





Remakes de proyectos artísticos en movimiento: la nostalgia a la medida en cine, series y videojuegos¹



Adrián Suárez Mouríño

Universidad Internacional de La Rioja  

Darío Buñuel Fanconi

Universidad Internacional de La Rioja  

Nadia McGowan

Universidad Internacional de La Rioja  

<https://dx.doi.org/10.5209/arab.103503>

Recibido: 20/06/2025 • Aceptado: 07/07/2025

EN Remakes of Moving Art Projects: Tailor-Made Nostalgia in Film, TV Series, and Video Games

Cómo citar: Suárez Mouríño, Adrián; Buñuel Fanconi, Darío; McGowan, Nadia (2025). *Remakes de proyectos artísticos en movimiento: la nostalgia a la medida en cine, series y videojuegos*. *Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 25(2), 107-109.

Vivimos rodeados de relatos que regresan. La cultura audiovisual contemporánea se encuentra inmersa en una espiral de reformulación constante, donde los *remakes* ya no son simples ejercicios de reciclaje narrativo, sino vehículos privilegiados para explorar nuestras transformaciones sociales, políticas y estéticas. Este monográfico reúne una serie de investigaciones que abordan, desde distintas disciplinas y metodologías, la resignificación de historias ya contadas a través de *remakes* cinematográficos, televisivos y videolúdicos.

La memoria colectiva, el impacto de las tecnologías emergentes y los cambios en las formas de consumo cultural convergen en estas versiones contemporáneas de obras del pasado. Lejos de ser meras copias, los *remakes* se han convertido en espacios de relectura, de confrontación con el ayer y de rearticulación del presente. ¿Qué cambia y qué permanece cuando una historia se vuelve a contar? ¿Cómo se actualizan las emociones, los discursos o los imaginarios? ¿En qué medida nuestras necesidades culturales actuales moldean estos productos nostálgicos?

Este conjunto de artículos ahonda sobre estas cuestiones. ¿Por qué las historias cambian cuando se formula un *remake*? ¿Qué nos dice eso sobre nosotros mismos o sobre nuestra percepción del pasado? ¿Acaso necesitamos la nostalgia para seguir adelante? Los distintos

¹ Este monográfico es resultado del proyecto *Estudios sobre los motivos narrativos, estéticos, de dirección y guion acerca del rediseño en forma de remake de videojuegos AAA de éxito*, con referencia JT-2023-01 concedido en la Convocatoria de Proyectos Propios del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Internacional de La Rioja y del proyecto *B24-009-I Relax and Play*, financiado por la convocatoria INCENTIVA 24 del Vicerrectorado de Transferencia de la Universidad Internacional de La Rioja.

autores de este trabajo centran su visión en los videojuegos, el cine y las series, ofreciendo un conjunto de miradas apasionantes y diversas sobre esta cuestión. Estamos seguros que no solo serán de interés para cualquier investigador, sino que abrirán nuevas e interesantes vías de investigación. Los artículos que incluye este número son los siguientes:

“Kim Ki-young y la trilogía de *La criada* (*Hanyo*): El *remake* como herramienta para el análisis político, histórico y social (Corea del Sur, 1960-1982)” examina la obra de Kim Ki-young y sus reinterpretaciones de *La criada* como una forma de releer la historia de Corea del Sur. A través del *remake*, se analiza la tensión entre clases, géneros y estructuras de poder. La trilogía deviene espejo de una sociedad cambiante y convulsa.

“Dialéctica entre la nostalgia textual y el progreso hacia lo visual en los *remakes* de videojuegos: el caso de la éfrasis” plantea, desde la teoría de la éfrasis, un análisis sobre cómo los videojuegos rehacen lo ya conocido mediante un giro visual. El estudio explora cómo se negocia el pasado textual con las capacidades expresivas del presente. Nostalgia y tecnología se enfrentan y fusionan en nuevas narrativas visuales.

“De la nostalgia a la remasterización de *Age of Mythology*: los retratos divinos” aborda la remasterización de *Age of Mythology* y su representación visual de lo divino. El artículo propone que la nostalgia no solo se encuentra en la mecánica o la narrativa, sino también en la iconografía actualizada. La estética sagrada se convierte en herramienta de reapropiación cultural.

“Violación y venganza en la era del *remake*: De *I Spit on Your Grave* [...]” investiga cómo el *remake* transforma el discurso sobre el cuerpo, la violencia y el empoderamiento femenino. La comparación entre versiones revela tensiones éticas y sociales. Se plantea si el *remake* suaviza, endurece o resignifica el trauma original.

“Del terror al trauma: El *remake* como contenedor de motivos narrativos en *Alone in the Dark* (1992, 2024)” examina, cruzando décadas, cómo el miedo se convierte en trauma en el *remake* de *Alone in the Dark*. Propone que el juego actualiza los dispositivos narrativos clásicos hacia una sensibilidad más introspectiva. El horror ya no es solo físico, sino también psicológico.

“Netflix, la nueva serialidad y el estilo trascendental: análisis de la tercera temporada de *Master of None*” reflexiona sobre cómo las plataformas de *streaming*, en especial Netflix, redefinen el tempo narrativo en los *remakes* y continuaciones. El caso de *Master of None* muestra una apuesta por lo contemplativo y emocional. La nostalgia se convierte aquí en una experiencia estética de lo cotidiano.

“El impacto del diseño de interiores en la percepción de los *remakes*: cómo los espacios definen la identidad de las nuevas versiones” contempla cómo los escenarios y ambientes interiores en los *remakes* no son neutros, sino cargados de sentido. Los espacios arquitectónicos actualizados redefinen personajes y relatos. Se propone el diseño de interiores como un agente activo de resignificación cultural.

“Distopía e intertextualidades nostálgicas en las ucronías narrativas de *Fallout*, *Bioshock* y *Wolfenstein*” explora cómo ciertas franquicias de videojuegos construyen mundos alternativos que dialogan con el pasado. A través de referencias cruzadas, nostalgia e ideología se entrelazan. Estas distopías actualizan preocupaciones históricas bajo nuevas lógicas narrativas y estéticas.

“La herencia de su nombre: autoalusión y *remake* en *Holy Motors* y *C'est pas moi* de Leos Carax” examina la práctica autorreferencial como forma de *remake* íntimo. Carax se convierte en su propio referente, jugando con la identidad, la repetición y la memoria. La nostalgia, en este caso, adopta una forma poética y autoral.

“El *remake* intracultural de *El televisor* (1974, 2022): de la sociedad del espectáculo al capitalismo de vigilancia” estudia cómo un mismo relato puede reflejar distintos contextos tecnológicos y sociales. Del espectáculo televisivo al control digital, el *remake* revela nuevas formas de alienación. El aparato doméstico se transforma en dispositivo de vigilancia contemporáneo.

“La relación del videojuego con su pasado mediante *remakes*: Nostalgia y pervivencia de relatos míticos en la sociedad del espectáculo interactivo” se centra en cómo los videojuegos recrean sus propias leyendas para sobrevivir en un mercado saturado. La nostalgia se convierte

en una estrategia de fidelización. El mito, renovado, mantiene su fuerza simbólica en un entorno interactivo.

“Nostalgia lúdica hecha a medida: Una propuesta metodológica para el análisis de *remakes* de videojuegos desde un punto de vista social” cierra el monográfico. Propone una metodología de análisis que permita entender cómo los *remakes* de videojuegos activan memorias colectivas. La nostalgia se diseña estratégicamente para públicos específicos. Se aboga por estudiar estos productos como fenómenos culturales complejos.