



El impacto del diseño de interiores en la percepción de los *remakes*: cómo los espacios definen la identidad de las nuevas versiones

Roberta Barban Franceschi

Universidad Internacional de La Rioja  

<https://dx.doi.org/10.5209/arab.99354>

Recibido: 29/11/2024 • Aceptado: 19/05/2025

ES Resumen. El auge de los remakes en el cine, que recrean historias clásicas para nuevas audiencias, se ha intensificado en las últimas décadas, destacando por su capacidad de reinterpretar narrativas desde perspectivas contemporáneas. Este análisis se centra en cómo los cambios en el diseño de interiores de los *remakes* afectan la identidad y la narrativa de las películas. A través de un enfoque visual y teórico, se examinan elementos clave como iluminación, materiales, disposición espacial y mobiliario, evaluando su contribución a la atmósfera y al impacto emocional de estas producciones. Los resultados muestran que el diseño de interiores no solo actualiza la estética, sino que también reconfigura la narrativa, equilibrando la nostalgia de la obra original con innovaciones que reflejan transformaciones culturales y tecnológicas. Así, los *remakes* ofrecen una experiencia renovada al espectador, manteniendo la esencia de la historia mientras adaptan su lenguaje visual a los tiempos actuales.

Palabras clave. diseño de interiores; *remakes*; nostalgia; identidad espacial; semiótica espacial.

EN The Impact of Interior Design on the Perception of Remakes: How Spaces Define the Identity of New Versions

EN Abstract. The rise of remakes in cinema, which recreate classic stories for new audiences, has intensified in recent decades, standing out for their ability to reinterpret narratives from contemporary perspectives. This analysis examines how changes in the interior design of remakes influence the identity and narrative of films. Through a visual and theoretical approach, key elements such as lighting, materials, spatial arrangement, and furniture are analyzed to evaluate their contribution to the atmosphere and emotional impact of these productions. The findings reveal that interior design not only updates the aesthetics but also reconfigures the narrative, striking a balance between the nostalgia of the original work and innovations reflecting cultural and technological shifts. By modifying spaces, remakes provide viewers with a renewed experience that preserves the story's essence while adapting its visual language to resonate with modern audiences, bridging the past and present effectively.

Keywords. interior design; remakes; nostalgia; spatial identity; spatial semiotics.

Sumario. 1. Introducción. 2. El diseño de interiores como lenguaje narrativo. 3. Metodología. 4. Análisis de casos. 4.1. Análisis de *remakes* en el cine. Caso 1: Análisis comparativo del diseño de interiores entre las versiones de *Rebecca* (1940 y 2020). Caso 2: Análisis comparativo del diseño

de interiores en *The Great Gatsby* (1974) y *The Great Gatsby* (2013). 5. Discusión y conclusiones. 6. Referencias.

Cómo citar: Barban Franceschi, R. (2025). El impacto del diseño de interiores en la percepción de los remakes: cómo los espacios definen la identidad de las nuevas versiones, *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 25(2), 195-208.

1. Introducción

En la industria del cine, los *remakes* se han consolidado como una tendencia recurrente en las últimas décadas. Este fenómeno, que implica recrear películas o historias previamente existentes, ha emergido como una estrategia para revitalizar contenidos clásicos, acercarlos a nuevas audiencias o reinterpretarlos a través de innovaciones tecnológicas y estilísticas. Además de sus aspectos técnicos y narrativos, los *remakes* se nutren de una poderosa conexión emocional: la nostalgia. En una sociedad contemporánea en constante transformación, inmersa en la industria 4.0 (Schwab, 2016), las dinámicas de cambio son continuas, y nuestras relaciones con el mundo se caracterizan por la fluidez, la inestabilidad y la incertidumbre (Bauman, 2003). En este contexto, la mirada nostálgica al pasado se ha convertido en un recurso valioso, pues ofrece una sensación de seguridad y alimenta la creencia de que el pasado representaba un tiempo mejor (Sueiro Graña, 2021). Esta dimensión nostálgica ha sido estudiada desde distintos enfoques teóricos y culturales, como en los trabajos de Boym (2001) sobre la nostalgia restaurativa y reflexiva, lo que permite enmarcar el análisis estético desde una perspectiva emocional y simbólica.

Este sentimiento nostálgico desempeña un papel crucial en la atracción de los *remakes* hacia el público y en las decisiones creativas de los cineastas. El diseño de interiores se presenta como un elemento clave en este proceso, ya que es capaz de capturar y reinterpretar la atmósfera de las obras originales, evocando memorias afectivas mientras ofrece una visión renovada de las historias. El diseño de interiores no es solo un aspecto decorativo, sino un vehículo narrativo que contextualiza las historias, define a los personajes y establece una conexión emocional con el público. Según Norman (2005), es el componente visceral de los objetos lo que genera esa conexión, dado que la apariencia de los objetos juega un papel fundamental en la creación de esta relación emocional. Esta afirmación se puede ampliar al campo cinematográfico, donde el entorno visual actúa como un agente de significación que complementa el guion y las actuaciones, como señalan Mitchell (2005) y Pallasmaa (2007), autores clave en los estudios visuales y la fenomenología del espacio.

En los *remakes*, el diseño de interiores no solo refleja la evolución estética y tecnológica, sino que también juega con la nostalgia. Incorpora elementos reconocibles de las versiones originales para evocar recuerdos en los espectadores, mientras introduce modificaciones que enriquecen el significado de la obra. Esta dualidad entre lo familiar y lo innovador transforma los espacios cinematográficos en puntos de convergencia entre el pasado y el presente, generando una “tradición falsificada” (Carcavilla Puey, 2021), característica de la postmodernidad, vinculada al diseño retro y vintage. Autores como Jameson (1991) y Hutcheon (2006) han analizado cómo los productos culturales postmodernos, como los *remakes*, se nutren de la intertextualidad y del reciclaje estilístico, procesos en los que el diseño adquiere un rol esencial.

El objetivo de este artículo es explorar cómo el diseño de interiores puede convertirse en una herramienta para establecer un diálogo entre generaciones de espectadores, equilibrando el respeto por los clásicos con la necesidad de innovación, sin perder el lenguaje visual de las obras originales. A través de un enfoque detallado en la iluminación, el mobiliario, la disposición del espacio y los materiales, se busca entender cómo estos factores influyen en la experiencia del espectador y en la reinterpretación de las obras originales en los *remakes*. Los espacios

y los interiores en los *remakes* no solo sirven como un contexto físico, sino que se convierten en vehículos emocionales que influyen en la narrativa y la percepción del público. El mobiliario, las texturas, la distribución de los objetos y la forma en que la luz interactúa con el espacio pueden comunicar aspectos de la personalidad de los personajes, el tono de la historia y el contexto emocional de la trama. Por ejemplo, la recreación de una habitación icónica con ligeras modificaciones puede generar un sentido de familiaridad en los espectadores, mientras introduce nuevas interpretaciones que enriquecen la narrativa. Además, los materiales y colores elegidos en los interiores pueden evocar una estética de época, reforzando el vínculo nostálgico con la obra original. Silverman (1996) ha sugerido que el espacio fílmico actúa como un “cuerpo significativo”, permitiendo que el entorno comunique ideología, emoción y cultura visual de forma implícita. La disposición de los muebles y objetos en una escena no solo establece la dinámica del espacio, sino que también refleja las relaciones entre los personajes y el impacto emocional del entorno. De esta manera, el diseño de interiores en los *remakes* juega un papel crucial en la construcción de la nueva identidad visual y narrativa de la película.

Este artículo está estructurado en varias secciones. Primero, se realizará una revisión teórica sobre el papel del diseño de interiores en el cine, explorando cómo los espacios han sido utilizados históricamente para comunicar elementos narrativos, emocionales y nostálgicos. A continuación, se analizarán casos específicos de *remakes* en los que el diseño de interiores ha tenido un impacto significativo en la percepción de la obra original, destacando ejemplos donde la iluminación, el mobiliario, la disposición del espacio y los materiales han transformado la historia. Finalmente, se discutirá cómo estos cambios en los espacios contribuyen a la relación entre lo viejo y lo nuevo, considerando cómo los diseñadores de interiores influyen en la identidad de las nuevas versiones mientras dialogan con la nostalgia del público. A lo largo del artículo, se argumentará que el diseño de interiores en los *remakes* es esencial no solo para actualizar la estética de las obras, sino para redefinir su esencia. Este enfoque permite tejer un puente entre la memoria afectiva y las nuevas interpretaciones, enriqueciendo y resignificando las historias clásicas. Se propone una reflexión crítica sobre el papel del espacio cinematográfico como vehículo de continuidad cultural, innovación visual y resignificación emocional, partiendo de un marco teórico coherente y actualizado.

2. El diseño de interiores como lenguaje narrativo

El diseño de interiores no es simplemente un conjunto de decisiones estéticas relacionadas con la distribución de muebles o la elección de materiales. Desde una perspectiva teórica, el diseño de interiores puede entenderse como un lenguaje visual que comunica ideas, emociones y aspectos clave de la narrativa, sin necesidad de palabras. Esto lo convierte en una herramienta fundamental dentro del cine y otros medios audiovisuales. El espacio, como elemento narrativo, tiene un impacto profundo en la manera en que los espectadores interpretan una historia. Esta perspectiva se complementa con la noción de que el cine no solo representa el espacio, sino que lo produce simbólicamente, como argumenta Mitchell (2005) al estudiar el deseo de las imágenes. Así, el diseño de interiores funciona como una extensión del pensamiento visual que afecta la construcción ideológica de la obra. Según el arquitecto y teórico del diseño Christopher Alexander, el diseño de interiores tiene el poder de influir en la forma en que los individuos interactúan con su entorno, generando sensaciones de confort o incomodidad, identidad o desconcierto. La distribución de los espacios, la elección de los materiales y los colores, así como la iluminación, juegan un papel crucial en esta dinámica. Alexander, en su obra *The Timeless Way of Building* (1979), argumenta que los espacios bien diseñados permiten que los individuos se conecten emocionalmente con ellos, a través de una percepción consciente o inconsciente de las características de esos espacios. Estos componentes contribuyen a que cada ambiente resuene de manera diferente con el espectador, influyendo en cómo se experimenta la obra.

Los espacios actúan como elementos narrativos que comunican un mensaje sin necesidad de diálogo, constituyendo una suerte de semiótica espacial. La iluminación, por ejemplo, puede sugerir la moralidad de un personaje o establecer el tono emocional de una escena (Bordwell & Thompson, 2016). Los materiales, como el uso de madera o metal, transmiten diferentes

asociaciones culturales y emocionales. El mobiliario, a su vez, define la funcionalidad de un espacio, pero también puede sugerir la personalidad de quienes lo habitan. La semiótica del espacio, como disciplina teórica, examina cómo los elementos visuales y espaciales contribuyen a la construcción de significados dentro de un contexto narrativo. El cine, al igual que otras formas de arte visual, utiliza estos elementos de manera simbólica para comunicar ideas que van más allá de los diálogos. El espacio es, por tanto, un lenguaje propio, una forma de contar historias sin palabras. Según David Bordwell y Kristin Thompson (2016), la semiótica en el cine puede analizarse a través de la forma en que los objetos, el espacio y la luz se usan en la composición visual de una película. Por ejemplo, en películas como *A Clockwork Orange* (1971) de Stanley Kubrick, los espacios distópicos y futuristas con paredes blancas y superficies lisas sirven no solo como escenarios, sino como una extensión de la mentalidad fría y controladora del sistema social de la película.

Esta relación entre forma y contenido recuerda los planteamientos de Shklovsky (1917), quien proponía que el arte —y por extensión, el cine— debe hacer que lo familiar se perciba de forma nueva, desautomatizando la percepción del espectador. En ese sentido, el rediseño de interiores en un *remake* cumple esa función, haciendo visible lo conocido a través de lo renovado. El espacio, entonces, no es solo un lugar donde la acción ocurre, sino un “personaje” más, que influye en el comportamiento y las emociones de los personajes, así como en la percepción del público sobre la historia. Esta idea se apoya en el trabajo de la teórica de la arquitectura, Gaston Bachelard (1958) afirma que el espacio tiene una carga emocional y psicológica que va más allá de su función utilitaria, generando resonancias emocionales que afectan la narrativa. La atmósfera de una película está profundamente ligada a su diseño de interiores, ya que el espacio físico en el que se desarrollan las historias es un componente clave para la creación de una atmósfera emocionalmente significativa. En este sentido, la atmósfera no es solo el resultado de los elementos visuales, sino también del ambiente generado por la interacción entre estos componentes. El diseño de interiores tiene un impacto directo en cómo el público experimenta la historia, en cómo se siente mientras la observa. Como señala la autora Laura U. Marks (2010), los aspectos visuales y táctiles de los espacios son fundamentales para que los espectadores puedan conectar de manera emocional con lo que ocurre en la pantalla. En películas de terror, por ejemplo, un espacio oscuro, lleno de sombras y contrastes de luz, genera una atmósfera inquietante que afecta la respuesta emocional del público, mientras que una habitación luminosa y ordenada puede comunicar seguridad y tranquilidad. Los *remakes* son una de las tendencias más notorias del cine contemporáneo. La repetición de historias previas, a menudo con un enfoque moderno, busca conectar con audiencias que ya están familiarizadas con la obra original, pero también ofrecer una experiencia nueva. La teoría de los *remakes* ha sido objeto de numerosos estudios, que exploran su dualidad entre la nostalgia y la innovación.

El *remake*, en términos cinematográficos, se refiere a la recreación de una obra previa, utilizando a menudo nuevos avances tecnológicos, un elenco distinto y, en ocasiones, una nueva interpretación del guion original. Según el crítico y académico Thomas Leitch (2002), los *remakes* no son simplemente una repetición, sino una forma de reinterpretar una historia para ofrecer una nueva experiencia al espectador. Esto se relaciona con la noción de “intertextualidad”, según la cual los *remakes* son leídos no solo como una copia del original, sino como una conversación entre el pasado y el presente, con una reinterpretación cultural de los valores originales. Pye (2000) también destaca que los *remakes* permiten explorar los cambios en los códigos visuales y emocionales que evolucionan con el tiempo, y que el espacio visual puede reflejar estas transformaciones. Una de las cuestiones clave en los *remakes* es cómo equilibrar la fidelidad al material original con la necesidad de actualizarlo para una nueva audiencia. Esta tensión entre nostalgia y modernidad puede observarse en *remakes* como *The Great Gatsby* (2013), dirigida por Baz Luhrmann, donde el director mantiene la estructura narrativa original pero adapta la estética para atraer a un público contemporáneo, utilizando efectos visuales y música moderna. Según Linda Hutcheon (2012), los *remakes* son una forma de “reinterpretación creativa”, donde se conserva la esencia de la obra original pero se lleva a cabo una transformación significativa para adaptarla al tiempo presente.

El diseño de interiores juega un papel crucial en la construcción de la identidad de las obras, tanto en las versiones originales como en los *remakes*. Los cambios en el diseño de los interiores no solo afectan la percepción estética de la película, sino que también influyen en la forma en que los espectadores entienden la narrativa y los personajes. En los *remakes*, los cambios en los espacios permiten crear una nueva identidad para la obra, una que se adapta a las necesidades del público contemporáneo y refleja los valores culturales actuales. El diseño de interiores no es solo una capa superficial en un *remake*, sino una herramienta crucial para la creación de una nueva identidad visual. Como sostiene el teórico del cine André Bazin (1967), el espacio en el cine es un medio a través del cual se define la historia y sus personajes. En un *remake*, los cambios en la iluminación, los materiales o la disposición de los espacios pueden modificar la relación entre los personajes y su entorno, creando una nueva percepción de la obra. Los cambios en el diseño de interiores no solo alteran el estilo visual, sino que también pueden modificar el significado de la obra original. En *remakes* de películas clásicas, las decisiones de diseño se convierten en una forma de reconfigurar la narrativa, adaptándola a los valores culturales contemporáneos y a las expectativas del público moderno. Según el filósofo y crítico cinematográfico Siegfried Kracauer (1960), la adaptación de un espacio en el *remake* no solo tiene un propósito estético, sino que también se convierte en un medio para transformar la narrativa misma.

3. Metodología

El presente artículo tiene como objetivo explorar el impacto del diseño de interiores en la percepción de los *remakes* de películas, centrándose en cómo estos cambios afectan la percepción estética de los escenarios y contribuyen a la construcción del sentido narrativo. Para abordar esta cuestión, se utilizará un enfoque cualitativo basado en el análisis visual y semántico de los elementos de diseño de interiores en los *remakes* de las películas *Rebecca* (1940 vs. 2020) y *The Great Gatsby* (1974 vs. 2013). A través de un análisis de elementos y comparando el escenario del clásico con el *remake*, se analizarán los materiales, disposición espacial y mobiliario para comprender cómo estos factores contribuyen a la construcción de la atmósfera y la identidad de las películas. Este tipo de análisis encuentra soporte en la teoría de la intermedialidad (Mitchell, 2005) y en los estudios sobre percepción espacial aplicados a la narrativa visual (Pye, 2007; Silverman, 1988). El enfoque cualitativo adoptado en este estudio se centra en un análisis comparativo entre las versiones originales de las películas mencionadas y sus respectivas versiones de *remake*, con un énfasis particular en el diseño de interiores. El análisis cualitativo permite una interpretación más profunda de los elementos visuales y simbólicos que no solo afectan la estética de la película, sino también la percepción del público y la construcción de la narrativa. Se considerarán tanto los aspectos evidentes del diseño, como la disposición de los muebles o la selección de materiales, como las capas semióticas más complejas que revelan tensiones ideológicas, psicológicas o culturales (Zizek, 1992; Shklovsky, 1917).

Este enfoque cualitativo se justifica porque el diseño de interiores en los *remakes* no solo es un cambio estético, sino que también involucra un cambio narrativo. De esta manera, un análisis de los espacios y sus elementos permitirá detectar cómo se reinterpretan los significados originales y se renuevan para captar la atención de un público moderno. Además, los *remakes* de las películas seleccionadas abarcan varias décadas, lo que ofrece una rica oportunidad para analizar cómo las transformaciones en los espacios reflejan los cambios sociales, culturales y tecnológicos a lo largo del tiempo. La elección de los *remakes* de *Rebecca* y *The Great Gatsby* responde a varios factores que permiten un análisis profundo y representativo de los efectos del diseño de interiores en los *remakes*. Ambas películas son adaptaciones de obras literarias icónicas que han sido reelaboradas en diferentes períodos, lo que proporciona una perspectiva histórica valiosa sobre los cambios en el cine, especialmente en lo que respecta al diseño de interiores. Al seleccionar estos casos, se pretende explorar cómo los elementos visuales de los espacios se adaptan a nuevas audiencias sin perder la esencia de la obra original. *Rebecca* (1940), dirigida por Alfred Hitchcock, es un thriller psicológico basado en la novela de Daphne du Maurier. El *remake* de 2020, dirigido por Ben Wheatley, ofrece una interpretación moderna de la misma historia, pero con cambios significativos en los escenarios y la estética visual. En el caso de *The Great Gatsby*, la

obra original de 1925 escrita por F. Scott Fitzgerald fue adaptada al cine en 1974 por Jack Clayton, con un enfoque más tradicional en la representación de los años 20. Sin embargo, el *remake* de 2013, dirigido por Baz Luhrmann, se caracteriza por una estilización visual extrema, con un diseño de interiores y una atmósfera más moderna y cargada de elementos contemporáneos, lo que permite contrastar la evolución de los espacios en la narrativa visual a lo largo del tiempo.

La elección de estos *remakes* es significativa porque abordan temas relacionados con la identidad, la decadencia social y la psicología de los personajes, temas que pueden ser potentes cuando se analizan a través del diseño de interiores. Además, ambos casos proporcionan ejemplos claros de cómo los cambios en el diseño de los espacios pueden afectar tanto la atmósfera como la percepción de la obra. Desde la perspectiva de la teoría de la desautomatización de la percepción (Shklovsky, 1917), el rediseño de espacios en los *remakes* actúa como mecanismo de distanciamiento que renueva el sentido de la narrativa para el espectador contemporáneo. El análisis se lleva a cabo mediante una combinación de análisis visual y semántico, concentrándose en los aspectos clave del diseño de interiores que juegan un papel crucial en la construcción de la atmósfera y la narrativa. Este análisis incluirá los siguientes elementos: Se estudia cómo la iluminación en los *remakes* contribuye a la creación de la atmósfera general de la película. Esto incluye tanto la iluminación natural como artificial, y cómo se utiliza para destacar ciertos detalles del entorno, crear sombras dramáticas o generar contrastes visuales. Se analiza las diferencias en la iluminación entre las versiones originales y los *remakes*, considerando el contexto cultural y tecnológico en el que fueron realizadas las películas. Se explora cómo los materiales utilizados en los interiores, como la madera, el metal o el vidrio, contribuyen a la caracterización de los espacios y los personajes. En particular, se observará cómo estos materiales reflejan las diferencias en los valores estéticos y las prácticas culturales de las distintas épocas en que se filmaron los *remakes*.

El análisis de la distribución de los muebles y la organización de los espacios será esencial para entender cómo los diseñadores han decidido modificar la funcionalidad y la estética de los lugares clave en las películas. Esto incluirá el análisis de la disposición de los muebles en relación con los personajes, y cómo estas decisiones refuerzan la narrativa emocional de la obra. El mobiliario es un componente crucial en la creación de la atmósfera de un espacio. Se examinará cómo los muebles en cada *remake* contribuyen a las características de los personajes y cómo estos reflejan el contexto social, económico y cultural de las historias. El mobiliario en los *remakes* se considerará no solo en términos de funcionalidad, sino también como una forma de simbolizar aspectos clave de la narrativa. A través del análisis semántico, se estudiarán los símbolos visuales asociados con los espacios. Estos incluyen detalles como el uso de colores específicos, la elección de patrones decorativos y los contrastes entre los espacios públicos y privados, que pueden sugerir temas relacionados con el poder, la opresión, el deseo o el conflicto. Este enfoque permitirá no solo identificar los cambios en el diseño de interiores entre las versiones originales y los *remakes*, sino también analizar cómo esos cambios contribuyen a la construcción de nuevas identidades para las películas.

La principal herramienta de investigación será una revisión literaria, que incluirá estudios previos sobre el diseño de interiores en el cine, así como teorías sobre los *remakes* y el impacto de los cambios en la narrativa. Además, se utilizarán análisis visuales y comparativos de escenas específicas de las películas seleccionadas, tomando como base materiales audiovisuales y críticas cinematográficas. Estas fuentes permitirán un análisis detallado de las diferencias visuales y narrativas, proporcionando un marco para interpretar cómo los espacios modificados pueden alterar la percepción de la obra. Se complementará con un estudio semántico que incluirá la observación de los significados asociados a los espacios, y cómo estos son modificados en los *remakes* para adaptarse a nuevas expectativas culturales y estéticas. El análisis de las escenas específicas se centrará en los momentos clave de cada película donde los interiores desempeñan un papel crucial en la narrativa, para destacar cómo los cambios en el diseño de los espacios afectan la atmósfera y la interpretación de la historia. A través de este enfoque metodológico, el artículo busca ofrecer una comprensión más profunda de cómo el diseño de interiores, como un elemento narrativo clave, influye en la percepción de los *remakes* cinematográficos y cómo estos cambios afectan la identidad de la obra original. A través del análisis de los *remakes*

de *Rebecca* y *The Great Gatsby*, se podrá evaluar el impacto de la evolución de los espacios en el cine y en la experiencia del espectador.

4. Análisis de casos

4.1. Análisis de remakes en el cine

Caso 1. Análisis comparativo del diseño de interiores entre las versiones de *Rebecca* (1940 y 2020)

La película *Rebecca*, dirigida originalmente por Alfred Hitchcock en 1940 y reinterpretada en 2020 por Ben Wheatley, ofrece un interesante contraste en el uso del diseño de interiores. Ambas versiones representan la atmósfera inquietante de Manderley, pero lo hacen de maneras que reflejan las sensibilidades estéticas y narrativas de sus respectivas épocas. En la versión de 1940, el diseño de interiores sigue una estética gótica clásica. Manderley se presenta como un espacio sombrío y opresivo, con mobiliario imponente, texturas pesadas y una distribución de objetos que enfatizan el peso del pasado. Los grandes candelabros, las cortinas gruesas, los paneles de madera oscura y los adornos ornamentados reflejan no solo la riqueza de la mansión, sino también su conexión con la memoria de *Rebecca*, que domina cada rincón de la casa. La iluminación juega un papel crucial; el uso de sombras y luces tenues crea un ambiente de misterio, reforzando el control que la presencia de *Rebecca* ejerce sobre los personajes.



Imagen 1. Interiores de la película *Rebecca* (1940)

[Fuente: <https://theblondeatthefilm.com/wp-content/uploads/2013/10/rebecca-fontaine-in-the-house.jpg>]

Por otro lado, la versión de 2020 actualiza los interiores con una estética más luminosa y moderna, aunque sin perder el aire de opulencia y decadencia. Los espacios son más abiertos y menos recargados, con mobiliario que combina estilos clásicos con un diseño más minimalista. Los tonos claros y los detalles refinados contrastan con los oscuros de la versión de Hitchcock, destacando la intención de Wheatley de reinterpretar la narrativa desde una perspectiva más contemporánea, aunque manteniendo la esencia inquietante de Manderley.



Imagen 2. Interior de la película *Rebecca* (2020).

[Fuente: <https://www.elle.com/es/living/ocio-cultura/a21759365/rebecca-remake-netflix-trailer/>]

Podemos observar en ambas versiones de las películas, la de 1940 y la de 2020, un sutil diálogo en los interiores. Esto se refleja en los estilos del mobiliario, los colores oscuros predominantes en la madera, los detalles elaborados en los acabados y la majestuosidad de los espacios. Estas características no solo destacan el diseño de época, sino que también contribuyen a la narrativa visual, evocando una atmósfera elegante y coherente con el contexto histórico y emocional de cada versión. Los cambios en el diseño de interiores alteran la percepción de los personajes y la narrativa en ambas versiones. En la original, los interiores oscuros y abarrotados simbolizan la constante vigilancia de *Rebecca* sobre los personajes, especialmente la nueva señora de Winter, quien se siente insignificante frente a la omnipresencia de la difunta. Los objetos personales de *Rebecca*, como su escritorio y sus efectos en el dormitorio, son elementos que intensifican su dominio psicológico.



Imagen 3. Habitación de *Rebecca* (1940)

[Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/19/a8/4f/19a84fbd832f1e96cd73ad44c6e73c32.jpg>]

En la versión de 2020, la mansión, aunque sigue siendo majestuosa, se siente menos asfixiante. Los interiores más luminosos y menos claustrofóbicos reflejan una adaptación de la narrativa para una audiencia moderna, que quizás busca un equilibrio entre el misterio y la accesibilidad emocional. Sin embargo, estos cambios también pueden diluir parcialmente la sensación de opresión que define la experiencia de la nueva señora de Winter en la historia original.



Imagen 4. Habitación de *Rebecca* (2020)

[Fuente: <https://www.elle.com/es/living/ocio-cultura/a21759365/rebecca-remake-netflix-trailer/>]

En ambas versiones de las películas, se percibe claramente la tensión en las escenas y la atmósfera de las habitaciones, ambas dominadas por tonos fríos que refuerzan una sensación de incomodidad. En la versión original, los espacios presentan un diseño más gótico, con detalles en metal y arabescos que intensifican la sensación de opresión. En la nueva versión, aunque se mantienen elementos como cortinas y telas elegantes, el mobiliario adopta un enfoque diferente: combina maderas oscuras con muebles en tonos claros y detalles refinados. Esta mezcla de colores y estilos aporta una sensación de contraste que enriquece visualmente los espacios. En la versión de 1940, la distribución del espacio y los materiales refuerzan la atmósfera de aislamiento y control. El despacho de Maxim de Winter, con su mobiliario robusto y tonos oscuros, refleja la gravedad de su carácter y el peso de los secretos que lleva. De igual forma, el dormitorio de *Rebecca*, que permanece intacto, es un espacio cargado emocionalmente que simboliza su poder. Los materiales como la madera, el terciopelo y los metales oscuros acentúan este efecto, junto con la iluminación tenue que que proyecta largas sombras.



Imagen 5. Interiores de la película *Rebecca* (1940)

[Fuente: <https://www.elle.com/es/living/ocio-cultura/a34830087/rebecca-hitchcock-pelicula-amazon-prime-video/>]

En la película de 2020, los espacios son más abiertos y el uso de materiales como mármol, cristal y textiles ligeros genera una atmósfera más elegante que aterradora. Por ejemplo, el dormitorio de *Rebecca*, aunque aún impactante, parece menos un santuario intocable y más un lugar destinado a reflejar su sofisticación y estilo. La luz natural y el uso de colores neutros disminuyen la sensación de amenaza, pero introducen una estética más contemporánea que facilita la conexión del público con los personajes. La comparación entre las versiones de 1940 y 2020 de *Rebecca* destaca cómo el diseño de interiores puede influir profundamente en la narrativa y la percepción de los personajes. Mientras que la versión de Hitchcock utiliza el espacio y los elementos decorativos para subrayar la opresión y la omnipresencia de *Rebecca*, la reinterpretación de Wheatley opta por una atmósfera más equilibrada y menos sombría, reflejando un enfoque modernizado de la historia. Estos cambios en el diseño no solo actualizan la estética, sino que también transforman la forma en que el público experimenta los temas de control, memoria y conflicto presentes en la obra original.



Imagen 6. Interiores de la película *Rebecca* (2020)

[Fuente: <https://www.espinof.com/criticas/rebeca-no-encuentra-su-identidad-pelicula-netflix-palidece-clasico-alfred-hitchcock-pese-a-su-solvencia-tecnica>]

En las imágenes podemos observar cómo se mantienen elementos de conexión entre ambas películas, como la estantería de libros y el sofá con un estilo similar. Sin embargo, en el *remake*, el tratamiento del color y la disposición espacial buscan aportar un enfoque más contemporáneo a la escena, actualizando su estética sin perder la esencia de la original.

Caso 2: Análisis comparativo del diseño de interiores en *The Great Gatsby* (1974) y *The Great Gatsby* (2013)

La adaptación cinematográfica de *The Great Gatsby* ha sido realizada en varias ocasiones, pero las versiones de 1974 y 2013 ofrecen un interesante contraste en cuanto al diseño de interiores. Cada película interpreta de manera distinta los espacios físicos, reflejando no solo las sensibilidades estéticas de su tiempo, sino también su enfoque hacia la narrativa y los personajes. La versión de 1974, dirigida por Jack Clayton, se caracteriza por una representación sobria y realista de los años 20. Los interiores reflejan con precisión histórica el lujo contenido y clásico de la época, con una paleta de colores neutros, muebles de madera oscura y textiles pesados, como cortinas y tapizados ricos en texturas aterciopeladas. Las habitaciones de la mansión de *Gatsby*, aunque opulentas, transmiten una sensación de formalidad y control, destacando la dualidad del personaje: un hombre en búsqueda desesperada de aceptación social y amor, pero atrapado en la rigidez de los códigos de su tiempo.



Imagen 7. Diseño de Interior de *The Great Gatsby* (1974)
[Fuente: <https://bamfstyle.com/2013/05/10/redford-gatsby-pink-suit/>]

La luz en esta versión juega un papel moderado, con un predominio de iluminación cálida y tenue que refuerza la atmósfera melancólica de la historia. Los espacios suelen ser amplios pero algo vacíos, lo que simboliza el vacío emocional de los personajes, en particular el de *Gatsby*. El diseño interior, aunque elegante, parece más enfocado en subrayar la decadencia contenida y la desesperación silenciosa que permea la narrativa. Por el contrario, la versión de 2013, dirigida por Baz Luhrmann, adopta un enfoque exuberante y estilizado que refleja tanto la esencia de los años 20 como las sensibilidades contemporáneas del cine. La mansión de *Gatsby* es un espectáculo visual, con interiores que mezclan influencias art déco con un uso casi barroco de colores brillantes, patrones geométricos y detalles dorados. Los espacios están llenos de elementos visuales deslumbrantes que transmiten exceso y lujo, desde candelabros brillantes hasta espejos dorados y suelos de mármol. Este diseño no solo refuerza la extravagancia del personaje de *Gatsby*, sino que también convierte su casa en un símbolo de su obsesión por impresionar y ganar el amor de Daisy.



Imagen 8. Interior *The Great Gatsby* (2013)
[Fuente: <https://hookedonhouses.net/2013/10/28/sets-baz-luhrmanns-great-gatsby/#more-57228>]

La iluminación en esta versión es dramática y dinámica, con el uso frecuente de contrastes entre sombras y luces intensas que acentúan los momentos clave de la narrativa. Las fiestas de

Gatsby, por ejemplo, están llenas de luces parpadeantes y reflejos, lo que genera un ambiente de euforia, en contraste con los espacios más oscuros y silenciosos que simbolizan la soledad de su vida privada.



Imagen 9. Diseño de Interior *The Great Gatsby* (2013)

[Fuente: <https://hookedonhouses.net/2013/10/28/sets-baz-luhrmanns-great-gatsby/>]

En la versión de 1974, el diseño de interiores subraya la tragedia personal de Gatsby y su lucha por encajar en una sociedad que lo ve como un intruso. La sobriedad de los espacios refleja la imposibilidad de alcanzar la autenticidad en su relación con Daisy y en su estatus social. Los personajes parecen atrapados en una atmósfera de opresión, donde el lujo se presenta más como una cárcel emocional que como una expresión de libertad o éxito. En la versión de 2013, sin embargo, el diseño de interiores enfatiza la teatralidad y el espectáculo. La grandiosidad de los espacios no solo sirve para resaltar el carácter excéntrico y soñador de *Gatsby*, sino también para reforzar el contraste entre la apariencia de éxito y el vacío emocional que lo consume. Los interiores vibrantes y detallados de esta versión transforman la casa de Gatsby en un escenario donde se representa su obsesión, haciendo que su caída sea aún más trágica cuando los espacios llenos de vida y color se vacían al final de la historia. En la versión de 1974, la mansión de *Gatsby* utiliza materiales clásicos como madera oscura y mármol, y la disposición de los muebles es ordenada y rígida. Esto crea una atmósfera de formalidad que refleja el anhelo de *Gatsby* de ser aceptado en una sociedad que lo excluye. Por otro lado, los espacios en la casa de Daisy son más acogedores, con una decoración más ligera y tradicional que sugiere comodidad y estabilidad.

En la versión de 2013, la mansión de *Gatsby* utiliza materiales brillantes como vidrio, metal dorado y mármol pulido. La disposición de los espacios es más expansiva y fluida, con objetos decorativos en abundancia que llenan cada rincón. Por ejemplo, la biblioteca de *Gatsby* está repleta de libros que simbolizan no solo su deseo de conocimiento y autenticidad, sino también su obsesión por construir una identidad fabricada. En contraste, la casa de Daisy tiene tonos más suaves y delicados, lo que refuerza la percepción de un mundo idealizado que *Gatsby* nunca podrá alcanzar. La comparación entre las versiones de 1974 y 2013 de *The Great Gatsby* pone de manifiesto cómo el diseño de interiores influye significativamente en la percepción de la narrativa y los personajes. Mientras que la versión de 1974 opta por un enfoque más sobrio y realista que enfatiza la tragedia silenciosa de la historia, la versión de 2013 abraza una estética extravagante que destaca la teatralidad y el exceso de los años 20. Ambas interpretaciones, a través de sus diferencias estilísticas, logran comunicar las complejidades emocionales de los personajes y profundizar en la temática central del sueño americano.

5. Discusión y conclusión

En este artículo, hemos explorado cómo el diseño de interiores en los *remakes* de películas, específicamente en *Rebecca* (1940 vs. 2020) y *The Great Gatsby* (1974 vs. 2013), afecta la narrativa, la identidad de la obra original y la percepción del espectador. A través del análisis de elementos como la iluminación, los materiales, la disposición del espacio y el mobiliario, se demuestra que el diseño de interiores no solo cumple una función estética, sino que también actúa como un componente narrativo que transmite atmósfera, tono y temas. Como señala Borden (2001), el espacio cinematográfico no es solo un contenedor físico, sino un lugar cargado de significado que informa la historia, los personajes y los temas. Esta noción es especialmente relevante en los *remakes*, donde los espacios deben equilibrar la esencia del original con las expectativas contemporáneas. En *Rebecca*, la mansión de Manderley funciona como escenario principal que refleja secretos y tensiones. En la versión de 1940, Hitchcock utiliza interiores oscuros y sombríos que acentúan el misterio y la opresión. En cambio, el *remake* de 2020 adopta una estética más luminosa y moderna, con colores suaves y diseño minimalista, lo cual introduce una sensación de modernidad que puede alterar el tono inquietante de la historia original. En *The Great Gatsby*, los interiores también desempeñan un rol crucial. La versión de 1974 muestra un lujo clásico acorde con los años 20, mientras que la versión de 2013 de Luhrmann apuesta por un estilo visual más exagerado y contemporáneo, con efectos digitales y una estética brillante. Esta elección estilística no solo conecta con el público moderno, sino que también enfatiza el vacío emocional y la superficialidad de la sociedad retratada por Fitzgerald. Estos ejemplos muestran cómo los *remakes* utilizan el diseño de interiores no como simple decoración, sino como medio narrativo que refleja los conflictos internos de los personajes y los temas de la obra. Como McLuhan (1964) indica, el cine actúa como una extensión de nuestra percepción sensorial, y los espacios en pantalla contribuyen directamente a esa experiencia.

Uno de los desafíos en los *remakes* es lograr un equilibrio entre la fidelidad al original y la adaptación a los códigos visuales actuales. En *Rebecca*, los interiores del *remake* reinterpretan la atmósfera gótica del original, mientras que en *The Great Gatsby*, el diseño estilizado del *remake* transforma la opulencia clásica en una versión más visualmente impactante. Así, los espacios se convierten en lugares de encuentro entre lo antiguo y lo nuevo, ofreciendo una experiencia híbrida que dialoga con el pasado desde la sensibilidad contemporánea. El diseño de interiores también influye en la percepción emocional del espectador. En *Rebecca*, los ambientes sombríos de 1940 generan tensión y misterio, mientras que los interiores modernizados de 2020 suavizan esa atmósfera. De igual forma, en *The Great Gatsby*, la riqueza visual del *remake* de 2013 intensifica la sensación de desenfreno y superficialidad, reforzando los temas del texto original desde una nueva estética. En definitiva, los cambios en los espacios no solo actualizan las películas visualmente, sino que reconfiguran la experiencia emocional y simbólica del espectador. Kosinski (2011) sostiene que los espacios modelan tanto el contexto como las emociones de los personajes y del público, confirmando el rol narrativo de los entornos fílmicos. El análisis de estos *remakes* revela cómo el diseño de interiores preserva el vínculo con la obra original al tiempo que introduce nuevas interpretaciones. Desde la teoría del espacio como lenguaje narrativo (Mitchell, 2005; Alexander, 1979), hasta la concepción del espacio cinematográfico como semiótica visual (Bordwell & Thompson, 2016), se evidencia que cada elección espacial implica una lectura ideológica y sensorial. Los *remakes*, por tanto, no son meras actualizaciones estéticas, sino reinterpretaciones culturales. Como argumentan Hutcheon (2012) y Kracauer (1960), los rediseños interiores permiten resignificar las narrativas originales desde una nueva sensibilidad cultural.

6. Referencias

- Alexander, C. (1979). *The timeless way of building*. Oxford University Press.
- Bachelard, G. (1958). *La poétique de l'espace*. Presses Universitaires de France.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Borden, I. (2001). Design and narrative in cinema: Space as a medium of meaning. *Architecture & Cinema Journal*, 23(1), 45-59.

- Bordwell, D., & Thompson, K. (2016). *Film art: An Introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Carcavilla Puey, F. (2021). Tendencias en el diseño de identidad visual de las marcas de automóviles: entre la nostalgia del pasado y el reto del futuro eléctrico. *Redmarka. Revista De Marketing Aplicado*, 25(2), 1-23. <https://doi.org/10.17979/redma.2021.25.2.8666>
- Hutcheon, L. (2012). *A theory of adaptation* (2nd ed.). Routledge.
- Kosinski, A. (2011). The power of space: How interior design influences emotional experience in cinema. *Journal of Design History*, 24(3), 211-229. <https://doi.org/10.1093/jdh/epq050>
- Kracauer, S. (1960). *Theory of film: The redemption of physical reality*. Princeton University Press.
- Leitch, T. (2002). Remakes. In *The Routledge companion to film studies* (pp. 367-379). Routledge.
- Marks, L. U. (2010). *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Duke University Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. University of Chicago Press.
- Norman, D. A. (2005). *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós.
- Pye, D. (2000). *The nature and art of workmanship*. Cambridge University Press.
- Schwab, K. (2016). *La Cuarta Revolución Industrial*. Penguin Random House.
- Shklovsky, V. (1917). Art as technique. In L. T. Lemon & M. J. Reis (Eds. & Trans.), *Russian formalist criticism: Four essays* (pp. 3-24). University of Nebraska Press.
- Silverman, K. (1988). *The acoustic mirror: The female voice in psychoanalysis and cinema*. Indiana University Press.
- Sueiro Graña, T. (2021). Retrobranding, el futuro de las marcas que valoran el pasado. *Redmarka. Revista De Marketing Aplicado*, 25(2), 80-97. <https://doi.org/10.17979/redma.2021.25.2.8719>
- Zizek, S. (2006). *The parallax view*. MIT Press.