

Interiorismo y cine: una relación espacial

Interior design and cinema: a spatial relationship

Dra. Irsa Daniela Botello Arredondo¹, Mtro. José Alejandro Grimaldo López², Vania Itzel Correa Villanueva³, Adriana Solorio Moya⁴, Leslie Carolina Arzola Hernández⁵, Roxana Carrillo Casillas⁶, Oscar Fernando García⁷, Emiliano Ortíz Terrazas⁸

¹ Profesora de tiempo completo Departamento de Diseño, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad de Guanajuato. id.botelloarredondo@ugto.mx ² Profesor de tiempo parcial Departamento de Diseño, División de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad de Guanajuato ja.grimaldo@ugto.mx. ^{3, 4, 5, 6 y 7} Estudiantes de la Lic. en Diseño de Interiores del Departamento de Diseño, División de Arquitectura, Arte y Diseño vi.correavillanueva@ugto.mx, a.soloriomoya@ugto.mx, lc.arzolahernandez@ugto.mx, r.carrillocasillas@ugto.mx, of.garciafrausto@ugto.mx, y e.ortinezt terrazas@ugto.mx

Resumen

El estudio "Interiorismo y cine: una relación espacial" explora la relación que existe entre el diseño de interiores y el cine, y cómo contribuye a la construcción de la escenografía cinematográfica, abarcando aspectos tanto estéticos como funcionales. A través de diversos ejemplos de películas, se examina la manera en que los espacios interiores son utilizados para potenciar la narrativa visual y emocional, creando ambientes que enriquecen la experiencia del espectador. El objetivo principal es destacar la importancia del diseño de interiores como una herramienta fundamental en la creación de atmósferas y en la representación de la identidad de los personajes y las épocas en las que se desarrollan.

Palabras clave: diseño de interiores, cine, ambientación, escenografía, atmósfera, diseño de set.

Abstract

The study "Interior Design and Film: A Spatial Relationship" explores the relationship between interior design and cinema, and how it contributes to the construction of film scenography, encompassing both aesthetic and functional aspects. Through various examples of movies, it examines how interior spaces are used to enhance visual and emotional narratives, creating environments that enrich the viewer's experience. The main objective is to highlight the importance of interior design as a fundamental tool in creating atmospheres and representing the identity of characters and the eras in which they are set.

Keywords: interior design, cinema, ambiance, scenography, atmosphere, set design.

Introducción

El diseño de interiores, tradicionalmente asociado con la creación y transformación de espacios habitables, ha encontrado en el cine un aliado esencial para la construcción de mundos ficticios que trascienden la realidad cotidiana. La relación entre el interiorismo y el cine no solo radica en la estética, sino en la capacidad de ambos campos para narrar historias a través de los espacios que configuran. Los espacios interiores en el cine no solo proporcionan un contexto físico para la acción, sino que también actúan como extensiones visuales de los personajes y sus estados emocionales.

Por medio de una cuidadosa consideración de elementos como la arquitectura, el mobiliario, la iluminación y la paleta de colores, los directores y diseñadores de producción pueden construir ambientes que enriquecen la narrativa y profundizan la conexión emocional del espectador con la historia. Por ejemplo, un espacio oscuro y claustrofóbico puede acentuar la sensación de tensión y peligro, mientras que un entorno luminoso y abierto puede transmitir esperanza y libertad. Los detalles minuciosos en el diseño de interiores pueden revelar aspectos ocultos de los personajes, sus relaciones y sus conflictos internos, creando una capa adicional de significado que el espectador puede percibir de manera subconsciente. A través de ejemplos icónicos y análisis críticos, se ilustra la importancia del diseño de interiores en la construcción de mundos ficticios y en la comunicación de subtextos narrativos complejos.

Esta investigación no solo busca destacar el papel del diseño de interiores en el cine, sino también proporcionar una comprensión más profunda de cómo estos espacios influyen en la percepción y la experiencia del espectador. Al analizar diversas obras cinematográficas y desentrañar las técnicas utilizadas por los diseñadores de producción, se pretende ofrecer una perspectiva enriquecedora sobre la relación entre el interiorismo y la narrativa visual.

Diseño de Interiores

El diseño de interiores es la disciplina implicada en la comprensión del comportamiento humano con el fin de crear espacios funcionales adaptados a las necesidades de quien los habita y a la arquitectura que los contiene. (Universidad Ort, Uruguay).

Los principios básicos del diseño de interiores según *Casa Uno* (CASAUNO, s.f.) son:

- **Armonía:** Es la clave para crear un espacio equilibrado y agradable a la vista. Se logra al combinar elementos y colores de manera coherente y complementaria.
- **Proporción:** Es esencial para lograr un equilibrio visual en el diseño de interiores. Se refiere a la relación entre los diferentes elementos y su tamaño en relación con el espacio en general. Es importante tener en cuenta la escala de los muebles y objetos decorativos para asegurarse de que se ajusten correctamente al espacio.
- **Color:** Es una herramienta poderosa en el diseño de interiores. Puede afectar el estado de ánimo, crear sensaciones de amplitud o intimidad, y resaltar elementos específicos en el espacio.
- **Texturas:** Añaden profundidad y dimensión a un espacio. Pueden ser suaves y acogedoras o ásperas y llamativas, dependiendo del efecto que se desee lograr.
- **Iluminación:** Es un aspecto fundamental en el diseño de interiores. Puede cambiar por completo la apariencia de un espacio, creando diferentes ambientes y resaltando elementos específicos. Es importante tener en cuenta la iluminación natural y artificial al diseñar un espacio.
- **Distribución del espacio:** Es la clave para maximizar su funcionalidad y comodidad. Es importante planificar cuidadosamente la disposición de los muebles y objetos decorativos para asegurarse de que el espacio se utilice de manera eficiente.
- **Ritmo:** Se refiere a la repetición visual de elementos en un diseño. Puede ser utilizado para crear un sentido de movimiento y fluidez en el espacio. Es importante tener en cuenta el ritmo al seleccionar patrones y formas repetitivas en el diseño.
- **Énfasis o punto focal:** Es el elemento principal en un diseño que atrae la atención del espectador. Puede ser una pieza de mobiliario, una obra de arte o cualquier otro elemento destacado.
- **Equilibrio:** Es fundamental para lograr un diseño armonioso. Puede ser simétrico, asimétrico o radial, dependiendo del estilo y la intención del diseño. Es importante distribuir visualmente el peso de los elementos en el espacio para lograr un equilibrio visual.

Origen del cine

El origen del cine, según la editorial Etecé (2021), se remonta a fines del siglo XIX, cuando se creó el cinematógrafo, o sea, la máquina capaz de grabar y reproducir imágenes para crear la sensación del movimiento. Hubo muchos antecedentes a esta invención, que iba de la mano de los primeros pasos formales en la técnica de la fotografía. El más importante de ellos ha sido el “kinetoscopio” de los estadounidenses William Dickinson (1860-1935) y Thomas Alba Edison (1847-1931), cuyas funciones eran aún muy limitadas, en comparación con el cinematógrafo patentado en 1895 por los famosos hermanos Lumière, Auguste Marie (1862-1954) y Louis Jean (1864-1948), hijos del fotógrafo Antoine Lumière.

Fueron ellos quienes, un 28 de diciembre de 1895 en París, llevaron a cabo la primera proyección pública de cine. Consistió en una serie de tomas de obreros trabajando o de un tren aproximándose a la estación de La Ciotat. Algún tiempo después, los Lumière fueron también los primeros en hacer ficción cinematográfica, adaptando una tira cómica de Hermann Vogel en dos cortometrajes humorísticos, conocidos hoy como “El regador regado” (L’arroseur arrosé).

Inicialmente, estas exhibiciones se llevaban a cabo en sótanos, clubes nocturnos y cafés, con asistencia masiva y no duraban más que unos pocos minutos. Se trataba de un cine aún rudimentario, mudo y en blanco y negro, que acompañaban lecturas, música y mucha participación de la audiencia. Sin embargo, estos humildes inicios demostraron ser sumamente rentables, y una nueva industria surgió a lo largo de los siguientes 30 años, lista para invertir en la producción filmica, pero también en la innovación de sus aparatos y materiales. Así nació la industria del cine.

Gracias a ello, desde inicios del siglo XX tuvieron lugar los primeros intentos de un cine a color, cuyos primeros resultados formales aparecieron alrededor de 1915. Pero esto no sería algo popular hasta mediados del siglo. Conquistados el color y el sonido, en 1930 tuvo lugar la “Edad dorada” del cine. El séptimo arte había llegado para quedarse.

Evolución de los escenarios y sets cinematográficos:

La evolución de los escenarios y sets cinematográficos ha sido un proceso complejo y fascinante que abarca más de un siglo de innovaciones técnicas y artísticas.

En los primeros días del cine, los escenarios eran bastante simples y a menudo se limitaban a fondos pintados y espacios confinados, inspirados en las tradiciones del teatro y las exhibiciones de linternas mágicas (Charlie Keil, Schirmer Encyclopedia of Film, s.f.). Películas como “The Great Train Robbery” (1903) de Edwin S. Porter comenzaron a explorar la narrativa mediante la edición y la manipulación del punto de vista, lo que marcó una transición importante hacia técnicas cinematográficas más sofisticadas.

Con el surgimiento de los grandes estudios en Hollywood durante los años 20 y 30, los sets cinematográficos se volvieron más elaborados y realistas. Esta era, conocida como la “Edad de Oro de Hollywood”, vio la construcción de enormes sets que recreaban desde selvas exóticas hasta ciudades históricas, permitiendo a los cineastas contar historias más complejas y visualmente atractivas (Science Media Museum, 2020).

La incorporación del color y el sonido en las décadas de 1930 y 1940 también revolucionó los sets cinematográficos. Películas como “Gone with the Wind” y “The Wizard of Oz” aprovecharon para crear mundos vibrantes y detallados que capturaban la imaginación del público.

Durante la postguerra, movimientos cinematográficos como la Nueva Ola Francesa y el Neorrealismo Italiano desafiaron las convenciones de Hollywood, utilizando locaciones reales en lugar de sets contruidos para transmitir una sensación de autenticidad y espontaneidad. Este enfoque influyó a cineastas de todo el mundo, incluyendo el Nuevo Cine Alemán y el Nuevo Hollywood de los años 70, que buscaban explorar historias más íntimas y personales. (Chris Heckmann, 2023).

En la actualidad, la tecnología digital y los efectos especiales han ampliado aún más las posibilidades de los sets cinematográficos. Películas como “Avatar” y las sagas de Marvel utilizan sets virtuales y CGI para crear mundos fantásticos y complejos que serían imposibles de construir físicamente.

Relación entre Interiorismo y Cine

Creación de ambientes:

El interiorismo en el cine se utiliza para construir mundos que parecen reales y coherentes. Cada detalle, desde los muebles hasta la iluminación, ayuda a definir la atmósfera y el tono de una escena. Por ejemplo, el diseño de interiores en películas de época debe ser históricamente preciso para transportar al espectador a otro tiempo, mientras que en la ciencia ficción, los interiores pueden ser innovadores y futuristas (Chris Heckmann, 2023).

Caracterización de Personajes:

El entorno donde se desarrolla la acción puede decir mucho sobre los personajes. Un apartamento desordenado puede sugerir una mente caótica, mientras que un espacio minimalista puede reflejar una personalidad ordenada y controlada. Este uso del interiorismo para profundizar en la caracterización es una herramienta poderosa para los directores de arte y los diseñadores de producción.

Influencia Estética

El cine y el interiorismo a menudo se influyen mutuamente. Películas icónicas pueden dictar tendencias en el diseño de interiores. Por ejemplo, el estilo Art Deco visto en “El Gran Gatsby” ha inspirado tendencias decorativas en la vida real. De manera similar, los diseñadores de interiores pueden tomar inspiración de las películas para crear espacios dramáticos y cinematográficos en el mundo real. (Science Media Museum, 2020).

Narrativa Visual

El diseño de interiores en el cine es esencial para la narrativa visual. Los colores, la disposición del mobiliario y los accesorios se seleccionan cuidadosamente para apoyar la historia que se cuenta. En el cine de terror, por ejemplo, los espacios oscuros y desordenados pueden aumentar la tensión y el miedo, mientras que, en una comedia romántica, los interiores pueden ser brillantes y acogedores para evocar una sensación de calidez y felicidad. (Chris Heckmann, 2023).

Estilos y Géneros

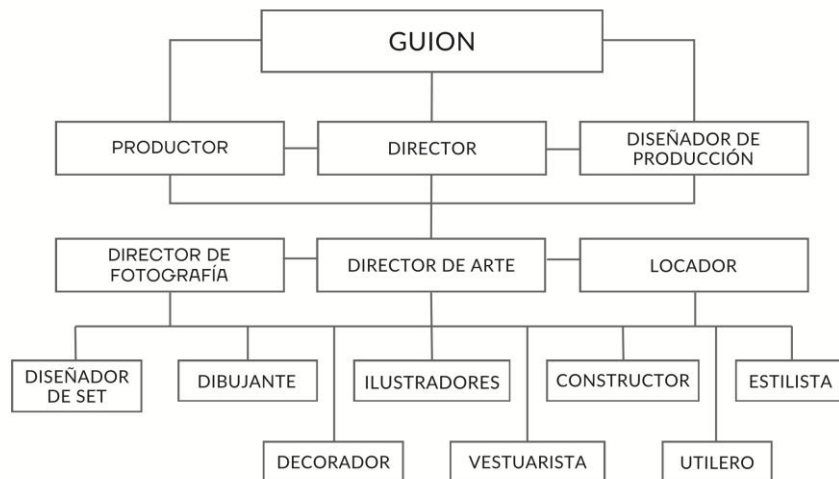
Cada género cinematográfico tiene sus propios requisitos estilísticos que el interiorismo debe satisfacer. En el cine noir, los interiores son a menudo sombríos y claustrofóbicos, utilizando sombras profundas y ángulos agudos para crear una sensación de misterio y peligro. En cambio, en las películas de aventuras, los espacios pueden ser más abiertos y luminosos, subrayando la sensación de libertad y exploración. (Chris Heckmann, 2023).

¿Dónde entra el diseñador de interiores?

Toda obra cinematográfica comienza con el guion y el deseo del productor de llevarlo a la pantalla, y se desarrolla con el trabajo interdisciplinario entre el productor, el director y el diseñador de producción. Luego se van sumando el director de fotografía, el director de arte y el locador. El productor se encarga de conseguir los recursos económicos y facilitar lo requerido, el director aporta sus lineamientos, el diseñador de producción aporta la estética general de la película, el director de fotografía aporta la iluminación y explora visualmente los rincones del set, el director de arte es quien coordina todo el departamento de arte y el locador es responsable de buscar las locaciones bajo los lineamientos del diseñador de producción y del director. A medida que el proceso avanza se van sumando más profesionales al equipo: el diseñador de set, los dibujantes e ilustradores, el constructor, el decorador, el vestuarista, el utilero, el estilista... hasta formar el equipo completo del departamento de arte.

En la creación de los escenarios, al igual que en todo proceso creativo, la conceptualización del espacio juega un papel fundamental. Este proceso ayuda a definir las características básicas del espacio, como geometría, proporciones, estilo, tipos de materiales y decorados. Las pautas para este proceso de diseño las encontramos en la narrativa del guion y en los lineamientos del director, es aquí donde entra el diseñador de interiores.

Figura 1. Diagrama de la jerarquía en el cine. (Autoría propia, 2024)



Comparativa

En esta sección, se presentará una tabla comparativa de las películas "Parasite" y "Her" con el objetivo de analizar los elementos que las conforman y las diferencias que podemos encontrar entre ellas. Esta comparación permitirá observar cómo cada película utiliza el diseño de interiores, la escenografía, y otros aspectos visuales y narrativos para desarrollar sus respectivas historias y atmósferas. Al destacar estos elementos, se podrán apreciar las distintas formas en que cada filme aborda temas como la identidad de los personajes, la época en la que se desarrollan, y el impacto emocional en el espectador.

Película	'Parasite' 2019	'Parasite' 2019	'Her' 2013
	Análisis casa "Park"	Análisis casa "Kim"	
Ubicación y entorno	Fraccionamiento residencial exclusivo, en Corea del Sur.	Barrio urbano y pobre, subterráneo, en Corea del Sur.	Ciudad moderna y tecnológica en Los Ángeles, California.
Estilo de diseño	Minimalista	Sin diseño definido	Minimalista
Carácter del espacio	Lujo, tranquilidad	Caos, opresión	Agradable, acogedor y personal.
Distribución del espacio	Espacios amplios y abiertos, zonas privadas	Espacios pequeños, pocas divisiones, falta de privacidad	Espacios abiertos en zonas de estar y áreas de trabajo definidas
Materiales	Madera, vidrio, metal, mármol	Concreto, materiales de bajo costo	Madera, vidrio, metal y textiles

Colores	Neutros: blancos, grises, tonos tierra	Oscuros, grises, colores apagados	Beige, blanco, gris, y acentos en tonos pasteles.
Mobiliario	Elegante, lujoso	Usado, viejo	Muebles sencillos y funcionales
Domótica	Uso de dispositivos inteligentes	Ninguna	Controles de voz y automatización para la iluminación, clima y comunicación.
Decoración	Obras de arte, plantas, accesorios, etc.	Objetos utilitarios, decoración escasa	Plantas, arte minimalista, y objetos personales
Sentimientos que transmite	Calma, seguridad y confort, pero también una frialdad y desconexión emocional entre sus habitantes.	Estrés, inseguridad y desesperanza, pero también una fuerte sensación de supervivencia familiar.	Nostalgia, melancolía, y una profunda sensación de soledad
Estado de conservación	Estado de la vivienda impecable, mucho mantenimiento.	Deteriorado, falta de mantenimiento	Muy bien mantenido, limpio y ordenado

Figura 2. Tabla de comparaciones (Autoría propia, 2024)

Conclusiones

De acuerdo con el análisis realizado, se concluye que la importancia del estudio de diseño interior y la atmósfera en el cine es tan fundamental como otros elementos esenciales de este arte, tales como el guion y la fotografía. El diseño interior no solo aporta carácter, sino que también refleja la visión del director, encapsulando su propuesta artística dentro de las "cuatro paredes" que conforman el escenario visual. Este conjunto de elementos visuales no solo enriquece la narrativa, sino que también transporta al espectador, sumergiéndolo en la historia y haciéndolo sentir parte de ella. De este modo, se demuestra que el objetivo principal del cine es crear experiencias inmersivas que permiten explorar otras realidades posibles.

Para complementar esta investigación, se realizó un video corto en el que se observa cómo cambia la narrativa y el carácter de lo que sucede en el espacio cuando el ambiente es intervenido con iluminación, mobiliario y accesorios en comparación a cuando no existe cuidado en estos detalles, mostrando así la importancia de la participación del diseño de interiores dentro del ámbito cinematográfico y que gracias a esto se pueden transmitir emociones por medio de elementos visuales.



F



Figura 4: Escena con diseño de interiores

Bibliografía/Referencias

- Arquitexto, E. (2019, 22 agosto). Arquitectura del espacio filmico: construir para la cámara | Arquitexto. Arquitexto.
<https://arquitexto.com/2019/02/arquitectura-espacio-filmico/>
- A very short history of cinema | National Science and Media Museum. (2020). National Science And Media Museum.
<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/very-short-history-of-cinema>
- Casauno_Adm. (2024, 14 marzo). Los 10 principios fundamentales del diseño de interiores. CASAUNO.
<https://casauno.cl/los-10-principios-fundamentales-del-diseno-de-interiores/>
- Diseño vs. decoración de interiores: diferencias más que sustanciales - Universidad ORT Uruguay. (s. f.).
<https://fa.ort.edu.uy/blog/disenio-vs-decoracion-de-interiores>
- Early Cinema | Encyclopedia.com. (s. f.). <https://www.encyclopedia.com/arts/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/early-cinema>
- Equipo editorial, Etecé. (2021). Cine - Concepto, origen, historia, géneros y elementos. Concepto.
<https://concepto.de/cine/>
- Heckmann, C. (2023, 2 enero). The History of Film Timeline — All Eras of Film History Explained. StudioBinder.
<https://www.studiobinder.com/blog/the-history-of-film-timeline/>