

# TIPOLOGÍA CONSTRUCTIVA DEL ESPACIO CINEMATOGRAFÍCO\*

Después de más de diez años analizando las relaciones entre cine y arquitectura, en estos estudios, como en otros, resulta esencial definir y clasificar los conceptos, hablar un *idioma* común para saber a qué nos referimos cuando se menciona un término determinado. Para ello, es importante establecer clasificaciones y tipologías que fundamenten un *corpus* teórico que además sirva para poder afrontar su práctica.

Entre estas relaciones, la más intensa, interesante y fructífera es la que existe entre los espacios arquitectónico y cinematográfico. Este último espacio se puede clasificar de acuerdo a varios tipos (GARDIES, 1993). En este artículo se establece una nueva tipología que hasta ahora no se había planteado y que tiene en cuenta solo su construcción, es decir, cómo y dónde se ha construido ese espacio.

No se puede olvidar que el espacio percibido por el público en una pantalla ha tenido que ser construido, como otro cualquiera que pueda ver en la realidad, empleando el término *construido* con el

mismo significado que el definido por el Diccionario de la Real Academia de la Lengua: *fabricar, edificar*, a pesar de que, como se sabe, los espacios percibidos por el espectador han sido *construidos* también gracias a otras técnicas específicas, como la fotografía y el montaje.

## Tipología espacial constructiva

Ante todo, no se debe olvidar que normalmente en una misma película hay varios tipos de espacios diferentes, coincidiendo cada uno con un plano determinado, por lo que solo en pocas películas se puede decir que todos sus espacios pertenecen a un tipo determinado.

### 1. Profílmica

Empezando por lo profílmico, por todo aquello que se sitúa delante de la cámara para que ella lo filme o grabe, se comienza por la clasificación más elemental, la que distingue entre los espacios que no se han construido, porque se ha rodado en lugares no modificados, algo que sucede en los documentales y pocos espectáculos de ficción, y

los que sí se han transformado, en los que se ha intervenido construyéndolos enteros o solo algunas de sus partes.

Estos últimos además pueden subdividirse según el grado de intervención que se ha realizado en ellos. El espacio que se ha construido, en parte para rodar en él, se denomina adaptado, siguiendo la misma terminología que se emplea con los guiones y las bandas sonoras, cuando una historia o una melodía se adaptan a la representación; mientras que cuando se crea desde cero para el espectáculo se denomina original.

No construido	
Construido	Adaptado Original

Teniendo en cuenta dónde se construyen los espacios, se pueden clasificar en interior o exterior, diferenciando entre aquellos construidos dentro de un recinto o al aire libre. Si al lugar se une el tiempo, los espacios se vuelven a subdividir en una distinción que ya aparece indicada desde la primera etapa del trabajo, ya sea una obra de teatro o un guion. En este caso hay cuatro variantes según sea interior o exterior o noche o día, es decir, se especifica entre interior - día, interior - noche, exterior - día y exterior - noche.

Interior	Día
	Noche
Exterior	Día
	Noche

## 2. Fílmica

### 2.1. Formal

Respecto a lo fílmico —las intervenciones que se producen tras el rodaje o la grabación—, sugerir una tipología del espacio sobre lo que ve el público en las pantallas, en relación con su forma y percepción por parte del espectador (es decir, dónde se ha rodado o grabado, y si el espacio profílmico es diferente al fílmico), surgiría de la combinación y relación de los tres espacios predeterminados siguientes:

- A. El verdadero, el que cualquier persona puede recorrer en la realidad, ya sea natural o modificado por la arquitectura.
- B. El de la pantalla, es decir, el que ve el espectador, tanto en la pantalla de un cine, de la televisión o de un ordenador.
- C. El de rodaje, el lugar donde se rueda la película o se graba un programa de televisión.

De la conjunción de estos tres surgen todos los espacios cinematográficos formales, que se agrupan en cinco tipos diferentes:

#### 2.1.1. Auténtico. $A = B = C$

Es el más inmediato y sencillo, cuando se rueda una película en un exterior o interior verdadero sin modificarlo y el espectador ve ese mismo espacio en la pantalla. Por ejemplo, los espacios que aparecen en los documentales o en películas como *Cleo de 5 a 7* (Cléo de 5 à 7, Agnès Varda, 1962) en la que además el espacio coincide con el tiempo, porque se rodó entre esas horas de la tarde en París, tal como se veía en la pantalla.

En este espacio no tiene por qué haber intervención del escenógrafo cinematográfico, siempre teniendo en cuenta que el ojo humano no es igual al objetivo de una cámara, sin embargo, normalmente estos profesionales habrán de localizar los lugares dónde se va a rodar y además elegirán los objetos que se verán en la pantalla.

#### 2.1.2. Recreado. $A \neq B = C$

Los espacios de pantalla y de rodaje se corresponden, pero no son un espacio verdadero. Por ejemplo, cuando se construye en un estudio o en otro lugar el interior de un edificio que no existe en la realidad y se rueda ese espacio directamente sin modificarlo.

Este espacio recreado es muy empleado en el cine, de hecho, en cualquier película las viviendas de los personajes suelen pertenecer a este tipo, ya que incluso en el caso de que alguno de esos personajes haya existido en la realidad, no se suelen reproducir exactamente los interiores de su morada. Un ejemplo son

las viviendas de tres personajes del cine de Federico Fellini: Cabiria, Giulietta y Katzzone, respectivamente en *Las noches de Cabiria* (Le notti di Cabiria, 1957), *Giulietta de los espíritus* (Giulietta degli spiriti, 1965) y *La ciudad de las mujeres* (La città delle, 1980). Tres edificaciones distintas, la primera más sencilla, una chabola con una sola habitación y sin vestir por fuera; la segunda un chalé unifamiliar burgués de dos plantas rodeado por un frondoso jardín, y la tercera una interesante, compleja y laberíntica mansión de dos plantas con habitaciones octogonales y circulares, unidas entre sí por extrañas conexiones<sup>1</sup>.

#### 2.1.3. Reproducido. $A = B \neq C$

Los espacios verdadero y de pantalla se corresponden, pero no con el de rodaje. En este espacio con una maqueta, un cristal pintado u otro efecto especial, se hace creer al espectador que está delante de un lugar que existe, como puede ser la reproducción de una calle de una ciudad levantada en un estudio para rodar en ella con más facilidad que en esa calle.

También hay muchos ejemplos de este tipo y ciñéndose al cine español hay tres notables, el realizado con una maqueta por Emilio Ruiz del Río, recreando una parte de la calle Claudio Coello de Madrid para *Operación Ogro* (Gillo Pontecorvo, 1978) en la que se representó el atentado contra Carrero Blanco. El segundo ejemplo es el plano en el que se ve al protagonista de *El último caballo* (Edgar Neville, 1950) borracho, cruzando la Gran Vía de noche, creado con una pintura sobre cristal hecha por Pedro Schild (GOROSTIZA, 1997a: 45-46). En este plano se ve al fondo el Edificio Carrión, ahora denominado Capitol, de los arquitectos Luis Martínez Feduchi y Vicente Eced, parte de cuya fachada principal fue reproducida en estudio para una secuencia de *El día de la bestia* (Álex de la Iglesia, 1995) en la que los protagonistas recorrerían el gran letrero luminoso.

#### 2.1.4. Modificado. $A = C \neq B$

El espacio verdadero se corresponde con el de rodaje, pero no con el que se

ve en la pantalla. Por ejemplo, cuando se rueda en una ciudad pero el ambiente urbano se altera para eliminar o añadir elementos, como letreros o mobiliario urbano, que pueden distraer la atención o que no deben aparecer por motivos estéticos o históricos.

Se pueden mencionar también muchos ejemplos, como las vistas aéreas de Nueva York y Los Ángeles transformadas gracias a los efectos digitales en ciudades dominadas por los incendios, en *Guerra Mundial Z* (World War Z, Marc Forster, 2013).

### 2.1.5. Espacio Inventado. $A \neq B \neq C$

Ninguno de los tres espacios se corresponde entre sí. El caso más común es el de ámbitos en películas de ciencia ficción rodadas habitualmente gracias a efectos especiales, por ejemplo, y por citar tres de los más célebres, las ciudades de *Metrópolis* (Metropolis, Fritz Lang, 1927) y *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) así como el planeta Coruscant, un mundo que es en su totalidad una inmensa urbe y que aparece en la primera trilogía de la saga *Star Wars*, compuesta por *La guerra de las galaxias* (Star Wars, Georges Lucas, 1977), *El imperio contraataca* (Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, 1980) y *El retorno del jedi* (Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi, Richard Marquand, 1983).

La tipología espacial constructiva según su forma se resume en la siguiente tabla:

Tipología espacial constructiva formal			
Espacios	Verdadero	Pantalla	Rodaje
Auténtico			
Recreado			
Reproducido			
Modificado			
Inventado			

De todos estos tipos de espacios sólo el primero se construye empleando únicamente instrumentos arquitectónicos; para construir el resto de los espacios son necesarios los mencionados y otros instrumentos específicos de procedencia teatral, y en general los propios de la imagen en movimiento.

## 2.2. Funcional

Como se decía antes, la tipología del espacio que ve el público, queda clasificada solo desde el punto de vista de la forma de este espacio y no de su función, o sea, de lo que ese espacio representa en la ficción. Al introducir esa función se establecen, como en la tipología anterior, varios tipos diferentes de espacios, en este caso cuatro.

### 2.2.1. Existente

Es el caso más sencillo y evidente, cuando se usa el mismo lugar que es el representado en la ficción. Hay numerosos ejemplos, entre ellos se pueden mencionar edificios notables en la historia de la arquitectura, como la Casa Milà, la Pedrera, de Antoni Gaudí, que ha aparecido en varias películas<sup>2</sup>, y en el argumento de todas ellas los personajes están o ven en ese edificio.

Otro caso de edificio notable es el Museo Guggenheim de Frank Lloyd Wright, ubicado en Nueva York, cuya fachada ha aparecido encuadrada desde el sur en *Hombres de negro* (Men in Black, Barry Sonnenfeld, 1997) donde un extraterrestre la escala, mientras el policía que lo persigue ha de recorrer la rampa interior; trece años después, en uno de los planos de *En la boda de mi hermana* (When in Rome, Mark Steven Johnson, 2010), la cámara es colocada exactamente en el mismo lugar que en uno de los planos de *Hombres de negro*; la fachada también aparece desde un punto de vista similar en *Los pingüinos del Sr. Poper* (Mr. Popper's Penguins, Mark Waters, 2011) y en *The International: dinero en la sombra* (The International, Tom Tykwer, 2008), pero en esta ocasión se trata de un espacio reproducido, pues el edificio estaba en obras con sus fachadas cubiertas por andamios y hubo de ser generado por efectos digitales, eliminando todos los elementos superpuestos para simular su estado habitual. Asimismo, se eligió el punto de vista opuesto, es decir, desde el norte, para encuadrar la fachada en los títulos de crédito de *Un beso para Birdie* (Bye Bye Birdie, George Sidney, 1963), en *La sombra del testigo* (So-

meone to watch over me, Ridley Scott, 1987), en la mencionada *En la boda de mi hermana* y en el telefilm *Terremoto en Nueva York 2* (*Aftershock: Earthquake in New York*, Mikael Salomon, 1999), donde se ve cómo el edificio se resquebraja y colapsa a causa de un terremoto. En cuanto a su interior, en él se celebran dos cócteles, uno en *La sombra del testigo* y otro en *Vida y amores de una diablesa* (She-Devil, Susan Seidelman, 1989), y su rampa en espiral sirve para que los pingüinos del Sr. Poper se deslicen hasta la planta baja; los cineastas suelen mostrar el interior del edificio con idénticos movimientos de cámara, ya sea desde abajo hacia arriba para terminar enseñando el lucernario de cristal, o al contrario, desde arriba hacia abajo, mostrando a los personajes moviéndose por las rampas, como en *Hombres de negro*, *En la boda de mi hermana* y *The International: dinero en la sombra*. En esta última, para poder rodar un tiroteo en el interior del edificio, se reprodujeron cuatro de sus plantas a una escala ligeramente inferior, al noventa y ocho por ciento de su tamaño, dentro de un antiguo almacén ferroviario en Berlín, encargándole expresamente una obra de cristal a Julian Rosefeldt que fue colgada del techo y luego en la película destruida a balazos por el protagonista. Ya que se menciona una de las exposiciones, aunque fuera creada ex profeso para esta producción, no se debe olvidar que hay otras reales que sí se pueden ver en las pantallas, como la del escultor David Smith en *Flor de cactus* (Cactus Flower, Gene Sacks, 1969), *The Knife Ship* de Claes Oldenburg, Coosje van Bruggen y Frank O. Gehry en *La sombra del testigo*, y *I Want to Believe* de Cai Guo-Qiang, en *En la boda de mi hermana*<sup>3</sup>. Para terminar con el edificio de Wright, se debe mencionar que no sólo se ha mostrado, sino que por su importancia también se ha mencionado, por ejemplo en *Hannah y sus hermanas* (Hanna and Her Sisters, Woody Allen, 1986), cuando una de las protagonistas se arrepiente de lo que le ha dicho a un arquitecto y piensa: «no comprendo cómo se me ocurrió decir esa



Casa Ennis-Brown en Los Ángeles. Fotografía de Pedro Molina-Siles

tontería sobre el museo Guggenheim. Ese chistecito imbécil de que hay que ponerse patines para verlo». No se debe olvidar que es un edificio real y reconocible por el público, por lo que «es más fácil que tenga un papel protagonista y unas connotaciones de las que carecería si fuese un edificio reconstruido» (GOROSTIZA, 1997b: 17).

### 2.2.2. Imaginado

Se puede rodar una película en un lugar determinado y suponerse que es otro sitio distinto, como ocurre con aquellas ciudades donde se filma sin modificarlas, pero en las que se da a entender que estamos ante otra ciudad. En casos así, estamos frente a un espacio auténtico, pero funcionalmente no corresponde con la ciudad real. Hay muchos ejemplos de estos espacios, entre ellos, en nuestro país, las ciudades inexistentes de *Calle Mayor* (Juan Antonio Bardem, 1956), rodada en Palencia, Cuenca y Logroño (GOROSTIZA, 2006: 109 - 164), y *Bienvenido Mr. Marshall* (Luis García Berlanga, 1952), filmada en Guadalix de la Sierra, si bien se construyó una fuente en la plaza, se adosó una torre a la iglesia y se rebautizó el pueblo en la pantalla como Villar del Río. Otros ejemplos son *El show de Truman* (*Una vida en directo*) (The Truman Show, Peter Weir, 1998), que, aunque rodada en Seaside, figuraba ser el inmenso decorado televisivo de un pueblo llamado

Seaheaven, y *Matrix* (*The Matrix*, Andy y Larry Wachowski, 1999), rodada en la ciudad de Sídney, de la que se eliminó digitalmente el edificio de la Ópera proyectado por Utzon para evitar la identificación de la urbe australiana.

En cuanto a los edificios y siguiendo con la obra de Wright, un ejemplo es su casa Ennis-Brown que ha demostrado tener, entre otras funciones, las indicadas en el anexo. En ninguna de estas películas, a pesar que en algunas tiene una función residencial, el edificio figura ser esa casa. El espacio que han visto los espectadores podrá ser un espacio auténtico, si no se ha modificado formalmente el edificio, o un espacio recreado, si se ha producido algún cambio.

Este edificio sirve además como ejemplo para hacer una serie de precisiones y distinciones respecto al espacio imaginado. En primer lugar, en cuanto al tiempo, la narración puede desarrollarse no solo en el presente y en el pasado, sino también en el futuro, como el año 2019 de *Blade Runner*, el 2038 de *Estación lunar 44* (Moon 44, Roland Emmerich, 1990) y el 2586 de *Los cazadores del tiempo* (Timestalkers, Michael Schultz, 1987), convirtiéndose en un edificio con pantallas en sus paramentos y otros artilugios avanzados tecnológicamente. En segundo lugar, en cuanto a su situación, cuando en el film el edificio se encuen-

tra en otro sitio respecto a dónde está en la realidad, como en un acantilado sobre una playa en *Blood Ties* (Jim McBride, 1991) y en Osaka en *Black Rain* (Ridley Scott, 1989), o su interior figura estar también en otro sitio, como el piso del futuro cónsul de China en Los Ángeles o en Hong Kong en *Hora punta* (Rush Hour, Brett Ratner, 1998). El siguiente caso es cuando el exterior pertenece a otro edificio y el interior está rodado en la casa Ennis, como por ejemplo en *Aullidos 2: Stirba, la mujer lobo* (Howling II: Stirba – Werewolf Bitch, Philippe Mora, 1985), en la que la fachada principal de la mansión de un cazador de hombres lobo pertenece a un chalé convencional con dos plantas y cubiertas inclinadas. Otro ejemplo es el hotel mexicano donde reside la protagonista de *Cold Heaven* (Nicholas Roeg, 1991): la recepción pertenece al Acapulco Princess, pero la habitación es un dormitorio de la casa Ennis. Asimismo, en *La casa de Frankenstein* (House of Frankenstein, Peter Werner, 1997), el exterior está representado con una maqueta que no es exactamente igual al edificio original, mientras que el interior tampoco pertenece a la casa Ennis, de la que usa sólo su fachada oeste. En ocasiones ha ocurrido a la inversa, es decir, que el exterior sea de la Ennis y el interior un decorado u otro edificio, como en *Hembra* (*Female*, Michael Curtiz, 1933), donde al traspasar

la puerta de entrada hay un inmenso salón dominado por una estilizada escalera curva situada en su centro y un enorme órgano colgado en la pared; o en *La mansión de los horrores* (House of the Haunted Hill, William Castle, 1959), donde el edificio tiene dos plantas y un sótano, con una decoración típica de una mansión victoriana y apropiada para un argumento terrorífico. Es significativo que, en el cartel de la cinta de Castle, se represente una casa que se correspondería más con los interiores mencionados que con las fachadas norte y oeste de la Ennis que aparecen al principio. También se puede dar el caso de edificios a los que se les añaden elementos que no tenían, como en *Hembra*, en la que encontramos secuencias en una piscina exterior<sup>4</sup> que no existía antes del rodaje. En 1940, el propio Wright diseñó una piscina en el jardín que recaía al norte por indicación de John Nesbitt, entonces propietario del edificio. Esta piscina ha aparecido entre otras películas en *Como plaga de langosta* (The Day of the Locust, John Schlesinger, 1975), con el cadáver de un caballo en su interior, y en *The Glimmer Man* (Glimmer Man, John Gray, 1996) con un delincuente que nada en ella por la noche.

El caso extremo es cuando se construye un espacio inventado, pero con los bloques creados por Wright para la casa Ennis. Por ejemplo, el interior del apartamento del protagonista de *Blade Runner* y el sótano de la casa de *La mansión de los horrores*, que se justifican porque en ellas se ve la fachada. Pero hay otras películas en las que no aparece la casa y sin embargo alguna de sus dependencias tiene los bloques de Wright, como por ejemplo la galería de tiro de *Superdetective en Hollywood II* (Beverly Hills Cop II, Tony Scott, 1987), la puerta de acceso exterior al club Silencio de *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), o un bar en un lejano planeta en el episodio *Till the Blood Runs Clear* (Tony Tilse, 1999) de la serie de televisión de ciencia ficción *Farscape* (Rockne S. O'Bannon, Sci-Fi Channel, 1999-2003). Otro ejemplo se-

mejante es el salón de la mansión de la estrella de cine y espía nazi de *Rocketeer* (The Rocketeer, Joe Johnston, 1991) un espacio inventado usando la copia de los bloques y de una cristalera, pero con una configuración espacial y elementos como una escalera y una chimenea que no se corresponden con las de la casa original, además de un salón al que se le añade una segunda planta con un mirador que da a la primera. En *Depredador 2* (Predator 2, Stephen

### El caso extremo es cuando se construye un espacio inventado, pero con los bloques creados por Wright para la casa Ennis-Brown

Hopkins, 1990) las paredes del piso situado en un edificio, cuyo propietario es traficante de drogas y practicante de la magia negra, están construidas con unos bloques parecidos a los de la casa Ennis —incluso en algunas conocidas bases de datos de Internet aparece como rodada en la casa original—. Por último se debe mencionar que la casa Ennis también ha aparecido caricaturizada con elementos asiáticos en el episodio *Wing* (Trey Parker, 2005), de la serie de animación *South Park* (Trey Parker y Matt Stone, Comedy Central, 1997-), en la que es la mansión de unos mafiosos chinos<sup>5</sup>.

Para finalizar con la casa Ennis-Brown es interesante constatar cómo el director Thom Andersen, en su documental *Los Angeles Plays Itself* (2003), toma imágenes de películas rodadas en ella y lo hace siguiendo un orden: comienza por las fachadas más conocidas, la sur y la norte, para pasar al acceso y después a los interiores, para terminar con el que se creó para el apartamento del protagonista de *Blade Runner*, un orden racional que va desde el exterior hasta el interior, pasa por su acceso y culmina en la ficción.

#### 2.2.3. Reconstruido

Es el espacio usado cuando se desea representar un edificio que existe, en cuyo interior no se puede rodar y que, además, no se sabe cómo es, pues no se puede acceder a él y a pesar de ello ha de crearse ese interior.

Como en los otros tipos de espacios, hay muchos ejemplos, dos de ellos en películas del mismo director artístico, Ken Adam. El primero es la Sala de Guerra de *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú* (Dr. Strangelove, or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, Stanley Kubrick, 1964), un lugar que existe pero que Adam y Kubrick inventaron para la película. En cierta ocasión, el primero declaró que «era tan real que la gente en los puestos más elevados intentaban buscarlo. Después me enteré por fuentes fidedignas que cuando Ronald Reagan se mudó a la Casa Blanca le pidió a su jefe de Estado Mayor que le enseñara la Sala de Guerra» (FRAYLING, 2005: 111). Es curioso que esta dependencia se recree, además, en títulos como *Watchmen* (Zack Snyder, 2009) y *X-Men: primera generación* (X-Men: First Class, Matthew Vaughn, 2011). El segundo ejemplo es el interior de Fort Knox en *James Bond contra Goldfinger* (Goldfinger, Guy Hamilton, 1964) del que Adam decía que le permitieron verlo desde el exterior, pero no el interior: «Yo sabía, más o menos, cómo son las cámaras acorazadas de un banco y cómo es apilado el oro debido a los problemas de su peso, y no quería esa clase de realismo. Quería hacer sentir al público que estaban detrás de barrotes y quería hacerles ver montones de oro detrás de una enorme parrilla. Era completamente irrealista y poco práctico, pero funcionaba, tuvimos muchas cartas de personas a los largo del mundo preguntándonos cómo nos habían permitido rodar en Fort Knox» (DELSON, 1982: 38). Este espacio construido dentro de los estudios británicos Pinewood figuraba ser el interior de un espacio existente en los EE.UU., pero no lo era. Adam declaraba que «así una realidad cinematográfica puede parecer más real y más aceptable que la realidad propiamente dicha» (CI-MENT, 1977: 34).

Otro ejemplo es el interior de la sede de la NSA, National Security Agency, en *Enemigo público* (Enemy of the state, Tony Scott, 1998), de la que su creador Benjamín Fernández decía: «el decorado me lo inventé, pero después, cuando ya se estaba rodando la película, nos dejaron ir a ver la NSA y donde, al igual que en la CIA, te enseñan lo que está preparado para enseñar al visitante, y nunca te enseñan donde tienen todos los centros de información. Fuimos allí por verlo, para que no dijeran que no habíamos ido a verlo, pero la realidad es que lo que te enseñan es una cosa como muy cinematográfica [...] Estoy seguro que es un decorado, porque el edificio que tienen entre Washington y Baltimore es impresionante» (GOROSTIZA, 2001: 236). En este caso resulta llamativo cómo en la realidad se creó un decorado para enseñárselo a los visitantes, entre los que hubo uno que construyó su propio espacio para una ficción, además más creíble que el real.

#### 2.2.4. Inexistente

Es el tipo opuesto al existente, ya que ni en la película es un lugar real, ni se

construye en otro lugar real. La gran mayoría de los espacios de ficción pertenecen a este tipo en el que todo es completamente inédito y por ello, al ser aquel que tiene más libertad creativa, debería ser el espacio donde se pudieran plantear más innovaciones, aunque esto no implica que en él se permita una mayor creatividad.

Tres ejemplos de películas recientes, en relación a tres edificios residenciales que se ubican respectivamente en el pasado, el presente y el futuro: la mansión de Calvin Candie (Leonardo DiCaprio) en *Django desencadenado* (Django Unchained, Quentin Tarantino, 2012); la Torre Stark en *Los vengadores* (The Avengers, Joss Whedon, 2012); y la Skytower en la que vive Jack Harper (Tom Cruise) en *Oblivion* (Joseph Kosinski, 2013).

La tipología espacial constructiva según su función se resume en la siguiente tabla:

Tipología espacial constructiva funcional		
	Lugar	Uso
Existente	Real	Real
Imaginado	Real	Irreal
Reconstruido	Irreal	Real
Inexistente	Irreal	Irreal

Casa Ennis-Brown en Los Ángeles. Fotografía de Pedro Molina-Siles



Hoy en día es fundamental analizar y conocer, no solo cómo se construyen los espacios cinematográficos y en general del espectáculo, sino además saber cómo se denominan y clasifican, puesto que estos espacios también han de construirse en la realidad y, hasta hace unos años, se levantaban con técnicas edificatorias arquitectónicas. En la actualidad, sin embargo, las técnicas son cada vez más propias de la escenografía, incluso en los entornos cotidianos, porque la ficción nos rodea y domina con mayor intensidad y frecuencia.

#### Anexo

Relación de películas en las que aparece la casa Ennis-Brown, construida en Los Ángeles en 1924 según un proyecto de Frank Lloyd Wright, y su función en la película:

- *Hembra* (Female, Michael Curtiz, 1933). Casa de Alison Drake (Ruth Chatterton), directora de una fábrica de automóviles.
- *La mansión de los horrores* (William Castle, 1959). Mansión adquirida por el millonario Frederick Loren (Vincent Price) para una fiesta privada.
- *El hombre terminal* (The Terminal Man, Mike Hodges, 1974). Casa de un neurocirujano.
- *Como plaga de langosta* (The Day of the Locust; John Schlesinger, 1975). Casa de Claude Estee (Richard Dysart), un productor cinematográfico.
- *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Apartamento de Rick Deckard (Harrison Ford) en la planta 97 de un bloque de viviendas, en el año 2019.
- *Aullidos 2: Stirba, la mujer lobo* (Howling II: Stirba – Werewolf Bitch, Philippe Mora, 1985). Chalé de dos plantas de Stefan Crosscoe (Christopher Lee), un cazador de hombres lobo.
- *Los cazadores del tiempo* (TV) (Timestalkers, Michael Schultz, 1987). Laboratorio para realizar viajes en el tiempo del año 2586.
- *Annihilator* (TV) (Michael Chapman, 1986). Casa de Layla (Susan Blakely), robot humanoide asesino.

- *Karate Kid III. El desafío final* (The Karate Kid, Part III, John G. Avildsen, 1989). Casa de Terry Silver (Thomas Ian Griffith), hombre de negocios, karateka y ex veterano del Vietnam.
- *Black Rain* (Ridley Scott, 1989). Mansión de Ohashi (Shigeru Kôyama), jefe de la yakuza en Osaka.
- *Estación lunar 44* (Moon 44, Roland Emmerich, 1990). Sede de una corporación minera en el año 2038.
- *Twin Peaks* (Mark Frost, David Lynch, ABC: 1990 - 1991). Casa donde se desarrolla la serie de televisión *Invitation To Love*.
- *Cold Heaven* (Nicholas Roeg, 1991). Hotel mexicano.
- *Grand Canyon (El alma de la ciudad)* (*Grand Canyon*, Lawrence Kasdan, 1991). Casa de Davis (Steve Martin), director de cine.
- *Rocketeer* (The Rocketeer, Joe Johnston, 1991). Mansión de Neville Sinclair (Timothy Dalton), estrella cinematográfica y espía nazi.
- *Secretos de sociedad* (TV) (An Inconvenient Woman, Larry Elikann, 1991). Casa de Jules Mendelson (Jason Robards), un millonario.
- *Blood Ties* (TV) (Jim McBride, 1991). Casa de Eli Chelarin (Patrick Bauchau) hombre de negocios, líder de la comunidad carpató-americana y vampiro.
- *Murder, Obliquely* (#1x05, Alfonso Cuarón, Showtime: 1993), episodio de la serie *Fallen Angels* (Showtime: 1993-1995). Mansión de Dwight Billings (Alan Rickman) un millonario en la década de los cuarenta.
- *El sello de Satán* (TV) (Witch Hunt, Paul Schrader, 1994). Burdel de lujo regentado por brujas.
- *A Passion to Kill* (Rick King, 1994). Sede de la empresa Hillcrest Counselling Services, especializada en conflictos matrimoniales.
- *The Glimmer Man* (*Glimmer Man*, John Gray, 1996). Casa de Frank Deverell (Bob Gunton) jefe local del crimen organizado.
- *Asesinos de reemplazo* (The Replacement Killers, Antoine Fuqua, 1998). Casa de Terence Wei (Kenneth Tsang) un jefe de la mafia china en Los Ángeles.
- *Buffy, cazavampiros* (TV) (Buffy the Vampire Slayer, Joss Whedon, The WB: 1997-2001 y UPN: 2001-2003). Mansión de los vampiros Angel (David Boreanaz), Spike (James Marsters) y Drusilla (Juliet Landau) en la segunda temporada y solo de Angel en la tercera temporada.
- *La casa de Frankenstein* (TV) (House of Frankenstein, Peter Werner, 1997). Casa de Crispian Grimes (Greg Wise) un vampiro millonario.
- *Hora punta* (Rush Hour, Brett Ratner, 1998). Piso de Han (Tzi Ma) el futuro cónsul de China en Los Ángeles en un rascacielos de Hong Kong.
- *Nivel 13* (13th Floor, Josef Rusnak, 1999). Casa de Douglas Hall (Craig Bierko), un científico dedicado a la informática.
- *Snide and Prejudice* (Philippe Mora, 2001). Hospital psiquiátrico.
- *The Beatnicks* (Nicholson Williams, 2001). Casa de Mack Drake (Eric Roberts), propietario de un club nocturno.
- *Escobar Gallardo* (TV) (#1x13, Ryan Murphy, FX, 2003) episodio de la serie de televisión *Nip/Tuck, a golpe de bisturí* (Nip/Tuck, Ryan Murphy, FX, 2003-2010). Mansión de Escobar Gallardo (Robert LaSardo) traficante de drogas.  
La casa Ennis-Brown también ha aparecido en anuncios de Nynex (1989), Calvin Klein's Obsession (David Lynch, 1990), Vogue (1992), Helene Curtis (1994), AT&T (1994), Pantene (1996) y Blue Cross (1998); así como en videoclips de Ray Charles, *A Song for You* (1993), 3T y Michael Jackson, *Why* (Ralph Ziman, 1996), Ricky Martin, *Vuelve* (Wayne Isham, 1998) y S Club 7, *Have You Ever* (Julien Temple, 2001).  
En *Los Angeles Plays Itself* (Thom Andersen, 2003) la Casa Ennis Brown aparece por orden de secuencias de las siguientes películas:  
1. *Asesinos de reemplazo* (The Replacement Killers, Antoine Fuqua, 1998). Fachada sur.
- 2. *Karate Kid III* (The Karate Kid, Part III, John G. Avildsen, 1989). Fachada norte.
- 3. *Black Rain* (Ridley Scott, 1989). Fachada norte.
- 4. *Hembra* (Female, Michael Curtiz, 1933). Acceso, interior (falso) y jardín (falso).
- 5. *La mansión de los horrores* (House of the Haunted Hill, William Castle, 1959). Fachada norte, acceso, fachada oeste, interior (falso).
- 6. Vídeo de Ricky Martin, *Vuelve*. Interior (salón y corredor).
- 7. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Exterior (falso).
- 8. *A Passion to Kill* (Rick King, 1994). Fachada oeste, interior.
- 9. *Nivel 13* (13th Floor, Josef Rusnak, 1999). Interior.
- 10. *Los cazadores del tiempo* (Timestalkers, Michael Schultz, 1987). Interior (salón y corredor).
- 11. *Black Rain* (Ridley Scott, 1989). Interior (salón).
- 12. *Aullidos 2: Stirba, la mujer lobo* (Howling II: Stirba - Werewolf Bitch, Philippe Mora, 1985). Interior (salón).
- 13. *La mansión de los horrores* (House of the Haunted Hill, William Castle, 1959). Fachada norte.
- 14. *El hombre terminal* (The Terminal Man, Mike Hodges, 1974). Interior (salón).
- 15. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Interior (falso).

## Notas

\* Este artículo es un avance de un capítulo de la tesis doctoral que el autor está desarrollando en el Departamento de Proyectos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid bajo la tutoría de Luis Antonio Gutiérrez Cabrero.

1 Las plantas de estas tres edificaciones han sido dibujadas y analizadas por el autor de este artículo (GOROSTIZA, 2011: 157 - 173).

2 La cubierta del edificio aparece en *Biotaxia* (José María Nunes, 1968), *El reportero* (Professione: reporter, Michelangelo Antonioni, 1975), *Jugando con la muerte* (José Antonio de la Loma, 1982) y *Vicky Cristina Barcelona* (Woody Allen, 2008). Otras películas donde

aparecen sus interiores y/o su fachada son las siguientes: *Gaudí* (José María Argemí, 1960), *No temas a la ley* (Víctor Merenda, 1963), *España otra vez* (Jaime Camino, 1969), *Vértigo en Manhattan* (Gonzalo Herralde, 1981), *Últimas tardes con Teresa* (Gonzalo Herralde, 1984), *Los mares del sur* (Manuel Esteban, 1992), *Souvenir* (Rosa Vergés, 1994), *Costa Brava* (Marta Balletbò-Coll, 1995), *Manjar de amor* (Food of Love, Ventura Pons, 2002) y *Tardes de Gaudí* (Gaudi Afternoon, Susan Seidelman, 2001).

3 El interior del edificio además ha aparecido en *Los tres días del Cóndor* (Three Days of the Condor, Sydney Pollack, 1975), *Manhattan* (Woody Allen, 1979) y *Hamlet - una historia eterna* (Hamlet, Michael Almereyda, 2000).

4 Esta piscina se construyó en el estudio de la Warner Brothers para el número musical *By a Waterfall* de *Desfile de candilejas* (Footlight Parade, Lloyd Bacon, 1933).

5 Se bromea así con la relación que ha tenido el edificio en la ficción con delincuentes orientales, lo que ha ocurrido en tres ocasiones. Tantas veces, por cierto, como ha sido vivienda de vampiros.

cualquier país. En: CUETO, Roberto (coord). *Calle Mayor... 50 años después*. Valencia: IVAC. GOROSTIZA, Jorge (2011). Perturbación, ofensa y fascinación: Realidad y ficción en los espacios de Fellini. En: ANGULO, Jesús; FERNÁNDEZ, Joxean (coord). *Federico Fellini*. San Sebastián: donostia kultura.

REVERT, Jordi (2011). La arquitectura visual en el cine de acción. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 12, 114-121.

## Bibliografía

CIMENT, Michel (1977). De James Bond à Barry Lindon. *Positif*, nº 191 (marzo).

DELSON, James (1982). Art Directors: Ken Adam. *Film Comment*, vol. 18, nº 1 (enero-febrero).

FRANK, Scott (1997). The Frame of Life: Mediating Frank Lloyd Wright Wright's Ennis-Brown Residence. *Spectator*, vol. 18, nº 1 (otoño - invierno).

FRAYLING, Christopher (2005). *Ken Adam and the Art of Production Design*. Londres: faber and faber.

GARDIES, André (1993). *L'Espace au Cinéma*. París: Meridiens Klincksieck.

GOROSTIZA, Jorge (1997 a). *Directores artísticos del cine español*. Madrid: Filmoteca Española - Ediciones Cátedra.

GOROSTIZA, Jorge (1997 b). *La imagen supuesta*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.

GOROSTIZA, Jorge (2001). *La arquitectura de los sueños: entrevistas con directores artísticos del cine español*. Madrid: 31 Festival de Cine de Alcalá de Henares.

GOROSTIZA, Jorge (2006). Una ciudad cualquiera, en cualquier provincia de

Jorge Gorostiza (Santa Cruz de Tenerife, 1956). Es arquitecto, proyecta y construye edificios y desarrolla trabajos de urbanismo. Publica numerosos artículos sobre cine y arquitectura en revistas y en varios volúmenes colectivos. Autor de entre otros, libros *Cine y arquitectura* (1990), *Peter Greenaway* (1995), *Directores artísticos del cine español* (1997), *La imagen supuesta* (1997), *Constructores de quimeras* (1999), *La arquitectura de los sueños* (2001), *Blade Runner* (2002) y *David Cronenberg* (2003), estos dos últimos con Ana Pérez, así como *La profundidad de la pantalla, arquitectura + cine* (2007). Director de la Filmoteca Canaria entre 2000 y 2005, imparte conferencias sobre arquitectura y cine en numerosas instituciones. Ha sido jurado en varios festivales cinematográficos y comisario de exposiciones.