productora RKO Radio Pictures. En el caso de los decorados interiores las destrucciones también eran una práctica habitual ya que a pesar de las intenciones de almacenar este tipo de espacios, reutilizarlos era siempre costoso económicamente y compensaba más la construcción de un nuevo set, que la reutilización y el acondicionamiento de los almacenados. Se estima que cada año en los estudios más relevantes de Hollywood se destruían decorados por valor de un millón de dólares de 1935.

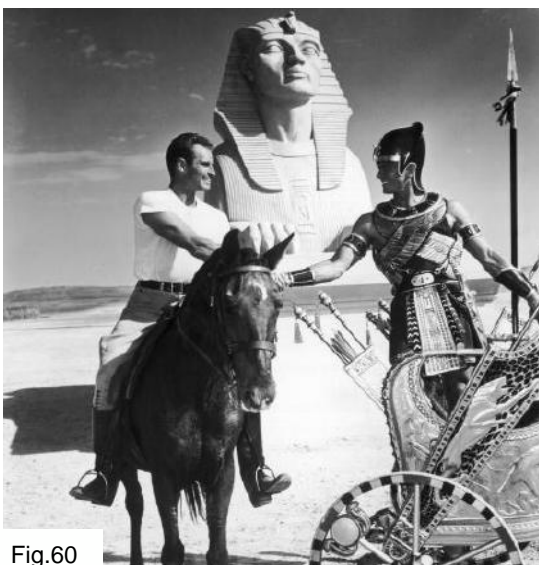


Fig.56.Estructura de *Los Diez Mandamientos* (1923), Fig.57.Resultado final del set de *Los Diez Mandamientos* (1923), Fig.58-59.Incendio de decorados para *Lo que el viento se llevó* (1939), Fig.60.Dos actores se saludan, uno caracterizado y el otro no.

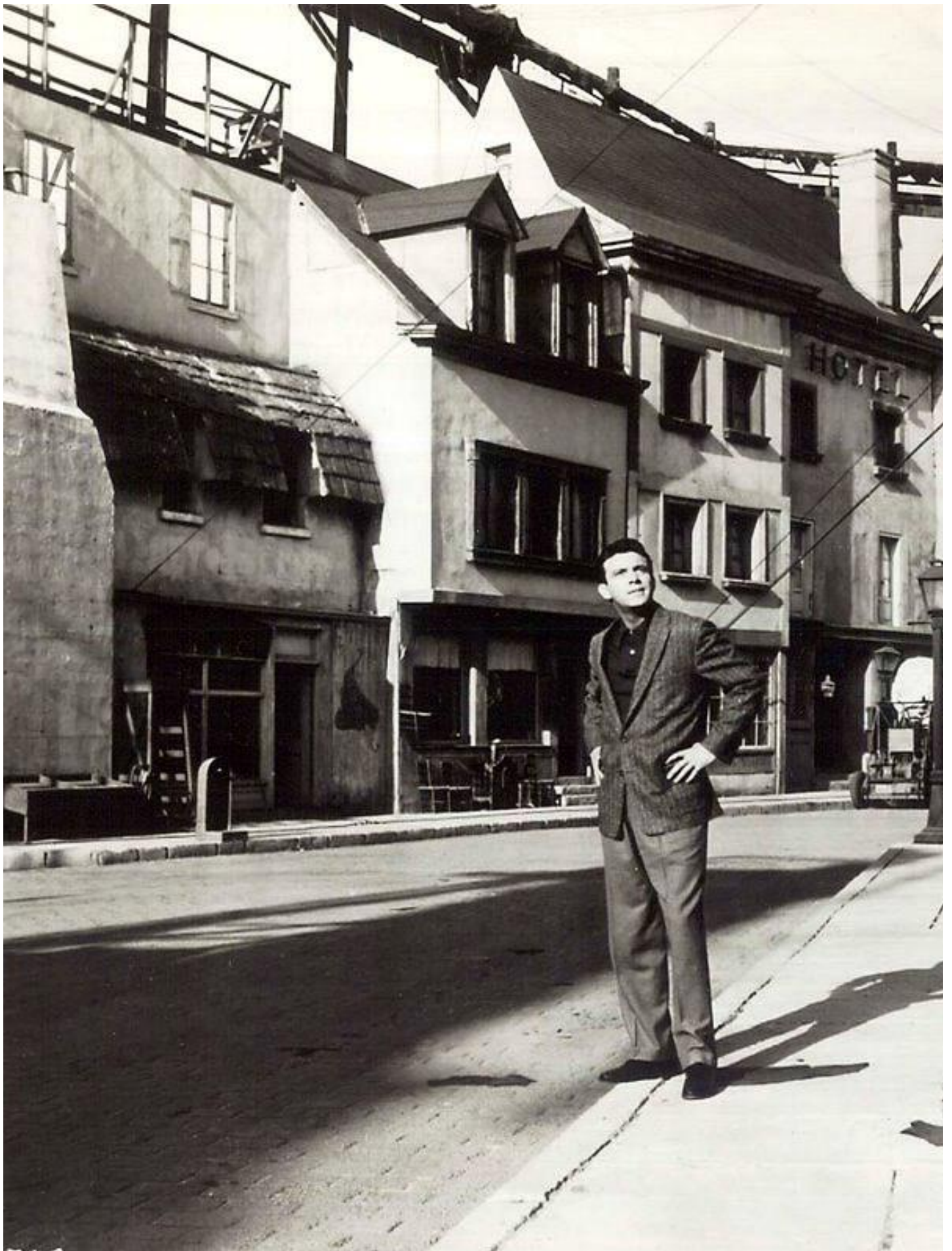


Fig.61. Tony Franciosa echando un vistazo al set de *Cantando bajo la lluvia* (*Singin' in the rain*, Stanley Donen & Gene Kelly, 1952).

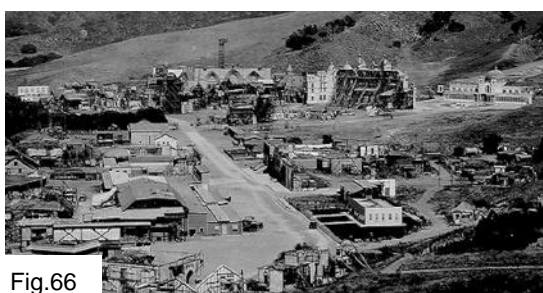
7. LA OTRA VIDA DE LOS DECORADOS PERMANENTES

Los principales estudios de Hollywood se dieron cuenta de que destruir los sets no les beneficiaba en absoluto, y que construyendo ciertos tipos de arquitectura podrían reutilizar en numerosas ocasiones los escenarios de rodaje. Así a partir de 1920, Metro Goldwyn Mayer fue la primera en aplicar estas ideas, aunque poco después se le unirían el resto de grandes productoras. El hecho del reciclado de sets no se llevó a cabo reutilizando los materiales de estos, sino que se trataba de una reutilización íntegra de los decorados que permitía ahorrar mucho dinero a las compañías. Este aspecto fue muy criticado por parte de los directores artísticos, quienes no veían conveniente esta técnica, pero pronto se darían cuenta de que las posibilidades de cada decorado no se acababan en la primera película que se rodaba en ellos, sino que por medio de la utilización de diferentes planos y ángulos, los escenarios podían mostrarse al espectador como diferentes.

Aún empleando el decorado completo, siempre se requerían labores de adecuación a la nueva producción para la que iban a servir, pero nada comparable con la nueva construcción desde cero de una estructura de este calibre. Es por ello que fue mal visto a ojos de los sindicatos de Hollywood, ya que la crisis de 1929 conllevó un gran aumento del paro en los trabajadores y estas medidas de las empresa productoras todavía acrecentaban más la situación laboral, al necesitar muchos menos obreros y artesanos para la realización de los sets. De cualquiera de las maneras, los estudios sortearon todas las trabas que les fueron impuestas para llevar a cabo estas técnicas y pronto aprendieron que algunos lugares típicos aparecían en muchas de las películas que se filmaban por entonces, lo cual llevó a la inevitable construcción de decorados genéricos.

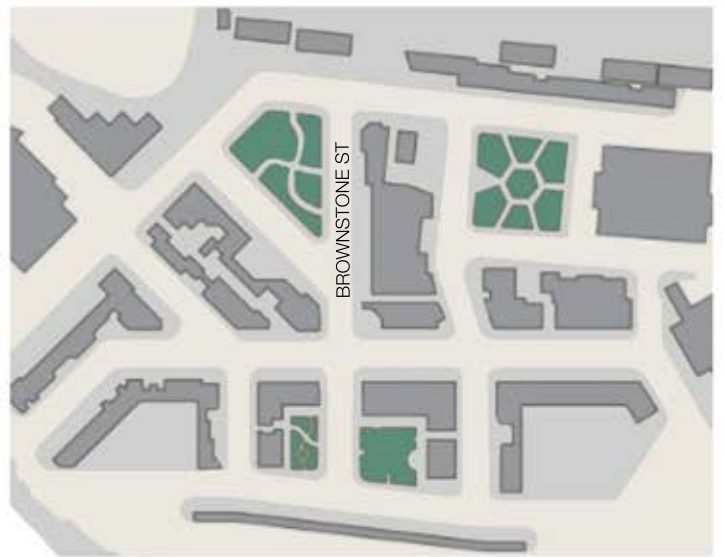
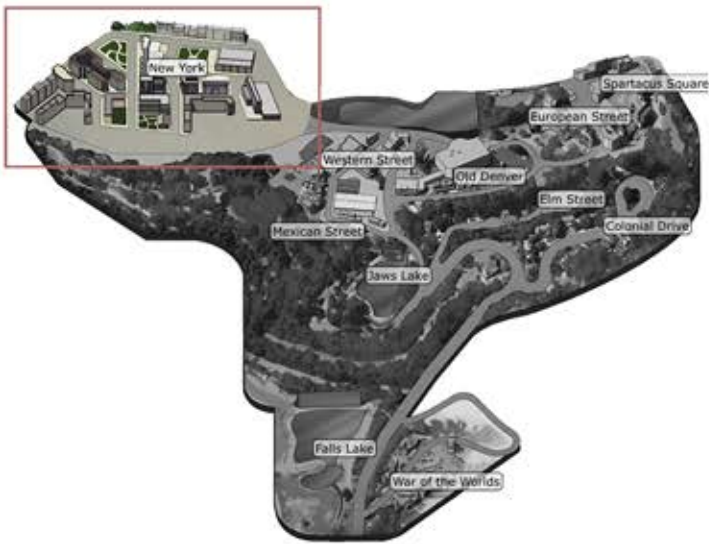
De esta forma cada una de las principales empresas de producción de Hollywood tenían ya en la década de 1930 una o varias ciudades creadas a partir de fachadas con los métodos descritos en los anteriores puntos. Estas ciudades del cine, contaban con los elementos más característicos como ayuntamientos, departamentos de policía, distritos financieros, parques, distritos residenciales, zonas comerciales, etc. Además con el paso del tiempo las calles creadas para servir como escenarios fueron dotadas de unos sistemas aéreos que colgaban de fachada a fachada para permitir ocultar la luz del sol haciendo que la escena fuese nocturna, o permitir el control de la lluvia por medio de unos sistemas de tuberías colgantes perforadas. A día de hoy, muchas de estas ciudades del cine todavía están en uso y pueden ser visitadas por turistas.

Fig.62-66. Ciudad del cine de los estudios *Universal Pictures* (1920-1930)



Anexo. Fichas. La ciudad de Nueva York en Universal Studios

Brownstone Street



Denominación del set: *New York Streets*
 Calle de la ficha: *Brownstone ST*

Ubicación: *Backlot 2*
 Año de construcción: 1935
 Última reconstrucción: 2008
 Diseñador: Cedric Gibbons y Edward Carfagno.
 Descripción: Set formado por fachadas que recrean cualquier ciudad norteamericana desde los años 50.

Decorados construidos para recrear algunas de las calles de Nueva York y que no siempre representaban ciudades americanas como Chicago, San Francisco o Los Ángeles, sino que en alguna ocasión llegó a recrear ciudades como Moscú, Londres o Bombay.

En la actualidad tras la última reconstrucción se representa sólo un área residencial, mientras que en el pasado recreaba espacios comerciales como residenciales.

El estilo arquitectónico Neogriego con el que se construye se desarrolló en Inglaterra y Estados Unidos durante los siglos XVIII y XIX. En oposición al estilo palladiano que se inspira en el modelo clásico italiano, este estilo busca la belleza en la inspiración de formas y proporciones de los templos griegos antiguos y está considerado como el primer estilo nacional de EEUU.

Nº de unidades: 7, de las cuales 5 corresponden a un mismo diseño variando únicamente el color de las fachadas.

Estructura: Realizada en madera y metal, tanto las fachadas como las estructuras auxiliares traseras.

Material empleado: Madera pintada, enlucido con estuco, cartón piedra, escayola y vidrio.

Nº de películas rodadas: 35

Primer rodaje original: *Millie, una chica moderna* (Thoroughly Modern Millie, George Roy Hill, 1967)

Primer rodaje tras la última reconstrucción: *Super Héroes: la película* (Superhero Movie, Craig Mazin, 2008)

Última película rodada: *The Mindy Project* (Tv serie)

Algunas películas en las que aparece:

- *Smooth Criminal*, 1988-Music Video
- *Black or white*: Micael Jackson, 1991-Music Video
- *Mafia*, 1997-Series
- *Ally McBeal*, 1997-2002-Series
- *Náufrago* (Cast Away, Robert Zemeckis, 2000)
- *La máquina del tiempo* (The Time Machine, Simon Wells, 2002)
- *Como Dios* (Bruce Almighty, Tom Shadyac, 2003)
- *Nintendo DS*-Spot
- *El truco final* (The Prestige, Christopher Nolan, 2005)
- *Ford Kuga*-Spot
- *Super Héroes: la película* (Superhero Movie, Craig Mazin, 2008)
- *The Mindy Project*, 2012-Series



Fig.67

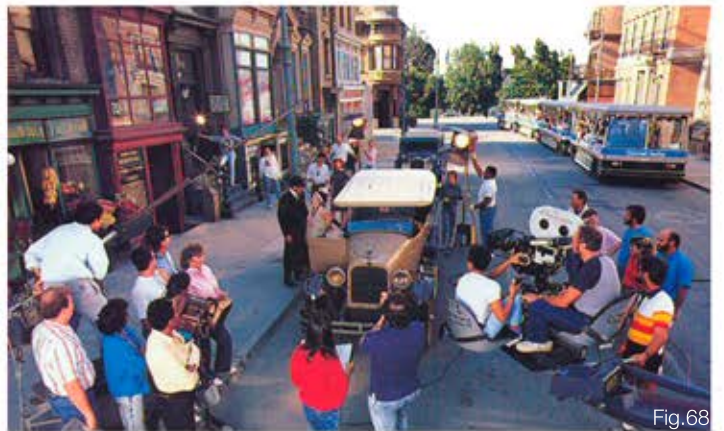


Fig.68



Fig.69

Fig.67. Vista actual de *Brownstone Street*, Fig.68 y 69. Rodaje en *Brownstone Street* antes del último incendio de 2008



Fig.70



Fig.71



Fig.72



Fig.73

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Columnas de cartón piedra.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Cornisa de escayola.
5. Piezas de cartón piedra imitando la piedra y ornamento.
6. Paramento frontal y lateral con finas láminas de estuco imitando el bloques.
7. Ventanas de madera pintada y vidrios.
8. Estructura de madera imitando el tejado.
9. Viga metálica estructural.
10. Montante metálico estructural.

Fig.70. Vista actual de Brownstone Street desde Central Park, Fig.71. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.72 y 73. Rodaje en Brownstone Street antes del último incendio de 2008

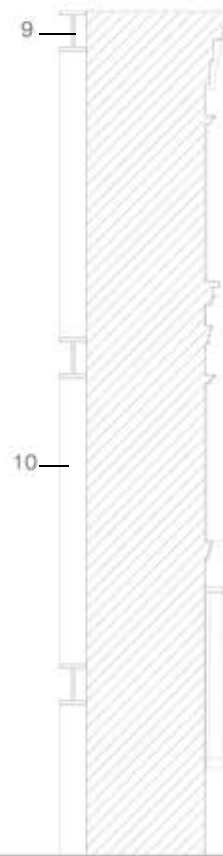


Fig.74



Fig.75



Fig.76

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Barandilla de hierro forjado.
3. Columnas de cartón piedra.
4. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
5. Cornisa de escayola.
6. Piezas de cartón piedra imitando la piedra.
7. Paramento frontal y lateral con finas láminas de estuco imitando el ladrillo.
8. Ventanas de madera pintada y vidrios.
9. Viga metálica estructural.
10. Montante metálico estructural.

Fig.74. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.75. Montaje para grabación de anuncio de Tv *Real Bearded Santas* (1994), Fig.76. Rodaje de la serie de Tv *Adam-12* (1973)



Fig.77

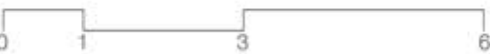


Fig.78

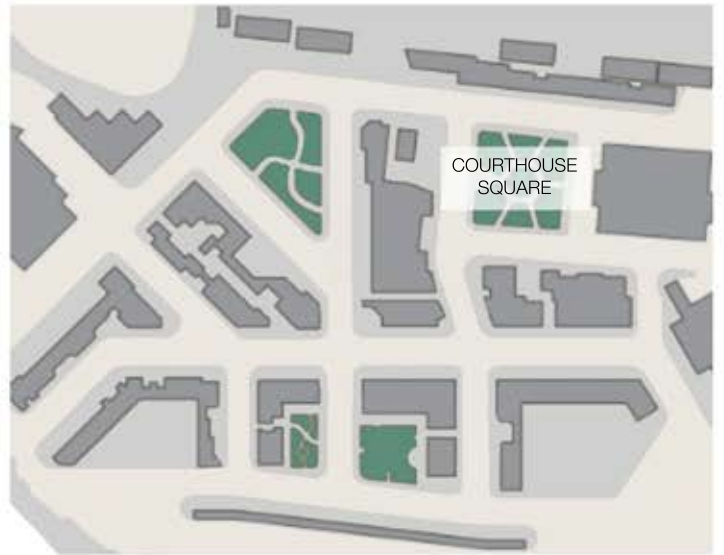
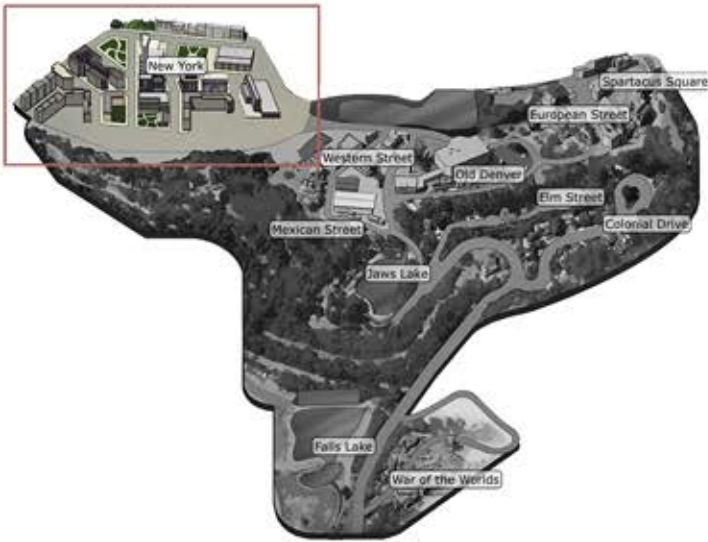


Fig.79

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Barandilla de hierro forjado.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Cornisa de escayola.
5. Piezas de cartón piedra imitando la piedra.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Viga metálica estructural.
8. Montante metálico estructural.

Fig.77. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.78 y 79. Imágenes correspondientes al estado de la calle *Brownstone* anterior el último incendio.

Courthouse Square



Denominación del set: *New York Streets*
 Calle de la ficha: *Courthouse Square*

Ubicación: *Backlot 2*
 Año de construcción: 1948
 Última reconstrucción: 2009

Descripción: Set formado por fachadas que recrean una plaza de pueblo americana. La pieza principal es el Palacio de justicia, que preside un lado completo de dicha plaza.

Se trata de una gran plaza de pueblo en la que se localiza el edificio del Palacio de Justicia, visto en películas como *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985). La plaza ha aparecido en cientos de películas de la Universal y también en algunas de otros estudios.

Al igual que muchos otros sets, pequeños cambios, como la disposición de mobiliario urbano y señalización puede hacer que el conjunto parezca ser un lugar completamente diferente. Antes de *Regreso al futuro*, la zona era conocida como la Plaza de Mockingbird, después de su aparición en *Matar a un ruiseñor* (*To Kill a Mockingbird*, Robert Mulligan, 1962).

- Fue hasta hace poco tiempo el hogar de la serie de televisión CBS *Entre fantasmas*.
- Aunque los devastadores incendios en 1990 y 2008 destruyeron el área de *Nueva York Street*, el propio edificio se salvó, y parecía aún más magnífico en medio de las cenizas.
- *Courthouse Square* fue reabierto después del incendio el 18 de junio de 2009 con la USC Marching Band y actores disfrazados.

Nº de unidades: 7, de las cuales 5 corresponden a un mismo diseño variando únicamente el color de las fachadas.
 Estructura: Realizada en madera y metal, tanto las fachadas como las estructuras auxiliares traseras.
 Material empleado: Madera pintada, enlucido con estuco, cartón piedra, escayola y vidrio.

Nº de películas rodadas: 32
 Primer rodaje original: *An act of murder* (Michael Gordon, 1948).
 Primer rodaje tras la última reconstrucción: *The little rascals save the day* (Alex Zamm, 2013).
 Última película rodada: *Saving Mr. Banks* (John Lee, 2014).

- Algunas películas en las que aparece:
- *Vive hoy para mañana* (*An Act of Murder*, Michael Gordon, 1948)
 - *Tarántula* (*Tarantula*, Jack Arnold, 1955)
 - *Matar a un ruiseñor* (*To Kill a Mockingbird*, Robert Mulligan, 1962)
 - *Gremlins* (Joe Dante, 1984)
 - *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985)
 - *Amistad* (Steven Spielberg, 1997)
 - *Batman y Robin* (*Batman & Robin*, Joel Schumacher, 1997)
 - *Al encuentro de Mr. Banks* (*Saving Mr. Banks*, J.L.Hancock, 2014)



Fig.80



Fig.81



Fig.82

Fig.80 y 81. Estado actual de la fachada y la plaza de *Courthouse Sq*, Fig.82. Imagen correspondiente a un estado anterior al actual, previo al incendio.



Fig.83



Fig.84



Fig.85



Fig.86



Fig.87

1. Base con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Barros de hierro forjado.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Cornisa de escayola.
5. Piezas de cartón piedra imitando la piedra.
6. Paramento de cartón piedra imitando ladrillo.
7. Ventanas de madera pintada y vidrios.
8. Escaleras con estructura metálica.

Fig.83. Estado actual de la fachada de Courthouse Sq, Fig.84. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.85. Detalle de la construcción del frontón, Fig.86. Estado tras un incendio, Fig.87. Operarios revisan los restos tras el incendio de 1990.



Fig.88. Rodando en *Courthouse Square* en 1968.

Fig.88

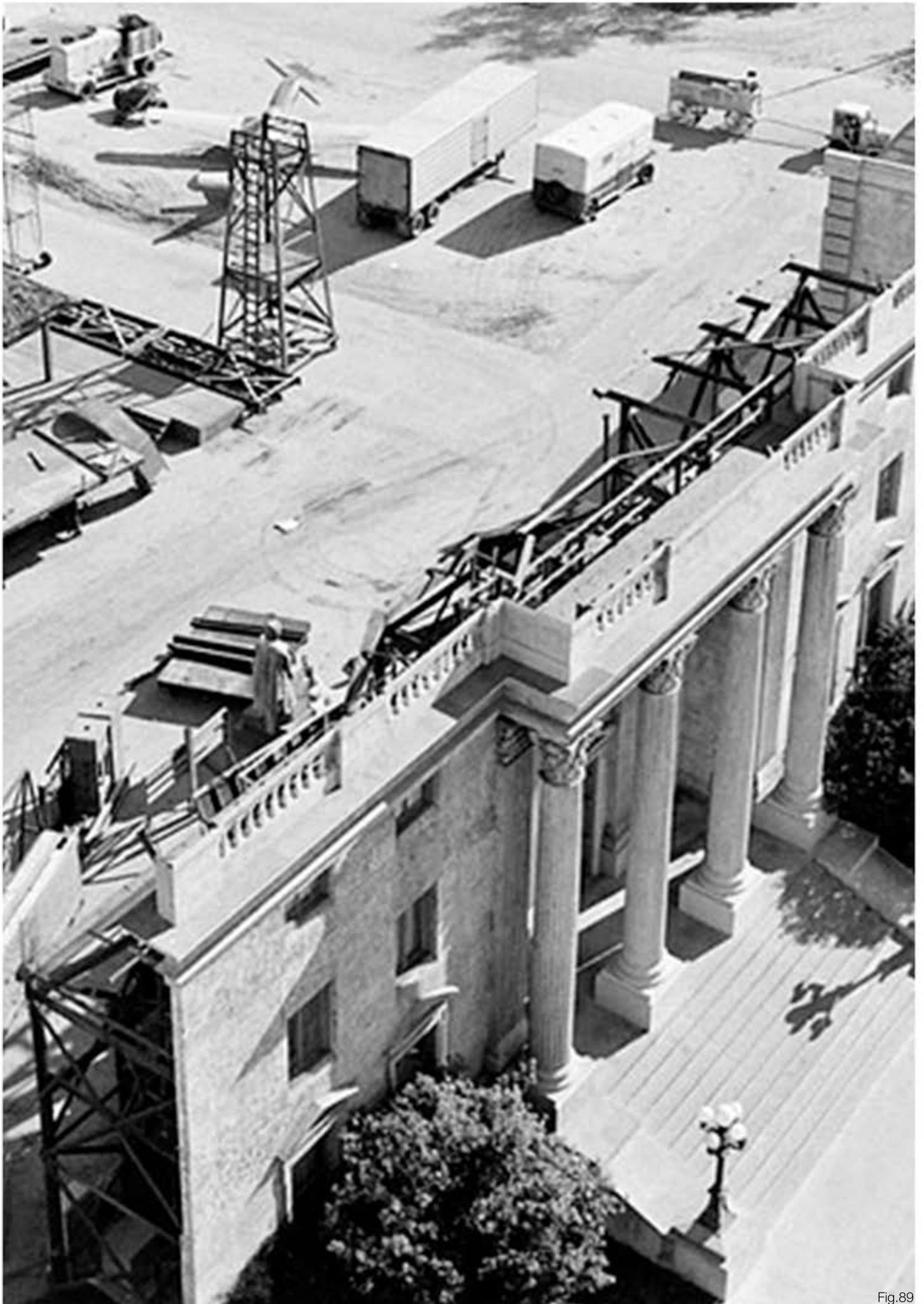
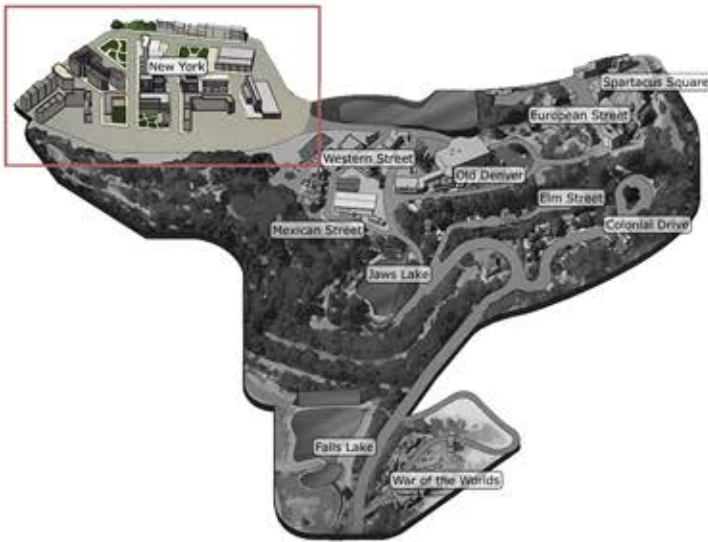


Fig.89. Vista de la fachada de Courthouse Sq. en la que se puede apreciar la estructura trasera que soporta el decorado (1968).

Fig.89

Wall Street



Denominación del set: *New York Streets*
 Calle de la ficha: *Wall ST*

Ubicación: *Backlot 2*
 Año de construcción: 1935
 Última reconstrucción: 2008

Descripción: Set formado por fachadas que recrean una zona de negocios americana de mitad del siglo XX. Los estilos de arquitectura que se observan en estas fachadas son en general eclécticos, aunque por ejemplo en la fachada del banco predomina el estilo neoclásico con el uso de columnas jónicas, grandes arcos y la existencia de friso en el entablamento. El segundo edificio, correspondiente a un acceso de parcela presenta un estilo sobrio sin la presencia de ornamentación. Por otra parte la fachada del edificio residencial también presenta los rasgos principales del estilo *new greek* el cual se observa en los dinteles de las ventanas de la planta intermedia. Además en planta baja se corresponde con un estilo europeo, con la presencia de un falso patio inglés.

Nº de unidades: 3, correspondientes con un banco, un acceso a parcela y un edificio residencial.

Estructura: Realizada en madera y metal, tanto las fachadas como las estructuras auxiliares traseras.

Material empleado: Madera pintada, enlucido con estuco, cartón piedra, escayola y vidrio.

Nº de películas rodadas: 64

Primer rodaje original: *La mujer de rojo* (Woman in Red, Robert Florey, 1935)

Primer rodaje tras la última reconstrucción: *El Intercambio* (Changeling, Clint Eastwood, 2008)

Última película rodada: *Lo mejor para ella* (Black or white, Mike Binder, 2014)

Algunas películas en las que aparece:

- *La mujer de rojo* (Woman in red, Robert Florey, 1935)
- *Poder absoluto* (Absolute power, Clint Eastwood, 1996)
- *Misión Imposible III* (Mission: Impossible III, J.J.Abrams, 2006)
- *El intercambio* (Changeling, Clint Eastwood, 2008)
- *Lo mejor para ella* (Black or white, Mike Binder, 2014)
- *Yes Dear* (2000)-Series
- *24* (2001)-Series
- *Nip/Tuck* (2003)-Series
- *Angular wireless* (2001)-Spot
- *Mercury Automobiles* (2005)-Spot
- *Mattel Toys* (2008)-Spot



Fig.90



Fig.91



Fig.92

Fig.90. Estado actual de la fachada del banco de *Wall Street*, Fig.91. Rodaje de una escena de acción con público asistente, Fig.92. Detalle del nombre de la calle en el poste de una farola.



Fig.93



Fig.94

0 1 3 6



Fig.95



Fig.96

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Piezas de cartón piedra imitando la piedra.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Capiteles de escayola.
5. Cornisa de escayola.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Viga metálica estructural.
8. Montante metálico estructural.

Fig.93. Fachada completa de Wall Street, Fig.94. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.95. Detalle de los arcos de acceso al edificio que representa el banco, Fig.96. Detalle de cornisa y ventanas superiores del banco.



Fig.97



Fig.98



Fig.99

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Piezas de cartón piedra imitando la piedra.
3. Puerta de madera maciza pintada.
4. Cornisa de escayola.
5. Ventanas de madera pintada y vidrios.
6. Tejado simulando la pizarra.
7. Viga metálica estructural.
8. Montante metálico estructural.

Fig.97. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.98. Detalle de la puerta para vehículos, Fig.99. Detalle de ventanas superiores del edificio.



Fig.100

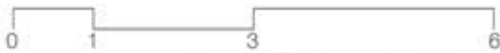


Fig.101

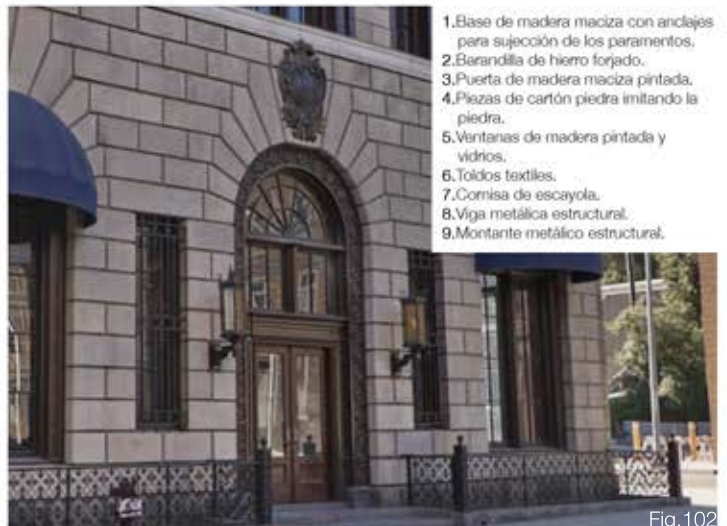
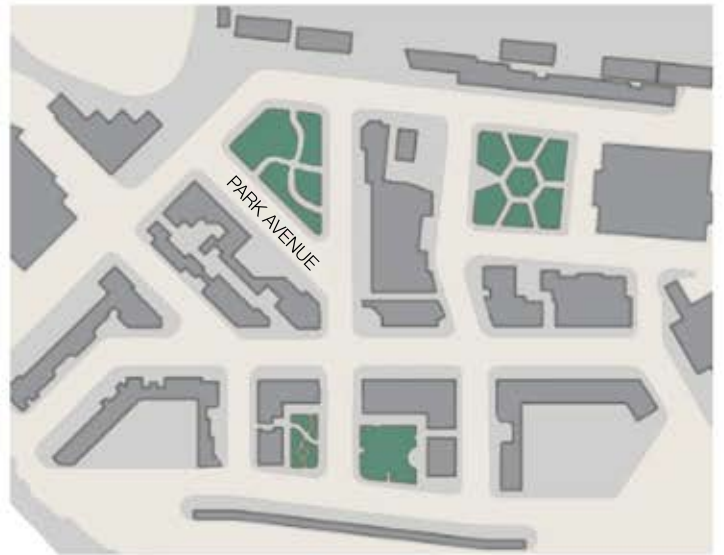
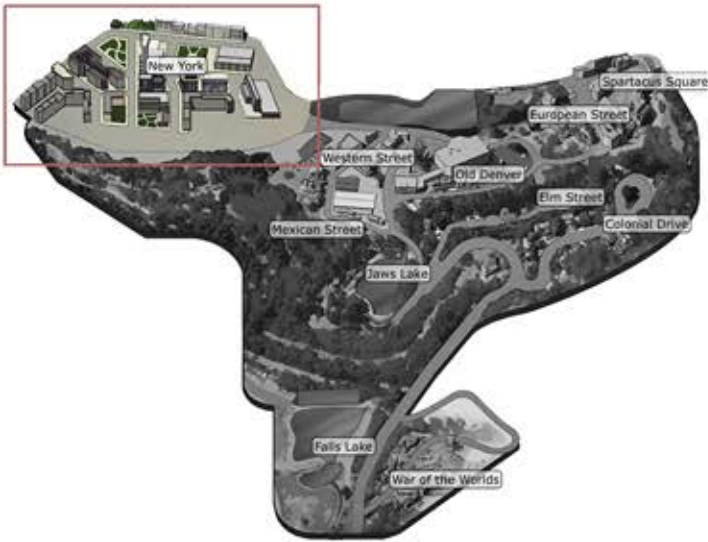


Fig.102

- 1.Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
- 2.Barandilla de hierro forjado.
- 3.Puerta de madera maciza pintada.
- 4.Piezas de cartón piedra imitando la piedra.
- 5.Ventanas de madera pintada y vidrios.
- 6.Toldos textiles.
- 7.Cornisa de escayola.
- 8.Viga metálica estructural.
- 9.Montante metálico estructural.

Fig.100. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.101. Detalle de la puerta y toldos, Fig.102. Detalle de puerta y patio inglés.

Park Avenue



Denominación del set: *New York Streets*
 Calle de la ficha: *Park Avenue*

Ubicación: *Backlot 2*

Año de construcción: 2008

Descripción: Set formado por fachadas que recrean un área de negocios y de actividad comercial de cualquier ciudad con un tipo de construcción moderna.

Nº de unidades: 4, todas ellas presentan un estilo moderno y llaman la atención por las grandes superficies acristaladas que presentan.

Estructura: Realizada en metal y madera, los pilares y vigas son metálicos mientras que los forjados están compuestos por tableros de madera.

Material empleado: Madera pintada, cartón piedra, escayola, vidrio y metal.



Fig.103

Estos decorados conocidos tanto como *Park Avenue* como *Modern NY Street* son la última incorporación en cuanto a diseño de Universal Studios ya que recrean una arquitectura moderna que imita la de los rascacielos, mucho vidrio y estructuras metálicas o de hormigón armado. Como puede observarse no cuentan con mucha altura a pesar de que emulan edificios de gran altura, esto es porque las cámaras no graban por encima de la altura máxima de estos en la mayoría de ocasiones, y cuando lo necesitan se recrea el rascacielos completo, con todas las plantas que quieran generarse por medio de técnicas informáticas.

Una de las curiosidades de estos decorados es que son accesibles, de forma que en su interior se pueden realizar pequeñas escenas recreando oficinas de cualquier ámbito de negocios en ciudades como por ejemplo Nueva York, Chicago o cualquier otra ciudad con arquitectura de este tipo.



Fig.104



Fig.105

Fig.103. Detalle del pilar revestido imitando al hormigón armado pintado, Fig.104 y 105. Vista general de las fachadas que componen *Park Avenue*.

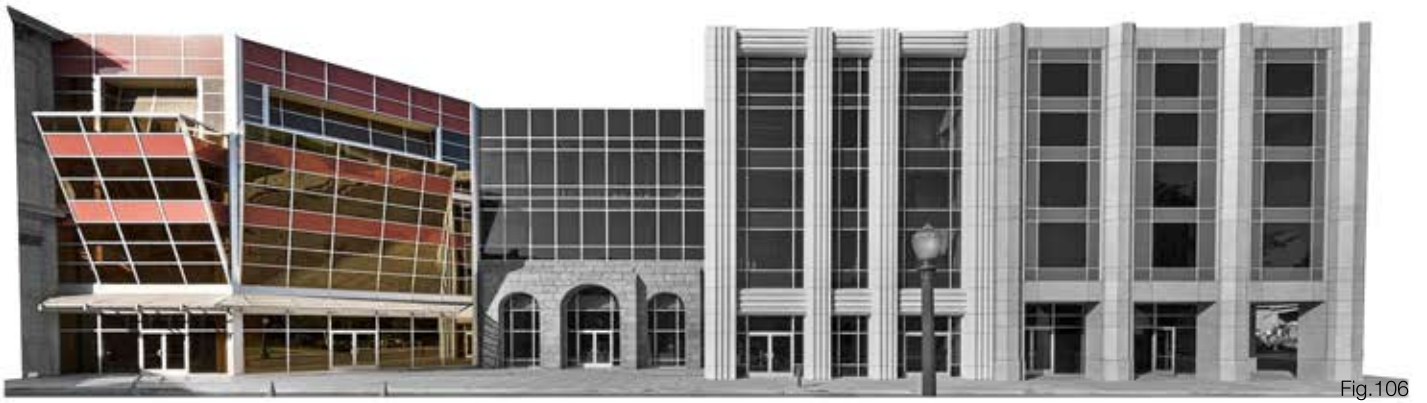


Fig.106

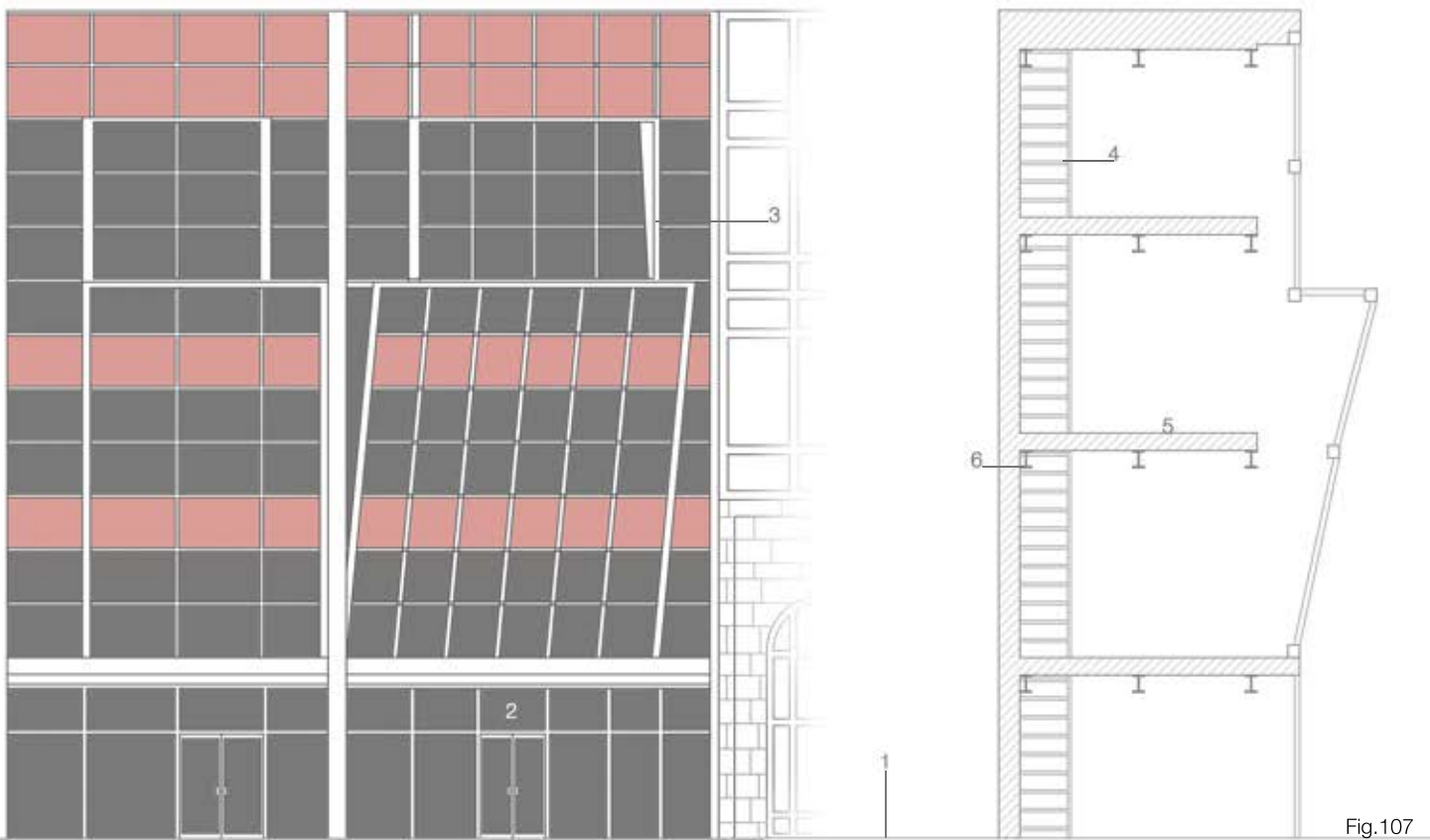


Fig.107



Fig.108



Fig.109



Fig.110

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Puerta y carpintería de madera y vidrio.
3. Carpintería metálica tipo cortina.
4. Escalera de servicio a plataformas.
5. Forjados de servicio.
6. Viga metálica estructural.

Fig.106. Fachada completa de *Park Avenue*, Fig.107. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.108-110. Detalles de la fachada.



Fig.111

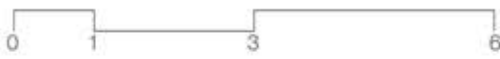


Fig.112



Fig.113

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Piezas de cartón piedra imitando un zócalo de piedra.
3. Puerta y carpintería de madera y vidrio.
4. Carpintería metálica tipo cortina.
5. Escalera de servicio a plataformas.
6. Forjados de servicio.
7. Viga metálica estructural.



Fig.114

Fig.111. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.112-114. Detalles de la fachada.

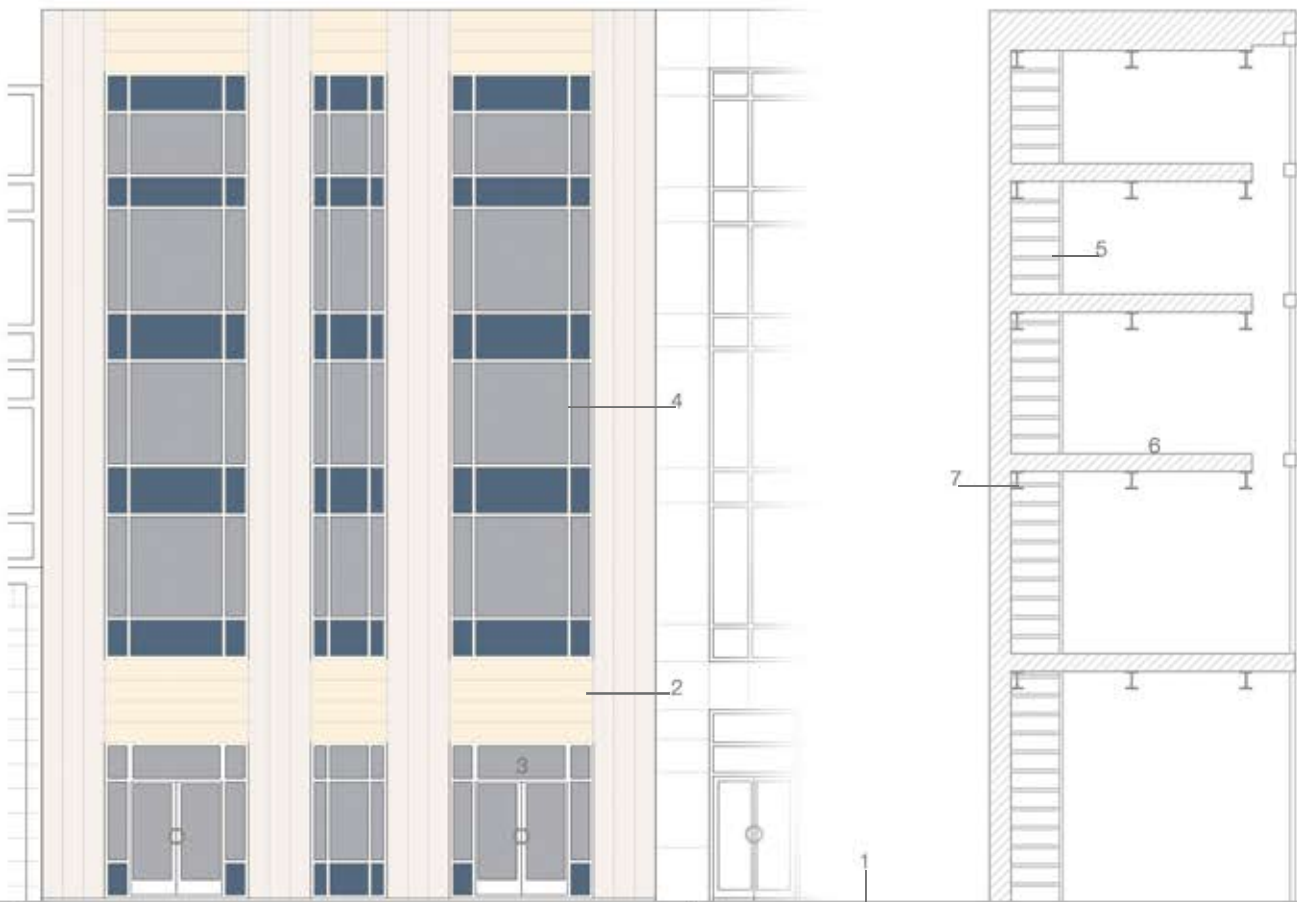


Fig.115

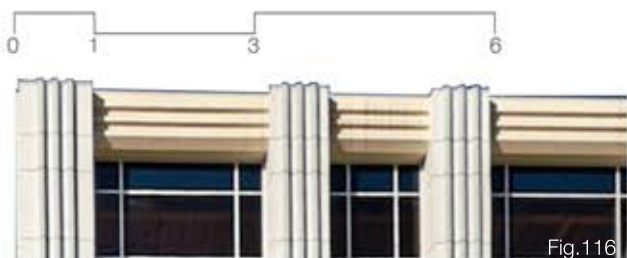


Fig.116



Fig.117



Fig.118

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos,
2. Piezas de cartón piedra imitando el hormigón.
3. Puerta y carpintería de madera y vidrio.
4. Carpintería metálica tipo cortina.
5. Escalera de servicio tipo pletomas.
6. Forjados de servicio.
7. Viga metálica estructural.



Fig.119

Fig.115. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.116-119. Detalles de la fachada.

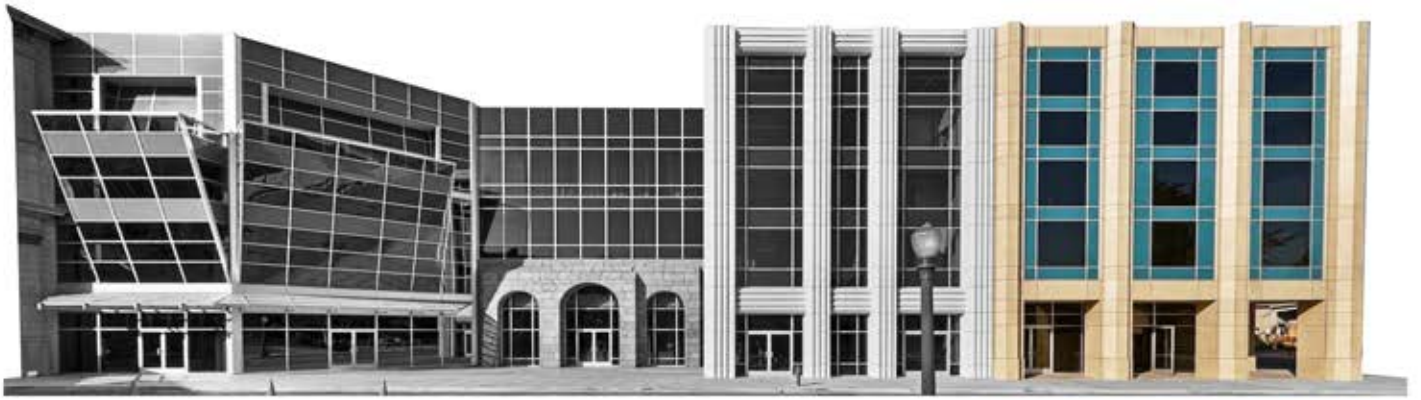


Fig.120

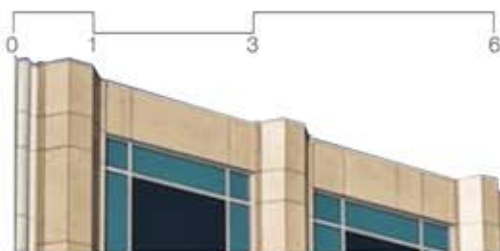


Fig.121

Fig.122



Fig.123

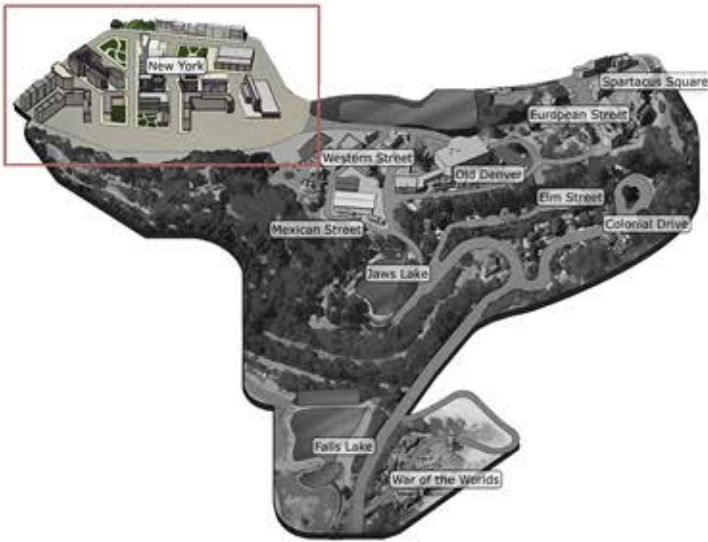
1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Piezas de cartón piedra imitando el hormigón.
3. Puerta y carpintería de madera y vidrio.
4. Carpintería metálica tipo cortina.
5. Escalera de servicio a plataformas.
6. Forjados de servicio.
7. Viga metálica estructural.

Fig.120. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.121-123. Detalles de la fachada.



Fig.124. Vista interior desde uno de los decorados de *Park Avenue*.

London Street



Denominación del set: *New York Streets*
 Calle de la ficha: *London Street*

Ubicación: *Backlot 2*

Año de construcción: 1935

Última reconstrucción: 2008

Descripción: Set formado por fachadas que recrean arquitectura europea, más concretamente inglesa.

Nº de unidades: 4, 3 de las cuales corresponden con tipologías residenciales mientras la restante recrea una capilla europea.

Estructura: Realizada en madera y metal, tanto las fachadas como las estructuras auxiliares traseras.

Material empleado: Madera pintada, enlucido con estuco, cartón piedra, escayola y vidrio.



Fig.125

Los decorados correspondientes a *London Street* están situados en torno a una plaza con espacios verdes que recrea cualquier zona de Londres. Todas las fachadas que encontramos en esta plaza mantienen los mismos rasgos característicos, de forma que el color amarillo de los acabados aportan cohesión, así como los acabados en blanco de la ornamentación y de las columnas.

Tres de las cuatro fachadas recrean edificios residenciales y cuentan con ornamento en las cornisas que se sitúan en cada uno de los forjados del edificio, sobre las cuales se apoyan columnas que varían en orden conforme aumenta la altura, de esta forma se encuentra orden dórico en las plantas inferiores, que dan paso al orden jónico y corintio en las superiores respectivamente.

Como coronación de fachada se encuentra una balaustrada con ornamentos y detalles también en color blanco.

El cuarto edificio que preside la plaza es el de la capilla, que mantiene todos los elementos característicos mencionados anteriormente y añade una torre a modo de linterna para introducir luz al interior así como un gran paso cubierto hacia la calle trasera que corresponde con *Wall Street*.

Las cuatro fachadas mencionadas sólo ocupan tres de los cuatro lados de la plaza, el restante se cubre con unos paneles sobre los que se pintan edificios similares a los descritos, pero que no cuentan con volumen, sirviendo como telón de fondo para algunos planos.



Fig.126



Fig.127

Fig.125. Vista del decorado con visita de turistas, Fig.126. Steven Spielberg visitando el decorado, Fig.127. Capilla y zona verde del decorado.



Fig.128



Fig.129

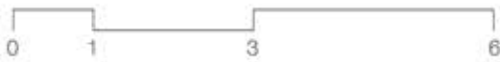


Fig.130



Fig.131

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Barandilla de hierro forjado.
3. Puerta de madera maciza as pintada.
4. Cornisa de escayola.
5. Piezas de cartón piedra as imitando la piedra.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Pilas de cartón piedra.
8. Balaustrada de cartón piedra.
9. Viga metálica estructural.
10. Montante metálico estructural.

Fig.128. Fachada completa London St 1, Fig.129. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.130 y 131. Detalles de la fachada.



Fig.132

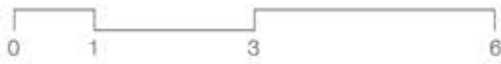
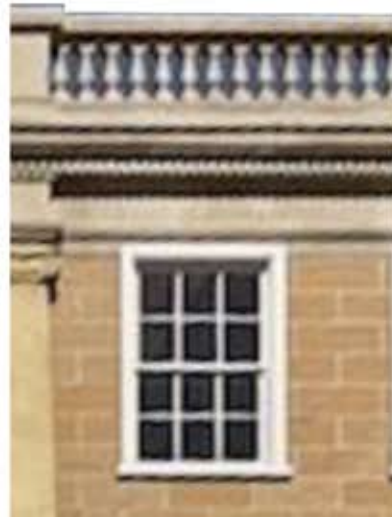


Fig.133



1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Barandilla de hierro forjado.
3. Puerta de madera maciza pintada.
4. Cornisa de escayola.
5. Piezas de cartón piedra imitando la piedra.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Pilares de cartón piedra.
8. Balastrada de cartón piedra.
9. Viga metálica estructural.
10. Montante metálico estructural.

Fig.134

Fig.132. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.133 y 134. Detalles de la fachada.



Fig.135



Fig.136



Fig.137



Fig.138

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Barandilla metálica.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Cornisa de escayola.
5. Zócalo de cartón piedra imitando piedra.
6. Piezas de cartón piedra imitando la piedra.
7. Ventanas de madera pintada y vidrios.
8. Pilares de cartón piedra.
9. Cúpula metálica.
10. Viga metálica estructural.
11. Montante metálico estructural.



Fig.139

Fig.135. Fachada de London St 2, Fig.136. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.137-139. Detalles de la fachada.



Fig.140

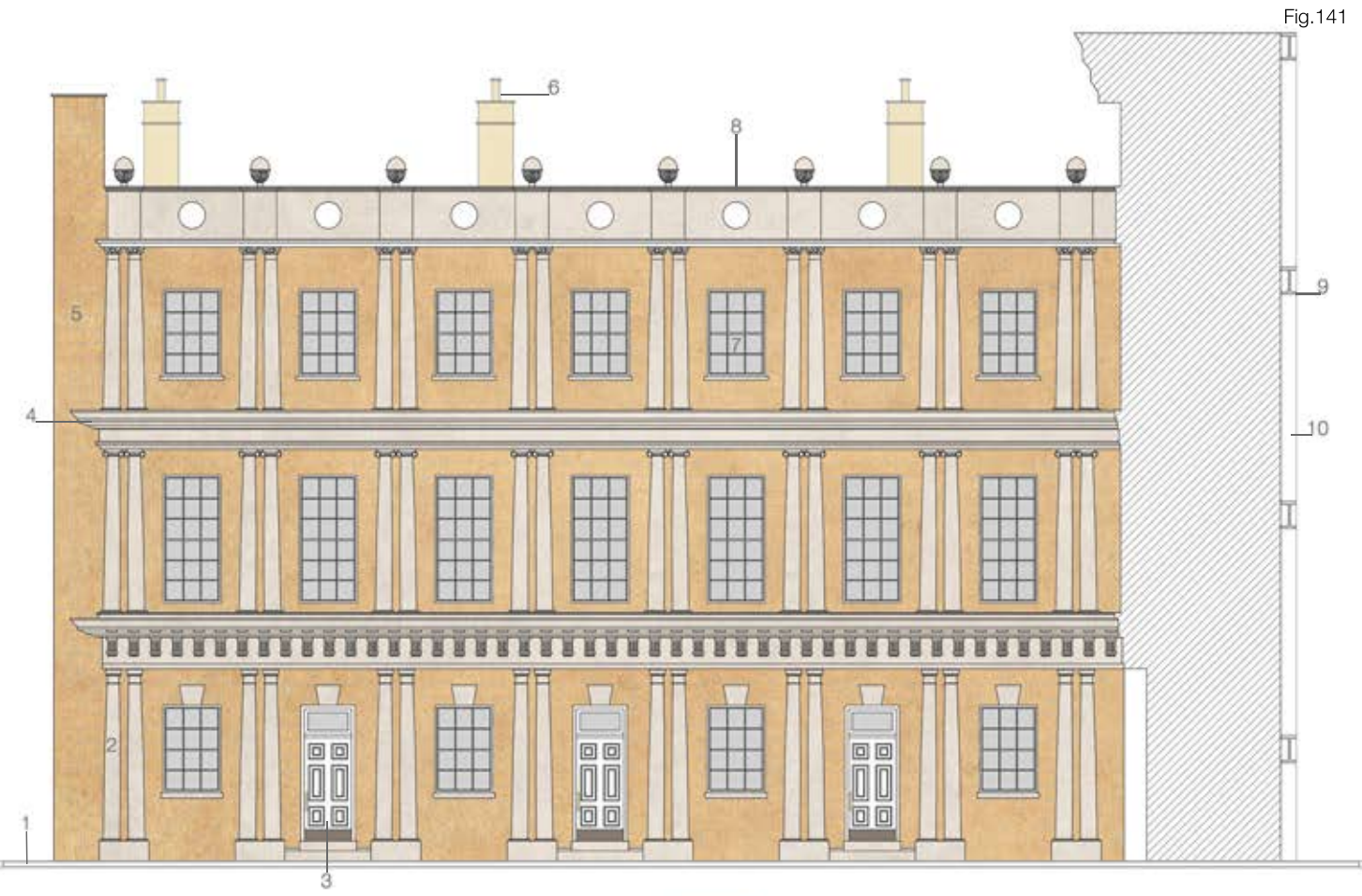


Fig.141



Fig.142



Fig.143

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Pilares de cartón piedra.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Cornisa de escayola.
5. Piezas de cartón piedra imitando la piedra de fachada.
6. Chimeneas de cartón piedra y estructura de madera.
7. Ventanas de madera pintada y vidrios.
8. Antepedcho y detalles de cartón piedra.
9. Viga metálica estructural.
10. Montante metálico estructural.

Fig.140. Fachada de London St 3, Fig.141. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.142 y 143. Detalles de la fachada.

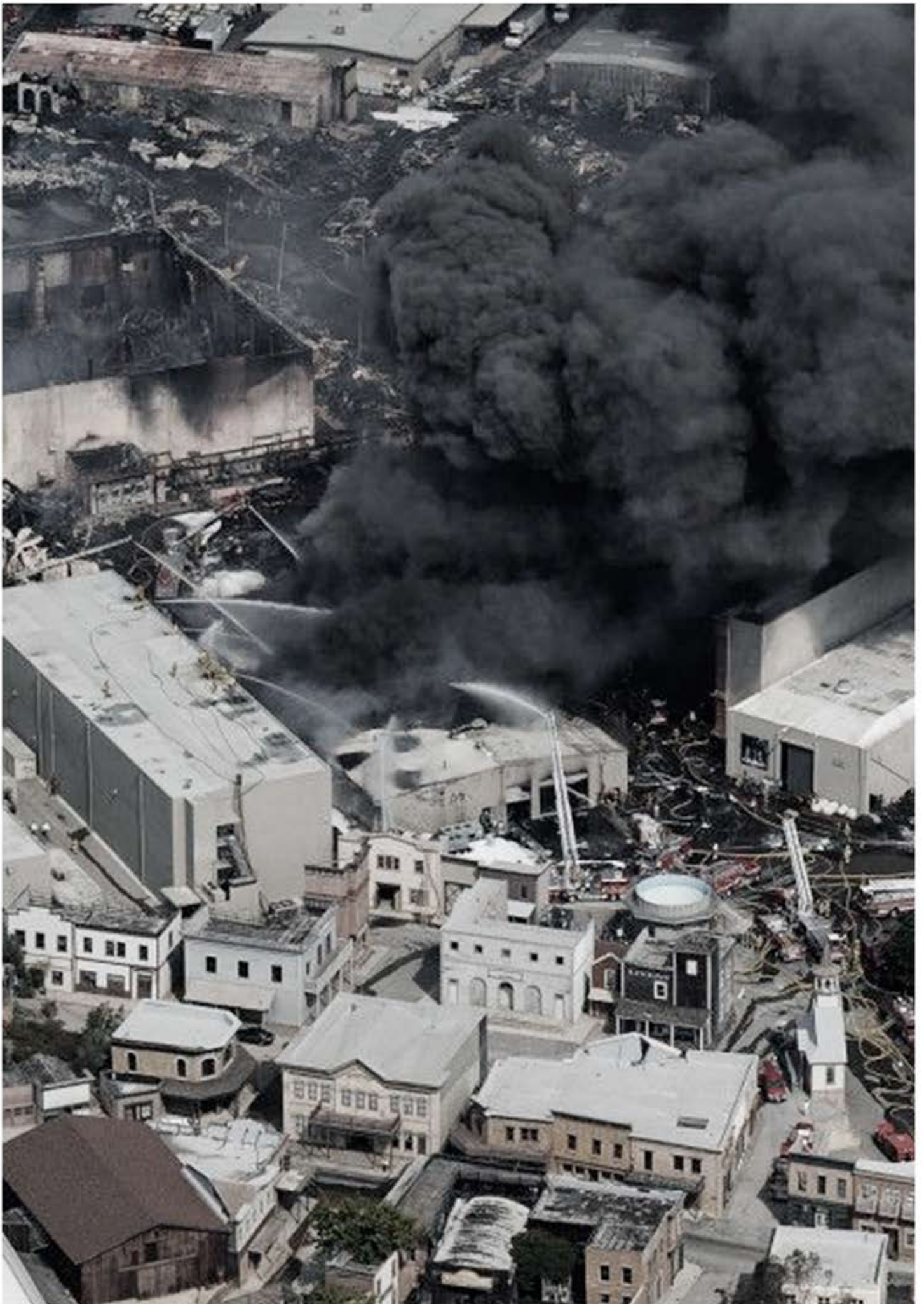
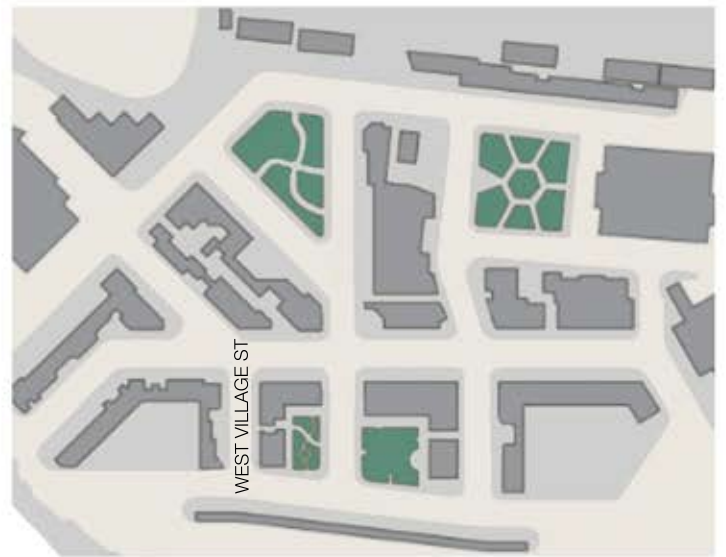
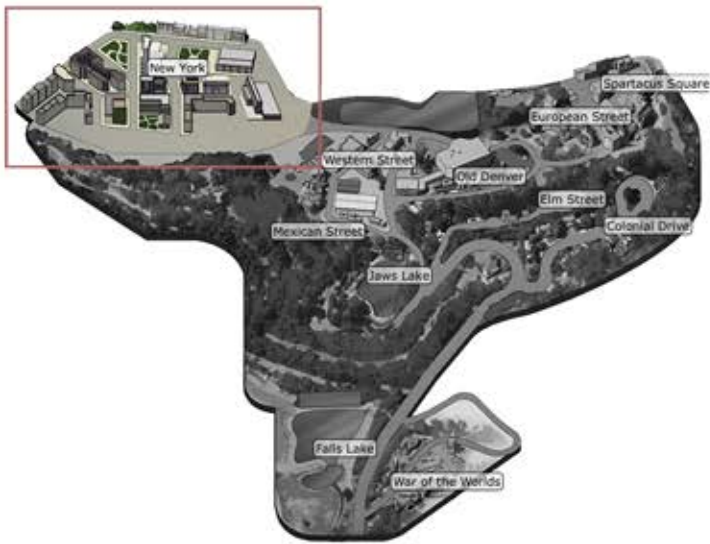


Fig.144. Fotografía correspondiente al incendio de 2008.

West Village Street



Denominación del set: *New York Streets*
 Calle de la ficha: *West Village ST*

Ubicación: *Backlot 2*
 Año de construcción: 1935
 Última reconstrucción: 2008

Descripción: Set formado por fachadas que recrean cualquier ciudad norteamericana desde los años 50, con comercios en sus bajos y viviendas en las plantas superiores.

Nº de unidades: 8, de las cuales 7 corresponden a edificios residenciales mientras que el último representa un edificio institucional.

Estructura: Realizada en madera y metal, tanto las fachadas como las estructuras auxiliares traseras.

Material empleado: Madera pintada, enlucido con estuco, cartón piedra, escayola y vidrio.



Fig.145

Los decorados de West Village Street recrean una calle cualquiera de la parte occidental del barrio Greenwich Village en Nueva York. Se trata de un barrio principalmente residencial con algunos pequeños comercios en las plantas bajas. En el pasado fue centro de la cultura bohemia y núcleo de diversos movimientos artísticos y políticos aunque en la actualidad todavía mantiene ese ambiente de libertad y creatividad.

La composición de este decorado incluye edificios de diferentes estilos arquitectónicos adosados y ha de tenerse en cuenta que en la mayoría de ocasiones no responden a un único estilo, sino a una conjunción de varios siendo así pues de estilo ecléctico aunque posiblemente con predominancia fuerte de uno en concreto.



Fig.146



Fig.147



Fig.148

Fig.145. Fachada de West Village St, Fig.146. Calle durante rodaje, Fig.147. Detalle de planta baja comercial, Fig.148. Vista de West Village y London St.



Fig.149

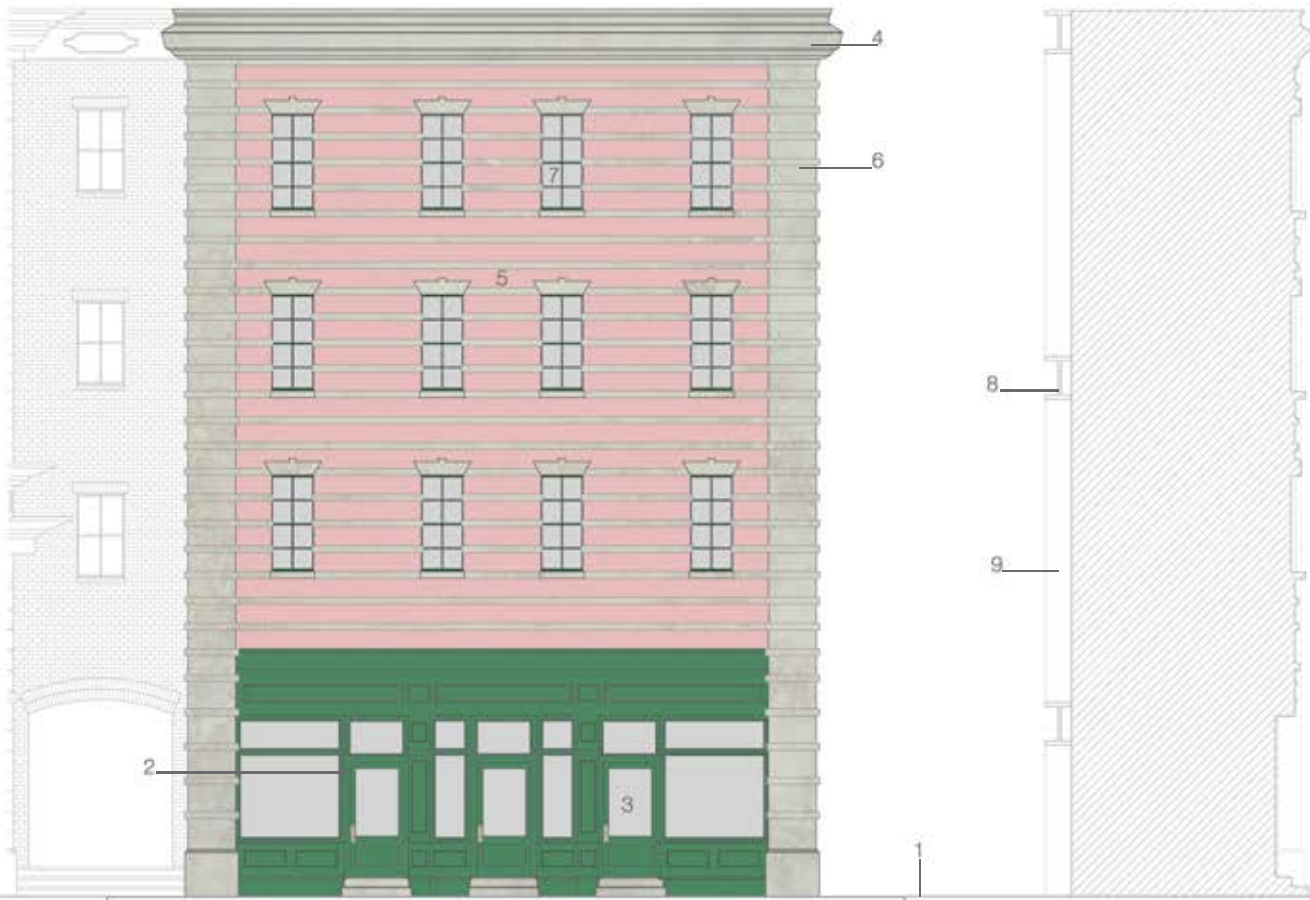
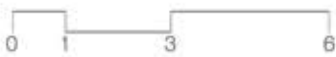


Fig.150



La fachada de este edificio puede considerarse principalmente de estilo Renacentista Americano, o *Renaissance Revival* teniendo en cuenta su contenido sobrio y contenido, sin grandes ornamentos.

Es importante tener en cuenta que dado que esta calle representa una zona de Nueva York, en las plantas bajas de los edificios se colocan locales comerciales, que en los estilos de vivienda Renacentista no existirían, habiendo en su lugar generalmente una escalinata de acceso al bloque de viviendas. Así estos locales comerciales se caracterizan por sus formas levemente ornamentadas, con grandes vidrios que ofrecen una visión del interior y unos retranqueos que señalan los accesos tanto a los comercios como a las viviendas.

Por otra parte en la zona superior, las ventanas presentan un ornamento muy reducido siempre en dintel y alféizar, unas bandas continuas que adornan la fachada y unos adornos en piedra situados a los extremos de la fachada que la enmarcan.



Fig.151-152

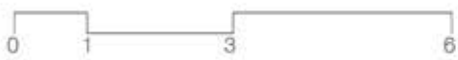
1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Madera en bajo comercial.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Cornisa de escayola.
5. Acabado superficial en estuco.
6. Piezas de cartón piedra imitado piedra.
7. Ventanas de madera pintada y vidrios.
8. Viga metálica estructural.
9. Montante metálico estructural.



Fig.149. Fachada de West Village St, Fig.150. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.151 y 152. Detalle de planta baja comercial.



Fig.153



Fachada que no se corresponde con ningún estilo concreto, aunque el remate de cornisa ornamentada está cercano del estilo *Italianate* el resto de la fachada responde a formas sobrias, sin ornamento en las que el propio ladrillo conforma los dinteles de ventanas y del porche pasante.

Además se observa que el acceso a la vivienda se realiza desde el propio porche lateralmente, algo que en ningún estilo residencial ocurriría nunca dado que al acceso de viviendas se le daba un tratamiento con cierta importancia, de ahí el uso de las escalinatas con grande ornamentos que se solían proyectar.



Fig.154



Fig.155



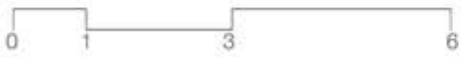
Fig.156

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Escalones de madera pintada.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Cornisa de escayola.
5. Piezas de cartón piedra imitando el ladrillo.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Viga metálica estructural.
8. Montante metálico estructural.

Fig.153. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.154-156. Detalles de la fachada.



Fig.157



Fachada correspondiente al estilo Renacentista Americano, caracterizado por grandes cornisas dentadas, zócalo de piedra con arcos de medio punto y detalles metálicos en fachada con motivos florales a



Fig.158

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Piezas de cartón piedra imitando la piedra de fachada.
3. Carpintería de madera maciza pintada con vidrios.
4. Detalles metálicos.
5. Cornisa de escayola.
6. Piezas ornamentales.
7. Ventanas de madera pintada y vidrios.
8. Acabado superficial en estuco.
9. Viga metálica estructural.
10. Montante metálico estructural.



Fig.159



Fig.160

Fig.157. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.158-160. Detalles de la fachada.



Fig.161

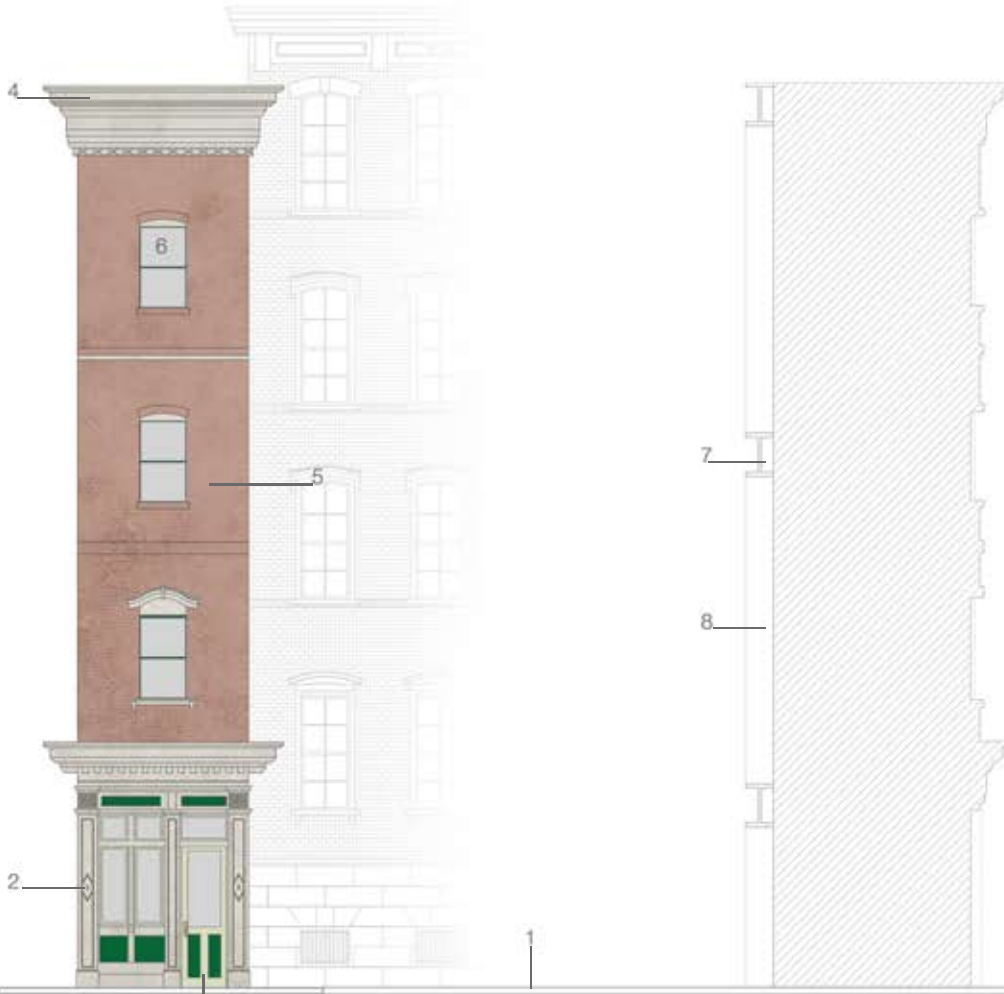


Fig.162



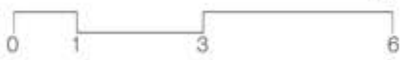
1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Madera en bajo comercial.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Cornisa de escayola.
5. Piezas de cartón piedra imitando el ladrillo.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Viga metálica estructural.
8. Montante metálico estructural.

Fig.163

Fig.161. Vista de plantas bajas de la calle West Village St, Fig.162. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.163. Vista de plantas superiores.



Fig.164



La fachada representada corresponde con el estilo *Italianate* principalmente. Se observan los ornamentos detallados con repetición, un zócalo de arenisca y la escalinata de piedra hacia la puerta principal que se encuentra retranqueada de la línea de fachada y cuenta con un gran frontón de piedra. Por otra parte las ventanas con dos hojas y apertura de guillotina cuentan con ornamentados dinteles que sobresalen de la fachada. Por último el elemento de coronación o cornisa se caracteriza por tener mucha presencia y peso, y está adornada con molduras, todo soportado por unas ménsulas rectangulares.



Fig.165



Fig.166



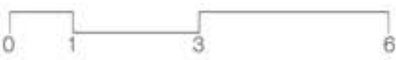
Fig.167

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Piezas de cartón piedra imitando la piedra.
3. Barrotes metálicos.
4. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
5. Dinteles de escayola.
6. Cornisa de escayola.
7. Piezas de cartón piedra imitando el ladrillo.
8. Ventanas de madera pintada y vidrios.
9. Viga metálica estructural.
10. Montante metálico estructural.

Fig.164. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.165-167. Detalles de la fachada.



Fig.168



La fachada puede afirmarse que se trata de un estilo ecléctico con algunos detalles del Renacimiento Americano como la sobriedad en ornamentos y los escudos heráldicos que presiden la puerta de cocheras.

Es otro caso en el que la planta baja se destina a un uso diferente al de acceso de viviendas, ya que en esta ocasión parece tener una puerta de acceso para vehículos a una parcela trasera al edificio.



Fig.169



Fig.170



Fig.171

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Piezas de cartón piedra imitando la piedra.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Escudos de adorno.
5. Cornisa de escayola.
6. Piezas de cartón piedra imitando el ladrillo.
7. Ventanas de madera pintada y vidrios.
8. Viga metálica estructural.
9. Montante metálico estructural.

Fig.168. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.169-171. Detalles de la fachada.



Fig.172

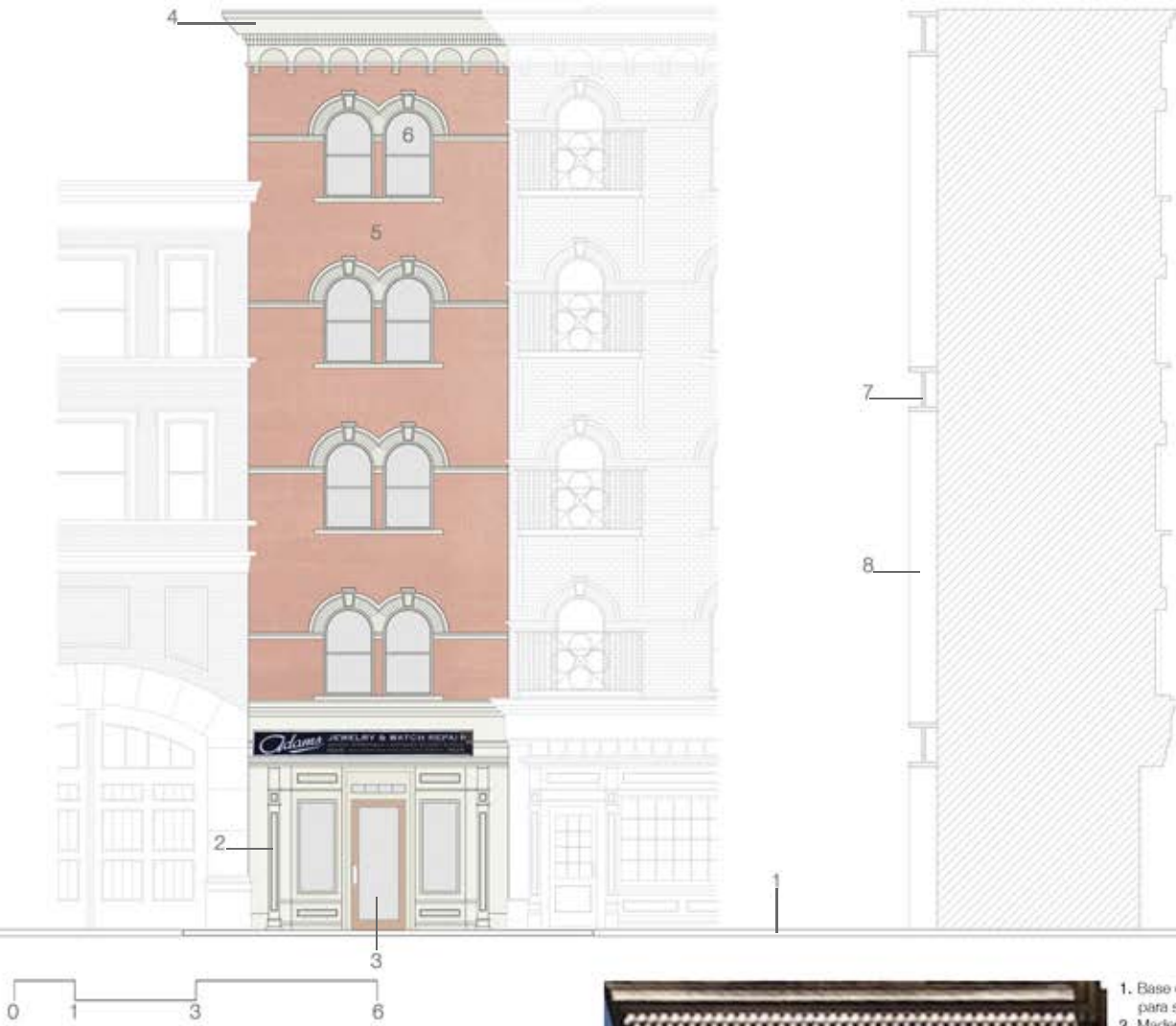


Fig.173

El estilo de esta fachada corresponde con el conocido como *Anglo-Italianate* que reconocemos por el uso del ladrillo en superficie así como por los dinteles en forma de arco rebajado que se observan en cada ventana.

La cornisa también ofrece recursos de este estilo, donde pueden observarse las ménsulas escalonadas que la soportan así como pequeños arcos de medio punto rebajados en la piedra.

La planta baja también ha sido modificada con respecto al estilo original para albergar un local comercial.



Fig.174



Fig.175

1. Base de maderas macizas con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Madera en bajo comercial.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Cornisa de escayola.
5. Piezas de cartón piedra imitando al ladrillo.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Viga metálica estructural.
8. Montante metálico estructural.

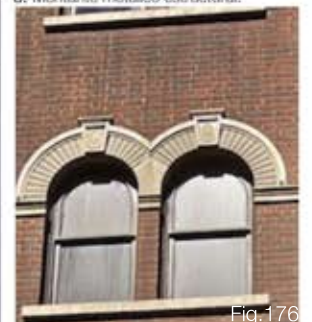
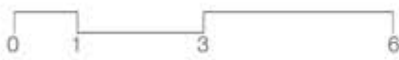


Fig.176

Fig.172. Vista de la calle *West Village St* , Fig.173. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.174-176. Detalles de la fachada.



Fig.177



Fachada correspondiente a un estilo predominantemente *Anglo-Italianate* que cuenta con cinco alturas, fachada exterior de ladrillo y con los huecos adintelados por medio de arcos de medio punto rebajados que enmarcan ventanas en guillotina de dos paños.

Otro detalle que muestra que se trata de este estilo es la cornisa que se sitúa sobre ménsulas y cuenta con una imposta de arco.

La planta baja se ha modificado para albergar un local comercial.



Fig.178



Fig.179

1. Base de madera maciza con anclajes para sujeción de los paramentos.
2. Barandilla de hierro forjado.
3. Puerta de madera maciza pintada con vidrios.
4. Cornisa de escayola.
5. Piezas de cartón piedra imitando el ladrillo.
6. Ventanas de madera pintada y vidrios.
7. Viga metálica estructural.
8. Montante metálico estructural.



Fig.180

Fig.177. Representación gráfica de la fachada y sección, Fig.178-180. Detalles de la fachada.



Fig.181. Vista general de los decorados contenidos en el trabajo de Universal Studios.

3. CONCLUSIONES

Tras el desarrollo de este trabajo en el que se ha estudiado y puesto en valor la relación entre la arquitectura y el cine, así como la presencia y lo que supusieron los decorados arquitectónicos en los estudios cinematográficos de Hollywood, se puede afirmar que los arquitectos ocupan un lugar muy relevante en el espacio cinematográfico. Esto es debido a los elaborados decorados que se realizan y a la gran labor de estudio que llevan a cabo junto con los directores artísticos acerca de cada nueva localización que han de reproducir en un estudio. Así mismo cabe valorar la capacidad de los técnicos y artesanos que invierten cantidades ingentes de tiempo en la construcción de los decorados para la obtención de resultados tan brillantes como los analizados en las fichas de este trabajo donde se han representado gráficamente algunas de las fachadas más importantes de los decorados permanentes que Universal Studios tiene en California, y que han servido para llevar a cabo un análisis más exhaustivo de cómo están contruidos y en qué tipos de arquitectura están inspirados.

En los últimos años la relación de cine y arquitectura ha cambiado mucho debido a la introducción de técnicas informáticas, grandes decorados como los mencionados de *Los Diez Mandamientos* (The Ten Commandments, Cecil B. DeMille, 1956) que antes se construían con técnicas manuales, ahora pueden ser generados a partir de modelos en tres dimensiones que ofrecen a los productores una flexibilidad a la hora de realizar cualquier cambio muy importante. Al contrario de lo que se puede pensar, estas nuevas técnicas no suponen merma alguna en los trabajos de producción, ya que así como antes eran necesarios obreros y artesanos, ahora se necesitan informáticos expertos en modelado, renderizado, animación, etc, que hacen que la estructura de trabajo mencionada en los apartados teóricos de este trabajo se mantenga hoy en día.

Así pues considero que este trabajo me ha sido muy útil para valorar y reflexionar cómo se fabrican las películas que a menudo visionamos en la gran pantalla y la gran labor que hay detrás de cada una de ellas, tanto en los apartados de realización y montaje como en los de atrezzo, contextualización ,y especialmente, la parte que nos ocupa, los decorados arquitectónicos.

4. REFERENCIAS DE LAS IMÁGENES

Fig.1. www.image.toutlecine.com

Fig.2. www.dreamers.com

Fig.3. www.depts.washington.edu

Fig.4. www.vnews.com

Fig.5. www.longislandarcheology.files.wordpress.com

Fig.6,30,41,42,43,48,49,50,56. www.wordpress.com

Fig.7. www.image.slidesharecdn.com

Fig.8. www.lh6.ggpht.com

Fig.9,40,60. www.tumblr.com

Fig.10. www.filmaffinity.com

Fig.11. www.vintechmagazine.com

Fig.12. www.magazinema.es

Fig.13. www.traslacamara.com

Fig.14. www.obviousmag.org

Fig.15. www.tabletmag.com

Fig.16. www.eti.ru

Fig.17,67,70,83,93,95,96,98,99,101,102,104,105,106,108,109,110,112,113,114,116,117,118,119,121,122,123,124,127,128,130,131,133,134,135,137,138,139,140,142,143,145,146,149,151,152,154,155,156,158,159,160,161,163,165,166,167,169,170,171,174,175,176,178,179,180. www.universal.filmmakersdestination.com

Fig.18. www.discoverhollywood.com

Fig.19,21,28,29,36,57. www.blogspot.com

Fig.20. www.pic.yify-torrent.org

Fig.22. www.yucatan.com

Fig.23. www.cineycomedia.com

Fig.24. www.backgroundsarchive.com

Fig.25. www.imgur.com

Fig.26. www.top10films.co.uk

Fig.27. www.olympic.org

Fig.31. www.casaubieto.com

Fig.32. www.propstore.com

Fig.33,39. www.photobucket.com

Fig.34,45,144. www.pinimg.com

Fig.35,38. www.jaimeburque.com

Fig.37. www.davidgarcia.es

Fig.44. www.onionstatic.com

Fig.46,62,63,64,82. www.retroweb.com

Fig.47. www.projectdracula.weebly.com

Fig.51. www.waterandpower.org

Fig.52,65,66,68,69,72,73,75,76,78,79,81,85,87,88,90,103,181. www.thestudiotour.com

Fig.53. www.gstatic.com

Fig.54. www.trainboard.com

Fig.55. www.shebloggedbynight.com

Fig.58. www.amqueretaro.com

Fig.59. www.gamesradar.com

Fig.61. www.blogger.com

Fig.71,74,77,84,94,97,100,107,111,115,120,129,132,136,141,150,153,157,162,164,168,173,177. Imagen realizada por el autor.

Fig.80. www.backtothepredictions.com

Fig.86. www.punaro.com

Fig.89,147,148. www.flickr.com

Fig.91. www.travelblog.viator.com

Fig.92,126. www.trbimg.com

Fig.125. www.xoprivate.com

5. BIBLIOGRAFÍA

ARTIS, A., (2001). *La escenografía en el teatro y en el cine*. México, Centauro. [1ª Edición: 1947].

BALIO, Tino, (1985). *The American Film Industry*. Madison, University of Wisconsin Press.

BUCI-GLUCKSMANN, Christine, (1997). *Estética de lo efímero*. Madrid, Arena Libros.

BURGOS, Emilio, (1999). *Diccionario de términos escenográficos*. Madrid, Alianza.

COUSINS, Mark, (2006). *La historia del cine*. Barcelona, Blume.

MURCIA, Félix, (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid, Fundación autor.

OLIVA, César; TORRES, Francisco, (1990). *Historia básica del arte escénico*. Madrid, Cátedra.

RAMÍREZ, Juan Antonio, (1983). *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*. Madrid, Alianza.

TORRENCE, Bruce T., (1982). *Hollywood: The First Hundred Years*. Nueva York, New York Zoetrope.

Valencia, Noviembre 2015

