



Universidad de Valladolid



ESCUELA DE INGENIERÍAS
INDUSTRIALES

EL DISEÑO DE PRODUCTO EN EL CINE

Análisis y propuesta
para la película Sabrina



Sonia Gómez Segura

Grado en Ingeniería en Diseño

Industrial y Desarrollo de Producto



Universidad de Valladolid



**ESCUELA DE INGENIERÍAS
INDUSTRIALES**

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

ESCUELA DE INGENIERIAS INDUSTRIALES

**Grado en Ingeniería en Diseño Industrial
y Desarrollo de Producto**

El diseño de producto en el cine: análisis y propuesta para la película Sabrina

Autor:

Gómez Segura, Sonia

Tutor(es):

**Fernández Raga, Sagrario
Teoría de la Arquitectura y
Proyectos Arquitectónicos**

Valladolid, septiembre de 2025.

Resumen

Cine y diseño son dos disciplinas estrechamente relacionadas. Con este proyecto se busca realizar una aproximación a dicha relación, analizando cómo los objetos y las escenografías funcionan como herramientas narrativas visuales y también como reflejo de los contextos históricos del diseño industrial y de producto.

El trabajo se estructura en tres partes: en primer lugar, una contextualización teórica sobre los conceptos clave; en segundo lugar, un recorrido por la evolución histórica del diseño industrial a través del cine, identificando los vínculos con distintos movimientos estéticos; y, finalmente, un análisis aplicado a la película *Sabrina*, comparando el diseño escenográfico de sus dos versiones y proponiendo un rediseño adaptado a los principios del diseño contemporáneo.

La investigación pone énfasis en cómo el cine puede ser un espacio privilegiado para la experimentación y difusión del diseño, así como una herramienta para reinterpretar objetos y espacios desde una perspectiva narrativa y cultural.

Palabras Clave

Diseño industrial, Cine, Escenografía cinematográfica, Narrativa visual, Sabrina

Abstract

Cinema and design are two closely related disciplines. This project aims to explore this relationship by analysing how objects and set designs function as visual narrative tools, as well as a reflection of the historical context of industrial and product design.

The work is structured in three parts: firstly, a theoretical contextualization of key concepts; secondly, an overview of the historical evolution of industrial design through cinema, identifying links with different esthetical movements; and finally, an applied analysis of the film *Sabrina*, comparing the set design of its two versions and proposing a redesign aligned with contemporary design principles.

The research highlights how cinema can serve as a privileged space for the experimentation and dissemination of design, as well as a tool for reinterpreting objects and spaces from a narrative and cultural perspective.

Keywords

Industrial design, Cinema, Cinematographic set design, Visual narrative, Sabrina

ÍNDICE

Introducción y objetivos	9
PARTE I. Marco teórico: diseño y cine	11
1. Diseño de producción en el cine	12
1.1. El diseño en el cine	12
1.2. El diseño de producción: rol y relevancia en la narrativa cinematográfica	12
2. Glosario	13
Escenografía	13
Decorado o decoración	14
Atrezzo o utilería	14
3. Diseño de producto en el cine	14
3.1 El papel del atrezzo en la narrativa	14
4. Diseño y escenografía	15
4.1 Intensidad del diseño	15
PARTE II. El cine como reflejo de la historia del diseño industrial	17
4. Justificación de la división temporal del análisis	18
5. Relación de la historia del cine con la historia del diseño industrial	20
5.1 Los inicios del cine (1895 – 1918)	20
5.2. El diseño moderno en el cine (1918 – 1939): vanguardias, auge y declive	24
5.3 El diseño mid-century modern en el cine (1940 – 1960): realismo y modernidad	44
5.4 Revolución cultural en el cine (1960 – 1980): diseño futurista, arte pop y contracultura	61
5.5. Postmodernismo (1980 – 2000):	83

5.6. Cine contemporáneo: 2000 en adelante	101
5.6.1. Mobiliario mid-century y escenografía como reflejo de la narrativa y personajes	102
5.6.2 Otras formas de interpretar la escenografía a través del diseño de producción	111
5.6.3 Evolución del cine actual: diseño de producción y escenografía	113
PARTE III. Análisis aplicado	115
6. Análisis escenográfico: <i>Sabrina</i> (1954) vs <i>Sabrina</i> (1995)	116
6.1 Introducción	116
6.2 Sabrina (1954)	116
6.2.1. Análisis de espacios	117
6.2.2. Diseño de oficinas en los años 50	123
6.3 Sabrina (1995)	125
6.3.1. Análisis de espacios	125
6.3.2. Diseño de oficinas en los años 90	132
6.4 Estudio comparativo de las dos versiones de Sabrina	133
7. Propuesta de escenografía	138
7.1. Justificación de la propuesta	138
7.2. Características clave del espacio	139
7.3. Diseño del espacio	140
7.3.1. Justificación	140
7.3.2. Propuesta de distribución de la oficina de Linus	142
7.4. Diseño del mobiliario	145
7.4.1. Justificación	145

7.4.2. Estudio de mercado	147
7.4.3. Propuesta de diseño	151
Conclusiones	167
Planos	169
Bibliografía	178
Artículos en revistas y libros	179
Publicaciones digitales	180
Películas	184
Documentales	189
Lista de referencias	190

Introducción y objetivos

El presente Trabajo de Fin de Grado se centra en el análisis del papel del diseño de producto en el cine, entendido como una herramienta narrativa y estética que contribuye de manera decisiva a la construcción de los universos fílmicos. Los objetos, la escenografía y el atrezzo cumplen una doble función: por un lado, como lenguajes visuales que caracterizan los personajes y refuerzan la trama; y por otro, como reflejo de las tendencias y estilos que marcaron cada periodo histórico.

La elección de este tema responde a la relevancia del diseño de producción dentro de la industria cinematográfica y a la escasa atención que, a pesar de su importancia, ha recibido en el ámbito académico. La vinculación entre la historia del diseño industrial y la historia del cine permite comprender cómo los objetos y espacios representados en la pantalla reflejan y difunden tendencias estéticas, sociales y culturales de cada época.

El trabajo se justifica, por tanto, en la necesidad de profundizar en un campo interdisciplinar que une cine y diseño, así como en la oportunidad de aportar una propuesta de diseño propia basada en el análisis comparativo de dos versiones de la película *Sabrina*.

Este estudio no pretende realizar un análisis exhaustivo de la historia del cine ni del diseño industrial, sino proponer una aproximación que permita evidenciar la estrecha relación entre ambas disciplinas y, en particular, destacar el papel del diseño de producto en la narrativa cinematográfica, con el fin de ofrecer un marco de referencia que permita identificar sus puntos de convergencia y aplicarlos en un caso de estudio concreto.

El objetivo principal es analizar cómo el diseño de producto y la escenografía funcionan como recursos narrativos en el cine, para posteriormente desarrollar una propuesta de escenografía aplicada a la película *Sabrina*.

De este objetivo central se derivan los siguientes objetivos secundarios:

- Explorar la relación entre cine y diseño, entendiendo el primero como un espacio de representación y experimentación para el segundo.
- Contextualizar teóricamente los conceptos clave vinculados al diseño en el cine (escenografía, decorado, utilería y atrezzo).
- Analizar la evolución histórica del diseño industrial y de producto a través del cine, identificando los vínculos entre distintos movimientos estéticos y su representación en la pantalla.

- Realizar un estudio comparativo de las dos versiones de la película *Sabrina*, centrado en el diseño escenográfico y en los objetos presentes en cada versión.
- Desarrollar una propuesta propia de escenografía y mobiliario que dé respuesta a las necesidades narrativas de la película, aplicando criterios del diseño contemporáneo, con el fin de evidenciar cómo el cine puede servir como herramienta para la reinterpretación cultural y narrativa de los objetos y espacios.

En cuanto a su estructura, el trabajo se organiza en tres partes: (I) un marco teórico que define conceptos clave y el papel del diseño en el cine; (II) un análisis histórico que relaciona las corrientes del diseño industrial con la evolución cinematográfica; y (III) un análisis aplicado a la película *Sabrina*, que incluye la comparación entre versiones y una propuesta de diseño escenográfico y de producto. Finalmente, se presentan las conclusiones y la bibliografía consultada.

PARTE I.

Marco teórico: diseño y cine

1. Diseño de producción en el cine

1.1. El diseño en el cine

El cine no solo se compone de guion, interpretación y fotografía; también es un arte visual en el que el diseño desempeña un papel determinante. Desde sus orígenes, ha sido un medio capaz de reflejar el imaginario social y cultural de cada época, y en esa construcción de mundos posibles, el diseño de producción y el diseño de producto adquieren una importancia central. Ambos ayudan a crear una atmósfera determinada en las películas, a narrar las historias y ayudan a representar visualmente el desarrollo psicológico de los personajes.

En este sentido, el diseño en el cine puede entenderse como un lenguaje paralelo al verbal y al gestual: un recurso narrativo que transmite información al espectador de forma sutil pero constante. Los espacios, los objetos y las atmósferas visuales no solo acompañan la acción, sino que también comunican valores, emociones y tensiones dramáticas.

1.2. El diseño de producción: rol y relevancia en la narrativa cinematográfica

El **diseño de producción**¹ es una de las disciplinas más relevantes en la creación cinematográfica y, sin embargo, una de las menos conocidas fuera de la industria (Zavala, 2024, pág. 10). El término surgió en 1939 en Estados Unidos cuando se comenzó a diferenciar el trabajo técnico de la dirección artística de un enfoque más amplio y conceptual. Este nuevo ámbito tenía como objetivo coordinar la estética global de la película, integrando escenografía, decorados, vestuario y espacios en función de la narrativa. El diseño de producción no se limita a la etapa previa al rodaje, sino que está presente en todas las fases del proceso fílmico, influyendo directamente en la construcción de la historia y en su percepción por parte del espectador.

El **diseñador de producción** es quien hace que el guion cobre vida en pantalla a través de diferentes elecciones tanto técnicas como artísticas (Barnwell, *Production Design: Architects of the Screen*, 2004, pág. 10). Se encarga de crear el planteamiento de diseño para definir el aspecto visual, espacial y estético de la película, así como desarrollar las ideas y estrategias visuales que apoyen la narrativa. Su trabajo va más

¹ En el cine hispanohablante el término “diseño de producción” no es tan habitual y la mayoría de las veces se habla de dirección de arte o dirección artística, mientras que, en el cine anglófono, este término es más común y se llama *production designer* al responsable del departamento de arte. De hecho, en los premios cinematográficos como por ejemplo El Premio de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas, se concede el Óscar al Mejor Diseño de Producción mientras que en el caso de los premios Goya, se concede a la mejor dirección de arte.

allá de la estética: implica crear coherencia, transmitir emociones y aportar significado a través de la composición visual, utilizando herramientas como el color, la luz, las sombras, las formas y las texturas (Zavala, 2024, págs. 17-40). En este sentido, traduce las ideas y sensaciones del guion en imágenes expresivas que acompañan la interpretación de los actores y refuerzan las diferentes líneas narrativas de la película.

Para lograrlo, resulta esencial una fase de documentación rigurosa sobre el contexto cultural, histórico y social en el que se sitúa la trama para asegurar autenticidad y verosimilitud. El diseño se apoya en herramientas como bocetos, ilustraciones, fotografías, maquetas y storyboards, que permiten planificar cada escena desde lo particular y los detalles hasta la visión global de la película (LoBrutto, *The Filmmaker's Guide to Production Design*, 2002).

El **diseñador de producción** es la cabeza del **departamento de arte** de una película y gestiona un equipo multidisciplinar que incluye directores de arte, decoradores de sets, responsables de utilería, carpinteros, pintores y otros oficios especializados. Su labor abarca desde la selección de localizaciones (interiores y exteriores) y la creación de decorados, hasta la definición de una paleta cromática acorde a la atmósfera que se desea transmitir.

El trabajo del diseñador de producción exige una estrecha colaboración con otros departamentos clave, como fotografía y vestuario, para garantizar una coherencia estética en toda la obra (LoBrutto, 2002, págs. 1-2). Además, se trata de un rol estratégico dentro de la producción, pues implica tomar decisiones que repercuten directamente en el resultado final, siempre ajustándose a las exigencias narrativas del guion y a las limitaciones presupuestarias.

2. Glosario

Escenografía

La escenografía se refiere a la creación y diseño de los espacios donde se desarrolla la acción cinematográfica. Incluye todos aquellos elementos arquitectónicos o estructurales que delimitan y configuran el lugar de la historia, como paredes, puertas, ventanas o suelos. Su función principal es proporcionar un marco físico reconocible y funcional que sitúe al espectador en un espacio concreto, al tiempo que contribuye a la construcción de la ambientación del contexto y la atmósfera narrativa. (Zavala, 2024, págs. 98-100)

A través de la elección y disposición de elementos como el decorado, la utilería, la iluminación y el color, la escenografía consigue dar credibilidad al ambiente.

Decorado o decoración

La decoración engloba los objetos y elementos que dan completan y ambientan el espacio escénico. Se trata de componentes que otorgan estilo, verosimilitud y carácter al espacio, aunque no sean necesariamente manipulados por los actores. Entre ellos se encuentran los muebles, cuadros, cortinas, alfombras, lámparas y otros accesorios que dotan de personalidad y coherencia estética al entorno. La decoración funciona como un refuerzo visual que aporta información contextual sobre los personajes, la época o el ambiente en que transcurre la acción.

Atrezzo o utilería

La utilería —también conocida como atrezzo o *props*— comprende los objetos que forman parte activa de la acción dramática al ser manipulados por los personajes. Estos elementos no solo cumplen una función práctica, sino que actúan como herramientas narrativas al apoyar la interpretación y caracterización de los actores. Ejemplos de utilería serían un libro sostenido por un personaje, una taza de café utilizada en una escena o un arma que utiliza un personaje.

3. Diseño de producto en el cine

Los objetos siempre han estado presentes en el cine y en algunas ocasiones incluso han sido diseñados específicamente para ello.

El estudio del cine desde el punto de vista del diseño puede llevar a entender culturas del pasado, a imaginar mundos del futuro, a analizar innovaciones tecnológicas, o incluso a ver qué imagen ofrece la representación del sector en las películas.

3.1 El papel del atrezzo en la narrativa

Los elementos de **atrezzo** permiten hacer un análisis del diseño de producto en el cine de una manera más centrada en objetos concretos. Estos pueden cumplir distintas funciones: decorativa, identitaria, simbólica o narrativa, en función de su uso dentro de la obra audiovisual.

En este sentido, es relevante destacar aquellos objetos que han sido diseñados de manera específica para una película, por dos motivos principales. En primer lugar,

porque sin la influencia del cine, algunos productos actuales probablemente no existirían. La fantasía y la ciencia ficción son una fuente de inspiración para innovaciones tecnológicas. Un ejemplo son las tabletas digitales que aparecen en *2001: A space odyssey* (Kubrick, 1968), las cuales sirvieron de referencia para diseñar tabletas actuales, o el control gestual de información digital que fue mostrado en *Minority Report* (Spielberg, 2002), desarrollado inicialmente para la película y más tarde aplicado en la implementación de sistemas de interacción en teléfonos móviles sin teclado físico.

En segundo lugar, porque estos objetos son, en esencia, diseño de producto. Son objetos que han sido ideados mediante un proceso técnico y creativo similar al que emplea cualquier profesional del sector: responden a una función y a una estética determinadas, poseen propiedades mecánicas y se utilizan como cualquier otro objeto, aunque su existencia se limite al contexto de ficción que les acoge. Por ejemplo, los gadgets de *James Bond* (James Bond, 1962–presente) o los robots, vehículos y espadas láser de *Star Wars* (Star Wars, 1977–2019).

Conviene señalar que hoy en día, el aumento de la digitalización de escenarios y utilería que aparecen las películas ha llevado a que muchos de ellos sean creados directamente mediante técnicas de CGI durante la postproducción.

4. Diseño y escenografía

En televisión, especialmente en las adaptaciones dramáticas de época literarias, la búsqueda de autenticidad se ha convertido en un aspecto central. Sin embargo, esta tendencia también ha generado concepciones erróneas respecto al papel del diseño en producciones menos realistas.

El diseño va mucho más allá de situar la acción en un tiempo o lugar concretos: contribuye a construir la atmósfera, la textura visual y el significado narrativo de la obra. Se trata de un elemento esencial en la narración, estrechamente ligado al desarrollo de los personajes. A través de los detalles, se establece una relación directa entre el carácter de un personaje y los espacios u objetos que lo rodean.

4.1 Intensidad del diseño

Las técnicas que permiten el desarrollo de productos y las otras disciplinas de diseño que lo acompañan también juegan un papel fundamental en la producción de la película. Cualquier película puede ser vista desde una perspectiva de diseño, aunque la relación entre diseño y narrativa varía.

La “**intensidad del diseño**” hace referencia al grado de relación entre los elementos escenográficos y la narrativa. En este sentido, puede hablarse de sets más “transparentes” o más “opacos” (Zavala, 2024, págs. 43-61).

Un set transparente es aquel en el que los elementos de diseño tienen una función mínima en la narración y se limitan a ofrecer un marco estándar donde los personajes asumen todo el peso dramático. Estos espacios suelen ser más económicos y discretos, de manera que no distraen al espectador de la acción principal.

Por el contrario, un set opaco posee una mayor carga narrativa: sus componentes no solo ambientan, sino que transmiten significados, emociones y subtextos que enriquecen la historia. En este caso, los elementos básicos de un set transparente siguen presentes, pero se complementan con recursos adicionales que intensifican la relación entre diseño y relato.

PARTE II.

**El cine como reflejo de la
historia del diseño industrial**

El cine, además de ser una forma de expresión artística y un medio narrativo, ha funcionado como espejo de la evolución cultural, social y tecnológica de cada época. En este sentido, constituye también un reflejo privilegiado de la historia del diseño industrial, pues los objetos, escenarios y estilos que aparecen en pantalla recogen las transformaciones estéticas y funcionales propias de cada periodo.

No obstante, es importante aclarar que el objetivo de este apartado no es realizar un análisis exhaustivo de la historia del cine ni del diseño industrial —una tarea que, por su amplitud y complejidad, excede los límites de este trabajo—, sino proponer una aproximación que permita demostrar y explorar la estrecha relación entre ambas disciplinas. Más que un estudio detallado, se busca establecer un marco de referencia que sirva de base para mi propio estado del arte, con el fin de señalar la presencia del diseño de producto en el cine y contextualizarla dentro de los discursos estéticos, culturales y tecnológicos de cada época.

A partir de esta perspectiva, la segunda parte del trabajo se centra en analizar cómo distintas corrientes y movimientos del diseño se han representado en el cine, mostrando la manera en que ambas disciplinas se han influido mutuamente. Para ello, se ha establecido una división temporal que sigue los grandes hitos de la historia del cine y del diseño, lo que permite comprender cómo los productos, el mobiliario y las escenografías cinematográficas transmiten la evolución del diseño industrial a lo largo del tiempo.

4. Justificación de la división temporal del análisis

La división temporal que se ha seguido para estructurar el análisis de la relación entre la historia del cine y la historia del diseño no responde únicamente a un criterio cronológico, sino que se fundamenta en los movimientos estilísticos, culturales y sociales más representativos de cada etapa. De esta manera, se busca mostrar cómo dichos movimientos —tanto en el ámbito del diseño como en el cinematográfico— surgen, evolucionan y se manifiestan en las películas.

Para organizar esta parte del estudio se ha tomado como referencia el documental *The Story of Film: An Odyssey* de Mark Cousins, que ofrece una visión global de la evolución del cine a través de diferentes países y épocas, vinculando las transformaciones estilísticas con los acontecimientos históricos y culturales de cada momento. Asimismo, para comprender la relación entre diseño y cine en el ámbito del movimiento moderno, se ha recurrido a la obra *Designing Dreams* de Donald Albrecht, que analiza cómo la arquitectura y el diseño moderno fueron trasladados a la pantalla. En cuanto al caso de Hollywood, resulta clave el libro *Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction* de Cathy Whitlock, que documenta la importancia

de la dirección artística y el diseño de producción en la configuración de la estética cinematográfica estadounidense a lo largo del siglo XX.

De forma complementaria, la contextualización histórica sobre el diseño industrial se apoya en obras de referencia como *Historia del diseño industrial* de Rosalia Torrent, *History of Modern Design* de David Raizman y *Design: The Definitive Visual History* de Iain Zaczek y Philip Wilkinson. Estos textos permiten comprender las corrientes estilísticas y productivas que marcaron cada periodo, facilitando así el análisis paralelo entre la evolución del cine y la del diseño industrial.

A partir de estas bases, el análisis abarca desde 1895, fecha considerada como el nacimiento del cine, hasta la actualidad. El primer periodo se extiende hasta 1918, coincidiendo con el final de la Primera Guerra Mundial y el inicio de la consolidación del cine como industria. El segundo periodo comprende de 1918 a 1939 y recoge la influencia de las vanguardias y del diseño moderno en la estética cinematográfica.

El tercero abarca de 1940 a 1960, coincidiendo con el impacto de la posguerra y la consolidación del mid-century modern, en paralelo al auge y posterior declive del sistema de estudios de Hollywood. El cuarto, entre 1960 y 1980, está definido por la revolución cultural, el diseño futurista, el arte pop y la contracultura, que transformaron tanto la estética del cine como la producción de objetos.

Posteriormente, el quinto periodo (1980-2000) se caracteriza por la aparición del postmodernismo, con un cine que refleja la fragmentación estilística y la recuperación ecléctica de lenguajes pasados. Finalmente, desde el año 2000 hasta la actualidad, se analiza el cine contemporáneo, en el que conviven múltiples referencias al diseño de siglos anteriores con nuevas propuestas tecnológicas y narrativas en un contexto de globalización y digitalización.

De este modo, la división temporal adoptada no solo permite observar la evolución paralela del cine y el diseño industrial, sino también identificar los momentos de mayor confluencia e influencia mutua entre ambas disciplinas.

5. Relación de la historia del cine con la historia del diseño industrial

5.1 Los inicios del cine (1895 – 1918)

Dicotomía: Art Nouveau y Méliès vs. Industrialización y hermanos Lumière

Muchos historiadores consideran el 28 de diciembre de 1895 como la fecha de nacimiento oficial del cine, día en que se proyectó en el Boulevard des Capucines de París una breve selección de documentales realizados por los hermanos Lumière.

En sus primeras películas, el cine se convirtió en un espejo de la sociedad de la época, marcada por las transformaciones sociales y económicas derivadas de la Revolución Industrial. En *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (Lumière L. , 1895), considerada la primera película de la historia, se muestra a los trabajadores saliendo de la fábrica tras finalizar su jornada laboral (figura 1). Otro ejemplo es *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (Lumière & Lumière, 1896), conocida por la famosa reacción del público cuando las personas se asustaron al ver el tren creciendo a medida que se acercaba a la cámara, creando la ilusión de que iba a salir de la pantalla (figura 2), una representación simbólica del impacto de la industrialización y del ferrocarril como emblema del progreso técnico y social. Ambas proyecciones constituyen un testimonio directo del nuevo mundo industrial.

Surgió otra tendencia totalmente opuesta a la visión que tenían los hermanos Lumière, protagonizada por George Méliès, quien mantuvo un enfoque ligado a la tradición artesanal y teatral.

Sus obras, como *Le Voyage dans la Lune* (Méliès, 1902), recurrían a decorados pintados y escenografías inspiradas en el teatro (figura 3), concebidas como grandes escenarios abiertos.



Figura 1. Sortie d'usine



Figura 2. Arrivée d'un train à la Ciotat

Esta voluntad de teatralidad se aprecia también en superproducciones como *Cabiria* (Pastrone, 1914) con majestuosos decorados inspirados en la arquitectura clásica (figura 4), e *Intolerance* (Griffith, 1916), que retomó este modelo para crear monumentales escenarios babilónicos aún más elaborados.

Esta dicotomía entre estas dos corrientes cinematográficas en los inicios del cine recuerda la dicotomía existente en el ámbito del diseño: por un lado, el carácter singular y artesanal del Art Nouveau; por otro, la apuesta por la industrialización y el diseño racional promovido por el Deutsche Werkbund. Esta tensión estética y conceptual acompañará la evolución del cine a lo largo de su historia.

Exposiciones Universales

Poco después, el cine comenzó a proyectarse en ferias internacionales, lo que favoreció su consolidación como fenómeno cultural de masas. Entre ellas, destaca la Exposición Universal de París de 1900, donde los hermanos Lumière presentaron ante un público multitudinario sus películas en color.

Las Exposiciones Universales tuvieron un papel fundamental en los siglos XIX y XX, pues mostraban los avances más recientes en tecnología, ingeniería, arte, diseño y ciencia. En la de París de 1900, el cine aún se percibía como una novedad fascinante, mientras que el Art Nouveau alcanzaba su máxima difusión, consolidando a Francia como epicentro del movimiento. Entre las obras más celebradas figuraron las piezas de joyería de René Lalique y los trabajos en vidrio de Émile Gallé, quienes buscaban capturar el dinamismo y la fluidez del movimiento en sus creaciones.

En los primeros años del cine (hasta aproximadamente 1908), las películas se rodaban con cámara fija y escenografías planas, reproduciendo la lógica de la representación teatral. No obstante, 1908 marcó un punto de inflexión en la evolución del diseño cinematográfico. Según Léon Barsacq, fue entonces cuando la cámara pasó de ser un elemento fijo de la escena a formar parte de la acción, como si se tratase de un personaje más.

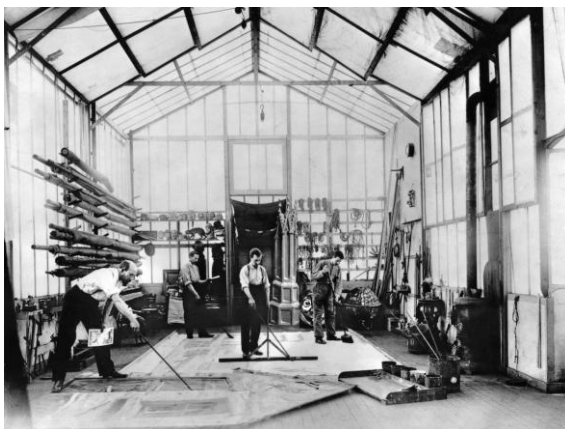


Figura 3. George Méliès pintando el decorado



Figura 4. Set de *Cabiria*

Al liberar la cámara y jugar con los movimientos y los encuadres, se pasó del “teatro filmado” al cine propiamente dicho. Los decorados dejaron de ser planos y comenzaron a ser tridimensionales, permitiendo crear ilusiones más realistas. Una de las innovaciones técnicas más influyentes fue el travelling, que consistía en montar la cámara sobre una plataforma con ruedas para desplazarla con fluidez. A ello se sumaron avances en el montaje —como el montaje continuo o el montaje paralelo— y el uso de recursos expresivos como el primer plano o el contraplano, que enriquecieron el lenguaje cinematográfico y ampliaron sus posibilidades narrativas.

En la Figura 5 se incluye un esquema que recoge de manera visual la relación entre cine y diseño en el periodo entre 1895 y 1918, incluyendo la dicotomía que aparece tanto en cine como en diseño, así como la relevancia de las Exposiciones Universales.

1895-1918

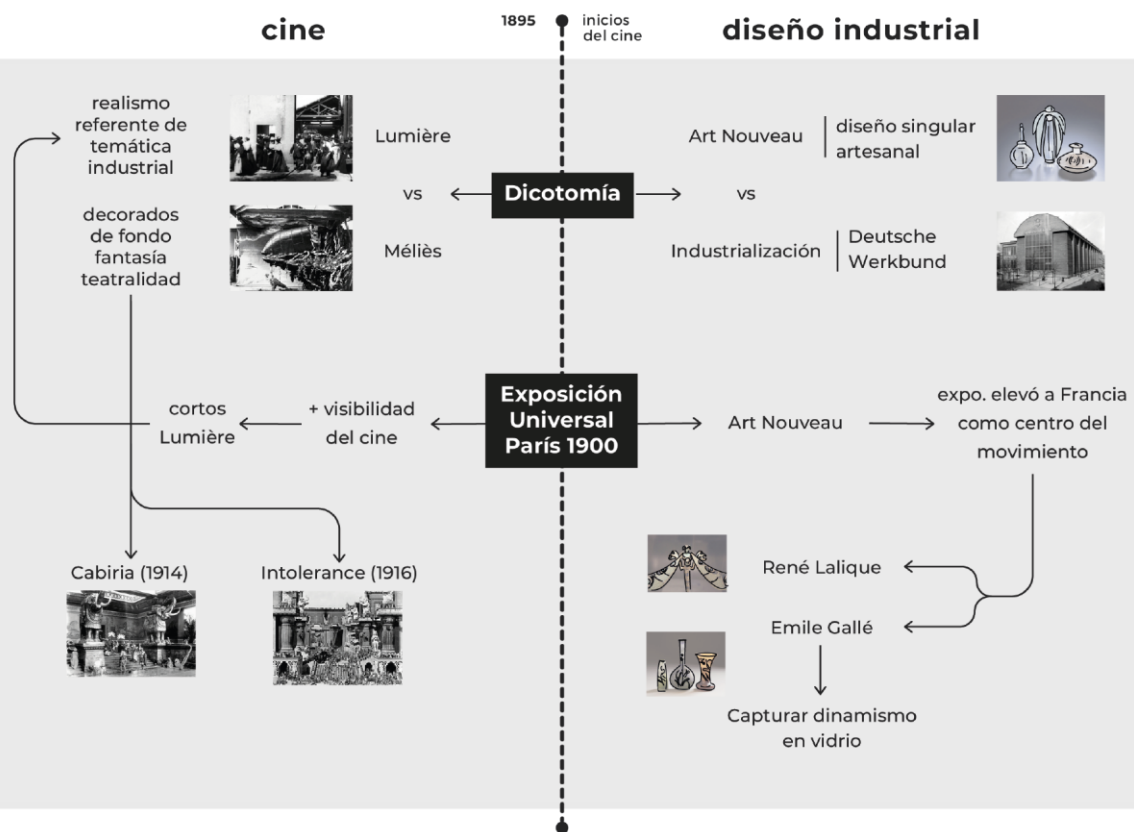


Figura 5. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1895-1918)

5.2. El diseño moderno en el cine (1918 – 1939): vanguardias, auge y declive

1918 – 1924

La historia del diseño moderno en el cine comienza a consolidarse hacia la segunda década del siglo XX. Tras el final de la Primera Guerra Mundial, se retomaron los experimentos artísticos iniciados antes del conflicto. Alemania se convirtió en un centro de actividad artística y en América, mientras que Nueva York se consolidó como una gran potencia internacional en el ámbito cultural.

En este contexto, los diseñadores cinematográficos dejaron atrás la dependencia del plano pintado como base de la puesta en escena y se mostraron abiertos a incorporar las tendencias del diseño moderno.

Vanguardias en Europa

Entre 1916 y 1924, el modernismo se introdujo en el cine a través de cuatro movimientos estéticos: futurismo, expresionismo, secesión vienesa y Art Nouveau, que vieron sus años más fértiles al final de la guerra, cuando el cine comenzó a adoptarlos. Sus adaptaciones cinematográficas se situaban en una relación similar a las decoraciones arquitectónicas de películas.

Las vanguardias artísticas y de diseño surgidas en la posguerra tuvieron su auge durante la década de 1920, pero su declive llegó en los años treinta, acelerado por la crisis económica y el crack del 29 en Nueva York. Todas ellas buscaban principalmente cambios políticos y sociales, y compartían ciertos principios: la búsqueda de la libertad creativa, la voluntad de crear un arte radical y la ruptura con las concepciones tradicionales. Estas ideas también se reflejaron en el cine europeo de la época, que exploró caminos alejados del realismo romántico que había dominado la década anterior.

Italia

El cine italiano había alcanzado un alto nivel técnico y artístico antes de la guerra, con películas como *Cabiria*, que marcaron un hito en la construcción de escenografías monumentales. Sin embargo, tras la Primera Guerra Mundial, la crisis económica redujo drásticamente la calidad de las producciones y de sus decorados.

Alemania

En 1914, Berlín ya contaba con una sólida infraestructura cinematográfica, con numerosos estudios de rodaje. El periodo más exitoso de esta industria llegó tras la guerra, cuando el expresionismo se convirtió en la principal influencia en el diseño

escenográfico. El cierre de fronteras a las películas extranjeras en 1916 impulsó la producción nacional, otorgándole prestigio y reconocimiento internacional.

El expresionismo ponía énfasis en los aspectos subjetivos y simbólicos de los objetos y los acontecimientos, a menudo mediante distorsiones abstractas de formas y colores. Tuvo un gran impacto en pintura, escultura y diseño de escenografías teatrales, especialmente en Alemania.

La obra más representativa e influyente fue *El gabinete del doctor Caligari* (Wiene, 1920), una obra innovadora tanto en estética como en estructura narrativa. Esta película es la traducción cinematográfica del espíritu expresionista que se estaba viviendo en el diseño y la arquitectura, caracterizado por líneas irregulares y uso expresivo de la luz. Mientras que las películas estadounidenses, británicas y francesas grababan en interiores y estudios sin luz natural, y los escandinavos lo hacían en exteriores con luz natural, Wiene y su equipo de diseñadores, Hermann Warm, Walter Reiman y Walter Röhrig, encontraron una tercera vía: llenaban el escenario con una luz natural plana para después pintar sombras en suelo y las paredes. La mayoría de los escenarios eran paneles pintados, con los que consiguieron mostrar a la perfección la esencia del expresionismo alemán (figura 6).

Las imágenes mostraban composiciones forzadas y distorsionadas, claroscuros, sombras y ángulos exagerados que reflejan el estado mental de locura del personaje. Elementos como la famosa escalera de la película (figura 7) se convirtieron en referentes del diseño cinematográfico de la década.

EEUU

El modernismo europeo llegó a Estados Unidos principalmente a través del arquitecto y escenógrafo Joseph Urban, influido por la Secesión vienesa, movimiento fundado en 1903 por Josef Hoffmann y Koloman Moser. Este estilo se caracterizaba por sus formas cúbicas y ornamentos geométricos.



Figura 6. Fotograma de *El Gabinete del Dr. Caligari*

Figura 7. Fotograma de la escalera en *El Gabinete del Dr. Caligari*



Figura 8. Exposición Art Institute of Chicago

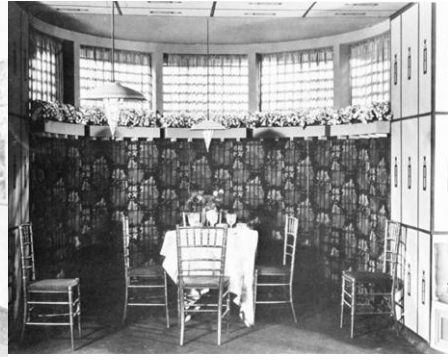


Figura 9. Escenario de la película Enchantment

Urban se dio a conocer en EE.UU. con su participación en la Exposición Universal de San Luis de 1904, donde presentó diseños vinculados al movimiento vienés e iniciando así su carrera internacional. Posteriormente, trabajó como escenógrafo en la Boston Opera y el Metropolitan Opera, además de participar en la arquitectura de interiores de destacados teatros como el Ziegfeld Theatre de Nueva York. Urban se convirtió en un influyente transmisor del modernismo europeo al mundo cultural estadounidense, y su participación en la Exposición de 1904 fue un punto de inflexión clave en su trayectoria. En el ámbito cinematográfico, fundó Cosmopolitan Productions, donde dirigió durante cuatro años el departamento de arte, diseñando cerca de 40 películas. La mayor parte de su trabajo en esta productora consistía en crear escenarios históricos, como el escenario de la Figura 9 de la película *Enchantment* (Vignola, 1921), que evocaban el estilo secesionista de la exposición que había diseñado para el Art Institute of Chicago (figura 8) para promover obras de artistas vieneses empobrecidos por la guerra.

El diseño más vanguardista de Urban fue el boudoir de *Snow Blind* (Barker, 1921). Aquí, toda la habitación de paredes y estantes facetados se basa en un motivo cuadrado (figura 10), repetido en la estructura de una silla que recuerda los diseños de Josef Hoffmann y Charles Rennie Mackintosh. El set de *Snow Blind*, al rechazar precedentes históricos en favor de un uso elegante de planos simples, fue el



Figura 10. Boudoir en Snow Blind



Figura 11. Asientos en escenario de Young Diana

precursor inmediato de la arquitectura moderna en el cine estadounidense.

En *Young Diana* (Capellani & Vignola, 1922), Urban incorporó asientos que recordaban diseños como la silla Barrel de Frank Lloyd Wright o la silla Willow de Mackintosh (figura 11), reforzando la conexión entre cine y arquitectura moderna.

Por otro lado, Natacha Rambova diseñó los decorados de *Camille* (Smallwood, 1921) que recordaban la obra de Antonio Gaudí. Las paredes, suelos y escaleras con formas amorfas del vestíbulo del teatro de *Camille* parecen esculpidos libremente de un solo material orgánico, aunque están hechas en mármol con vetas exóticas (figura 12). Se asemeja a los principios de Gaudí: la organicidad de las formas sin aristas vivas y la impresión de movimiento.

Las grandes molduras resaltan la forma de las aberturas en arco, y el par de lámparas hace referencia directa a la iluminación del vestíbulo diseñada por el arquitecto alemán Hans Poelzig para el Großes Schauspielhaus en Berlín (figura 13), aunque Rambova intensificó aún más el carácter plástico y serpenteante de las formas.

En la Figura 14 se representa visualmente la relación entre cine y diseño en el periodo comprendido entre 1918 y 1924, incluyendo las referencias al expresionismo alemán y al Art Nouveau a través de los distintos escenarios y decorados de las películas.



Figura 12. Fotograma de *Camille*



Figura 13. Vestíbulo con columnas de luz en Großes Schauspielhaus

1918-1924

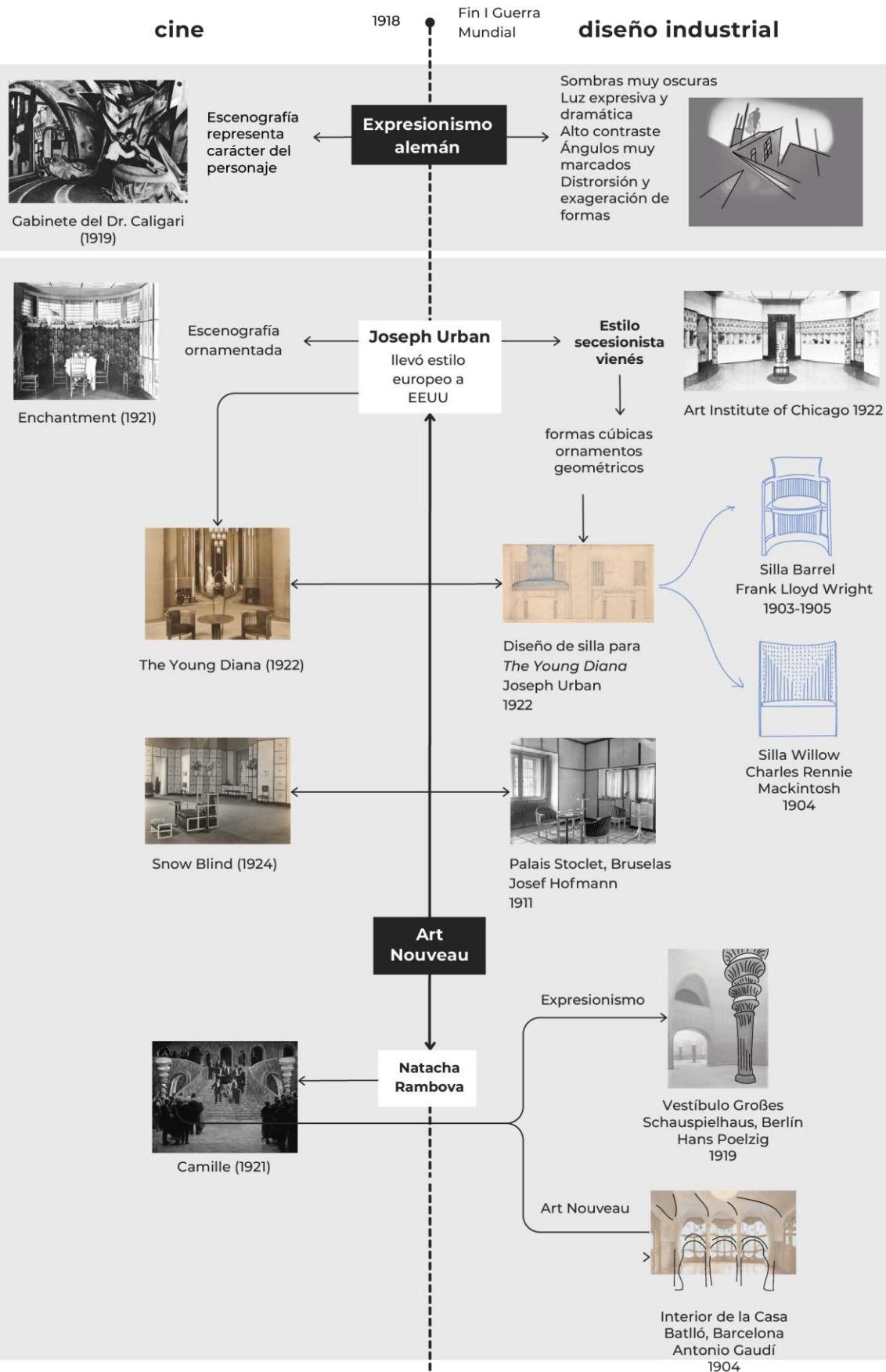


Figura 14. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1918-1924)

1924 – 1939

El reinado de la vanguardia en el cine estadounidense fue breve. Diseñadores como Natacha Rambova y Joseph Urban se convirtieron en excepciones dentro de una industria que, hacia finales de la década de 1920, comenzó a consolidar la figura del diseñador de estudio. Urban, en particular, no solo introdujo los primeros escenarios cinematográficos estadounidenses con tendencias modernistas, sino que también, gracias a su notable visibilidad, estableció un espacio para el diseñador cinematográfico moderno en América. Los directores de arte de Hollywood que le sucedieron supieron aprovechar este precedente para consolidar su papel dentro de la industria.

Durante los años veinte y treinta, el desarrollo del diseño de escenografía cinematográfica se benefició de la incorporación de profesionales con formación arquitectónica. Sus resultados más notables se dieron en Francia, Alemania y Estados Unidos, donde el art déco y el movimiento moderno influyeron en gran medida en la estética de la decoración cinematográfica. Entre los demás países europeos, Italia produjo probablemente algunos de los ejemplos más interesantes de escenografía moderna, mientras que la contribución británica más destacada fue la película de ciencia ficción *Things to Come* (Cameron Menzies, 1936), basada en una novela de H. G. Wells. Por el contrario, naciones con gran desarrollo arquitectónico y de diseño modernista, como los Países Bajos, apenas dejaron huella en la decoración cinematográfica.

Los años veinte y treinta fueron también un período de transformación en el cine de entretenimiento. Surgió una corriente de cineastas que empezaron a cuestionar el cine romántico de los años 20, rechazando la fantasía del cine comercial para ofrecer representaciones más realistas de la sociedad de la época. Este giro supuso una auténtica “revolución” contra el cine romántico y coincidió con la progresiva consolidación de un lenguaje visual moderno en la escenografía.

En 1924, los cineastas franceses, anticipándose a la Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industriales Modernas de París de 1925, comenzaron a difundir activamente el diseño moderno a través del cine. La decoración cinematográfica moderna alcanzó en los años treinta su mayor visibilidad y sus más notables triunfos, en un período dominado por especialistas en diseño cinematográfico que, en muchos casos, no tenían un conocimiento directo del movimiento moderno, pero que supieron traducirlo en imágenes para el gran público. Desde finales de la década de 1920 hasta principios de la de 1930, tanto en Europa como en Estados Unidos se produjo una auténtica eclosión de obras que puede considerarse un “momento moderno” internacional. Sin embargo, a partir de mediados de la década de 1930, la atención se desplazó casi por completo hacia Estados Unidos.

El declive de la decoración cinematográfica moderna se produjo primero en Europa, a mediados de la década de 1930, y hacia finales de la década alcanzó también al

diseño cinematográfico estadounidense. Aun así, durante estos años, países como Alemania, Italia, Francia y Estados Unidos fueron los que representaron con mayor frecuencia el movimiento moderno en los decorados cinematográficos, lo que no significó necesariamente que fuera aceptado en dichos contextos nacionales.

En este sentido, es fundamental destacar el papel del sistema de estudios de Hollywood, vigente entre 1910 y 1960. Las grandes productoras estadounidenses no solo lideraron la industria en términos de producción, sino que también apostaron con decisión por el diseño moderno en el cine. Invirtieron cuantiosos recursos en marketing y difusión, aumentaron de forma constante el número de películas producidas y construyeron complejos estudios que reforzaron la dimensión industrial del cine como espectáculo.

Francia

A pesar de la abundancia de trabajos progresistas en el diseño cinematográfico tanto en Europa como en Estados Unidos a principios de la década de 1920, fue Francia el país que primero aprovechó de forma sistemática el potencial de la arquitectura moderna aplicada al cine. Antes de la Primera Guerra Mundial, Francia había liderado la producción cinematográfica mundial, aunque posteriormente Hollywood asumió esa posición de liderazgo en cuanto al número de largometrajes producidos.

Los decorados modernistas en el cine francés tuvieron, en un inicio, un uso muy restringido: se empleaban exclusivamente para lugares de desenfreno: clubes nocturnos o tocadores del *demi-monde*, lo cual podría llevar a suponer que los admirables esfuerzos e investigaciones de pintores, decoradores y arquitectos solo servían para rodear a borrachos o personas de mala reputación”. Sin embargo, esta percepción comenzó a cambiar a partir de *L'Inhumaine* (L'Herbier, L'Inhumaine, 1924), una película concebida como obra total que integraba arquitectura, escenografía, diseño, moda y música. La obra aspiraba a ser un espejo del arte y la arquitectura moderna, y contó con la colaboración de artistas de primer nivel como Mallet-Stevens, Fernand Léger, Cavalcanti y Paul Poiret. En ella, los escenarios



Figura 15. Fotograma del interior de la villa en *L'Inhumaine*



Figura 16. Fotograma del exterior de la villa en *L'Inhumaine*

dejaron de ser fondos pasivos para convertirse en elementos activos de la narrativa cinematográfica.

El proyecto reunió a varios de los artistas que participarían al año siguiente en la Exposición de París de 1925, con la notable excepción de Le Corbusier (Albrecht, 1987, pág. 45). Mallet-Stevens diseñó la villa de la protagonista, transformando una residencia tradicional en una escultura asimétrica de volúmenes cúbicos blancos y grandes ventanales translúcidos, que inundaban los interiores de luz (figura 15). La entrada presenta una amplia escalinata con bloques simétricos a los lados y puertas decoradas con círculos, cuadrados y rombos con alto contraste.

La decoración interior de la villa fue obra de Claude Autant-Lara y Alberto Cavalcanti, quienes apostaron por una estética Art Déco marcada por la geometría, la simetría y los contrastes cromáticos en blanco y negro (figura 16). Por su parte, el laboratorio diseñado por Mallet-Stevens para la película presentaba una torre ascendente con un estilo influenciado por el futurismo italiano y el constructivismo soviético (figura 17), con diferentes dispositivos mecánicos en la azotea (Albrecht, 1987, págs. 46-47). Fernand Léger diseñó el interior del laboratorio con ruedas giratorias, arcos, discos y espirales, reflejando la fascinación por la máquina propia de la época (figura 18).

Las películas de L'Herbier se convirtieron en escaparates importantes para el arte y la arquitectura moderna francesa, con decorados Art Déco de Autant-Lara y del artista decorativo Michel Dufet o influencias cubistas en algunos escenarios. Asimismo, reunió en varios proyectos a figuras destacadas como el arquitecto André Lurçat y los artistas Robert y Sonia Delaunay, consolidando una red creativa que integraba diferentes disciplinas en torno al cine.

Aunque fue principalmente el ejemplo del cine francés lo que impulsó el uso del diseño moderno en decorados cinematográficos a mediados de la década de 1920,

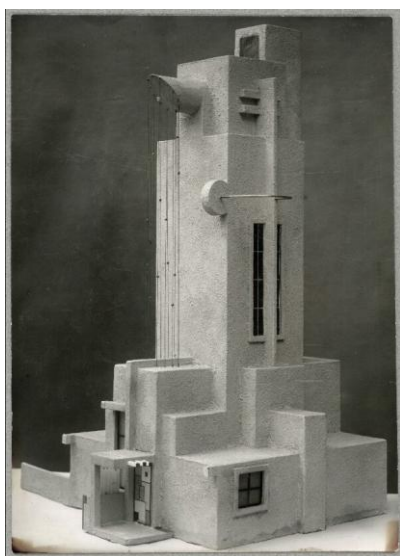


Figura 17. Maqueta del laboratorio

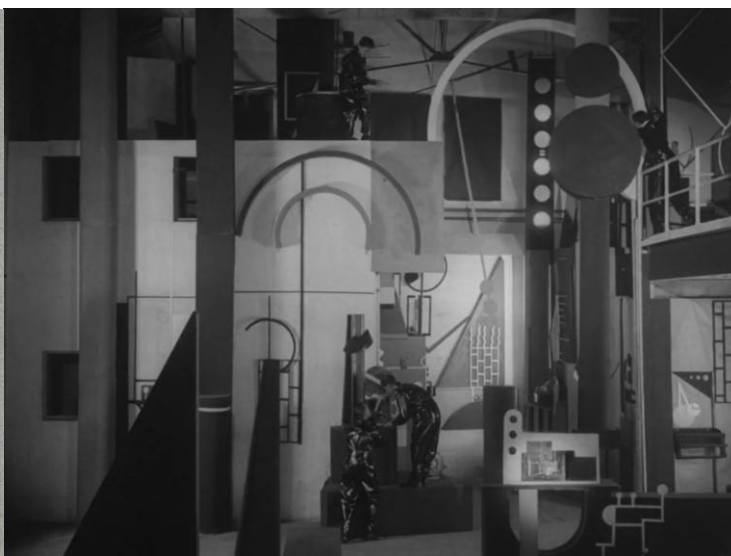


Figura 18. Fotograma del interior del laboratorio en L'Inhumaine

existieron también otras fuentes secundarias influyentes. La publicidad generada por exposiciones como la de París de 1925 contribuyó a difundir el movimiento moderno, que promovía un estilo de vida progresista en una época marcada por la obsesión con el progreso. A partir de este momento, el decorado cinematográfico moderno ya no tuvo como objetivo convencer al público del valor de la modernidad, sino que se centró en sus aspectos visuales, simbólicos y connotativos.

En este contexto, Lazare Meerson desempeñó un papel clave. Mientras Mallet-Stevens entendía el cine como ser un medio de difusión del diseño moderno defendiendo que la escenografía debía estar por encima incluso del guion, Meerson entendía el diseño escenográfico como una herramienta que apoyase de manera funcional y expresiva el tema, la dirección o la interpretación, sin que el diseño se impusiera sobre la trama. Criticaba la “superarquitectura” cinematográfica, aquella que distraía al espectador de la trama (como en las colaboraciones entre Mallet-Stevens y L’Herbier), y en su lugar abogaba por un diseño integrado, que reforzara la acción sin eclipsarla.

Su habilidad para generar atmósferas coherentes, envolventes y visualmente modernas sin distraer al espectador de la acción fue una de las claves de su éxito. Esto puede apreciarse en *L’Argent* (L’Herbier, 1928), donde los decorados de Meerson y André Barsacq buscaban reflejar las tendencias de la sociedad del momento. El diseño más destacado de la película es el apartamento de la baronesa Sandorf (figura 19), donde los lacados negros, cueros, cromo y pieles animales suavizaban la geometría cubista y anticipaban interiores de vanguardia como el apartamento de Suzanne Talbot, diseñado por Paul Ruaud en 1932 con mobiliario de Eileen Gray, incluyendo su famoso sillón Bibendum, el sillón de dragones (Fauteuil aux dragons) o el biombo Brick Screen.

La estética de Meerson se caracterizaba por superficies lisas, geometría abstracta y espacios bañados de luz, en una síntesis equilibrada del realismo de los Lumière y el artificio de Méliès. Su mejor trabajo modernista fue en *A Nous la Liberté* (Clair, 1931), donde combinó decorados contruidos con fondos pintados que ampliaban



Figura 19. Fotograma del apartamento de la baronesa Sandorf en *L’Argent*

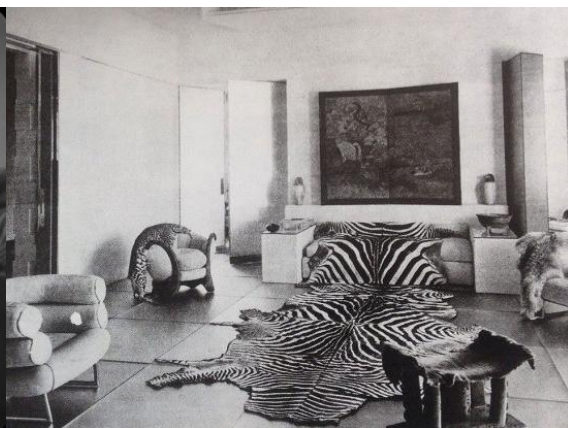


Figura 20. Apartamento de Paul Ruaud para Suzanne Talbot

el espacio y la fábrica que sirvió como escenario de la película seguía el lenguaje formal del movimiento moderno.

Aunque nunca fue un propagandista del movimiento moderno, Meerson presentó al público un diseño cinematográfico que encarnaba el ideal de Le Corbusier, combinando formas geométricas puras y la luz para crear una arquitectura clara, diáfana y funcional.

Alemania

El arte y el diseño moderno en Alemania tuvieron un papel tan relevante en el cine de Fritz Lang como lo había sido en Francia con L'Herbier. En sus producciones alemanas de las décadas de 1920 y 1930, el trasfondo arquitectónico de Lang —su padre fue arquitecto y él mismo estudió brevemente ingeniería— se refleja en el uso de patrones geométricos, en la preferencia por ángulos excéntricos que destacaban cualidades abstractas de los edificios y en la construcción de decorados que remitían directamente a la modernidad arquitectónica. Con el tiempo, su estilo se orientó hacia una estética claramente influida por el movimiento moderno y, en particular, por el trabajo de la Bauhaus.

Mientras que el cine francés de los años treinta se caracterizaba por el trabajo independiente de diseñadores y directores fuera de estructuras corporativas, en Alemania el panorama estuvo dominado por la UFA (Universum Film Aktiengesellschaft). Esta compañía se consolidó como uno de los principales productores, distribuidores y exhibidores cinematográficos de Europa, llegando a construir en la década de 1920 el estudio técnicamente más avanzado del continente.

En este contexto, Fritz Lang dirigió una de las películas más influyentes de la historia del cine de ciencia ficción: *Metropolis* (Lang, 1927). La obra narra la historia de una ciudad futurista del siglo XXI gobernada por tecnócratas ricos y sostenida por un sistema subterráneo de máquinas operadas por masas de trabajadores esclavizados. Estéticamente, *Metropolis* combina influencias de dos corrientes coetáneas, la Bauhaus y el Art Déco, que, a pesar de sus diferencias, compartían ciertos rasgos comunes, como el uso de geometrías, los altos contrastes y la experimentación con nuevos materiales.

La Bauhaus se caracterizaba por el uso de formas simples, puras y planas, entendidas como un medio para favorecer la estandarización industrial. Su estética respondía a principios de minimalismo y funcionalidad, evitando cualquier exceso ornamental. Por el contrario, el Art Déco se basaba en la aerodinámica asociada a la tecnología moderna y de patrones decorativos inspirados en culturas como la griega, la romana, la egipcia o la africana. A diferencia del espíritu austero de la Bauhaus, el Art Déco se distinguía por su gusto por la ornamentación y por el empleo de materiales costosos que subrayaban la dimensión lujosa de su estilo.

Otra figura relevante en el diseño cinematográfico alemán fue Franz Schroedter. Su primer decorado moderno fue el estudio del artista (figura 21) en *Angst* (Steinhoff, 1929), en el cual se inspiró en el estudio-casa que Le Corbusier había diseñado en 1922 para el artista Amédée Ozenfant. En esta película, Schroedter incluyó mobiliario tubular característico de la Bauhaus, como la icónica silla Wassily de Marcel Breuer, situada en primer plano en la Figura 21. El protagonista habitaba un espacio sobrio con una sola habitación, paredes desnudas y apenas unas pocas obras de arte contemporáneo, lo que reforzaba la estética moderna.



Figura 21. Estudio del artista en *Angst*

La calidad del diseño en las producciones alemanas de la época, así como la frecuente utilización de mobiliario de la Bauhaus en establecimientos comerciales utilizados en numerosas películas, evidencian la enorme influencia de esta escuela en los diseñadores cinematográficos y su gran aceptación entre el público alemán.

Italia

Otros países eventualmente comenzaron a verse expuestos a las tendencias modernistas, como ocurrió en Italia, donde los cineastas recurrían a escenografías modernas con mobiliario de diseño alemán. Destacó Gastone Medin, jefe de construcción de escenografías del estudio Società Italiana Cines entre 1929 y 1933, que jugó un papel importante en el resurgimiento del diseño cinematográfico italiano.

Se puede ver diferente mobiliario de la Bauhaus como la silla en suspensión de Ludwig Mies van der Rohe o el chaise-lounge de Le Corbusier y Charlotte Perriand en la película *Due cuori felici* (Negroni, 1932) (figura 22), o los diseños de sillas tubulares de los hermanos Luckhardt en *Patatrak* (Righelli, 1931) (figura 23).



Figura 22. Mobiliario de la Bauhaus en *Due cuori felici*

Figura 23. Sillas tubulares en *Patatrak*

EEUU

La crisis de 1929 provocó un fuerte descenso del consumo en Estados Unidos y llevó a las industrias a crear departamentos de estilismo que buscaban incentivar la demanda mediante diseños más atractivos. De este contexto surgió el *styling americano*, caracterizado por líneas aerodinámicas, apariencia futurista y materiales brillantes, con influencias del Art Déco. Aunque nació en los años treinta, su impacto se prolongó hasta después de la Segunda Guerra Mundial.

El cine se convirtió en un vehículo privilegiado para difundir estas nuevas formas. Un gran ejemplo es la película británica *Things to come* (Cameron Menzies, 1936), donde Alexander Korda recreó una ciudad utópica con materiales innovadores como plexiglás, neón y Rhodoid, un nuevo plástico de exhibición que estaba disponible en muchos formatos y colores diferentes (Carullo, 2018). Con ello buscaba proyectar la imagen de una ciudad utópica de inspiración aerodinámica y con un marcado carácter futurista, acorde con la estética del *streamlining*.

En la escenografía de la película, se puede observar la silla 42 (1932) de Alvar Aalto (figura 24), icono del diseño moderno escandinavo. Construida en abedul laminado, con asiento y respaldo de madera contrachapada prensada, esta pieza sintetiza los valores del funcionalismo: formas limpias, racionalidad estructural y simplicidad formal. Su inclusión en la película se justifica como un símbolo de la modernidad más avanzada de su tiempo, perfectamente coherente con la visión utópica que se proponía. La participación de diseñadores emigrados como Moholy-Nagy, Breuer o Gropius contribuyó a introducir la modernidad arquitectónica en Inglaterra, aunque en la película apenas se usaron fragmentos de los diseños experimentales de Moholy-Nagy.

Su influencia, sin embargo, se percibe en clásicos posteriores como *2001: Odisea*



Figura 24. Silla de Alvar Aalto en *Things to Come*

en el espacio (Kubrick, 2001: *A Space Odyssey*, 1968) o *Blade Runner* (Scott, *Blade Runner*, 1982).

Durante la década de 1930, Hollywood se consolidó como la industria cinematográfica dominante en Occidente, llegando a producir cerca de quinientos largometrajes. Este nivel de producción fue posible gracias a la sólida organización corporativa del **sistema de estudios** de Hollywood.

Los productores comprendieron las ventajas económicas de considerar el diseño como un aspecto serio en la preparación de una película, posicionando a Hollywood como un difusor y también creador de tendencias de diseño. La búsqueda de un estilo decorativo moderno y a la moda llevó a Hollywood a presentar adaptaciones de diseños modernos de varios arquitectos que serían expuestos más adelante en la exposición histórica del MoMA (Museo de Arte Moderno). Esto refuerza la creencia de que esta exposición fue responsable de introducir el diseño moderno al público estadounidense.

Las escenografías no solo ofrecían espacios visualmente atractivos, sino que anticipaban y difundían las tendencias modernas. Un caso representativo es *Palmy Days* (Sutherland, 1931), con decorados multifuncionales diseñados por Richard Day y Willy Pogany, que satirizaban el entusiasmo por la nueva arquitectura.

La especialización de los grandes estudios en géneros concretos —terror en Universal, cine de gánsteres en Warner Bros., comedias sofisticadas en Paramount— contribuyó a construir una identidad reconocible para cada compañía. A diferencia de Europa, donde un diseñador controlaba todo el proceso, en Hollywood la labor se dividía jerárquicamente entre un director de arte supervisor, encargado del concepto, y un director de arte de unidad, responsable de su ejecución, lo que permitió una producción más ágil y estandarizada.

- Paramount

Durante el periodo de entreguerras, muchos diseñadores europeos, especialmente alemanes, emigraron a Estados Unidos y ejercieron una influencia decisiva en el diseño de escenarios de Hollywood. Esta presencia se hizo particularmente fuerte en Paramount, cuyo departamento de arte estuvo dirigido por Hans Dreier. Conocido por su sobriedad y atmósferas evocadoras, Dreier formó a toda una generación de diseñadores en un taller de inspiración Bauhaus, junto a figuras



Figura 25. Agencia Publicitaria en *Artists and Models*

como Jock Peters y Kem Weber. Este último, arquitecto y diseñador de mobiliario, creó la célebre silla *Airline* (1934-35), ejemplo del modernismo industrial de la época.

El estilo adoptado por Paramount en los años treinta se inspiró en la Bauhaus, con superficies blancas, formas horizontales y elegancia minimalista. Su rasgo más distintivo fue la iluminación difusa, lograda mediante cromados y muros translúcidos, como se aprecia en el diseño de Dreier y Robert Usher para la Agencia Publicitaria Brewster (figura 25) en *Artists and Models* (Walsh, 1937).

Este efecto de luz suave es muy similar al que se conseguía con los biombos de papel de arroz japoneses, pero con paneles de vidrio o plástico translúcido con relieve, que además funcionan como muros de separación.

- Metro-Goldwyn-Mayer

Fue el estudio más prestigioso y estable de los años treinta, y el que produjo la mayor cantidad de decorados modernistas. Bajo la dirección artística de Cedric Gibbons — también creador de la estatuilla del Óscar—, MGM integró de manera ejemplar el diseño arquitectónico moderno en el cine. Gibbons entendía el diseño fílmico como una disciplina equiparable a la arquitectura, y junto a Richard Day desarrolló decorados que iban del Art Déco de los años veinte a los espacios abiertos y horizontales inspirados en Frank Lloyd Wright.

Ejemplos notables son *Susan Lenox: Her Fall and Rise* (Leonard, 1931) con un apartamento de lujo definido por acabados metálicos y una pared cortina de metal y vidrio suavizada por paneles verticales de cortinas translúcidas (figura 27). También destacan las líneas curvas de una silla tubular metálica que recuerda a la silla MR de Mies van der Rohe (figura 26).

Los elementos del apartamento se unifican a lo largo de un eje diagonal que se origina en el centro de un vestíbulo circular acristalado, tal y como hizo Frank Lloyd Wright en su casa Robin.

En las películas lograban conseguir este efecto de horizontalidad con el diseño del apartamento, que además de cumplir una función decorativa, se utilizó como un novedoso elemento de encuadre que permitió alterar visualmente los parámetros del espacio disponible en la pantalla. La proporción que seguían las películas de la época era casi cuadrada (1.33:1), mientras que, mediante recursos como vigas y techos bajos, los diseñadores lograron enmarcar la imagen dándola una forma más horizontal.



Figura 26. Silla tubular en *Susan Lenox: Her Fall and Rise*

Otro gran diseño de MGM fue el apartamento neoyorquino que Gibbons creó para el secretario de Estado estadounidense en *Men Must Fight* (Selwyn, 1933), en el que a riqueza y prominencia social del personaje se perciben de inmediato por la enorme escala del salón principal del apartamento (figura 28).

En este diseño de apartamento, el mobiliario también define el espacio: grupos de muebles modernistas se colocan de forma informal por la sala, mientras que un conjunto central reposa sobre una alfombra.

Los sets de MGM, versátiles y detallados, abarcaron desde los áticos lujosos y fríos de Greta Garbo hasta la calidez acogedora del hogar en *The Thin Man* (Dyke, 1934). Su legado residió en equilibrar la elegancia arquitectónica de Paramount con la riqueza decorativa de RKO, dejando el conjunto más sólido de diseños de la era dorada de Hollywood.

- Universal

Universal, en cambio, destacó en el género de terror con clásicos como *Drácula* (Browning, 1931), *Frankenstein* (Whale, 1930) o *The Mummy* (Freund, 1932), aunque sorprendió con *The Black Cat* (Ulmer, 1934), una de las películas más singulares de la década. En ella, el expresionismo gótico dio paso a un diseño moderno con claras influencias Bauhaus. Charles D. Hall y el propio Ulmer diseñaron una villa vanguardista que combinaba espacios abiertos, voladizos sostenidos por pilares en cuña y mobiliario tubular cromado. La atención al detalle fue tan alta que, pese a tratarse de un decorado efímero, alcanzaba la complejidad de un edificio real, convirtiéndose en un ejemplo de modernidad radical dentro del cine de género.



Figura 27. Diseño interior en *Susan Lenox*



Figura 28. Apartamento en *Men Must Fight*

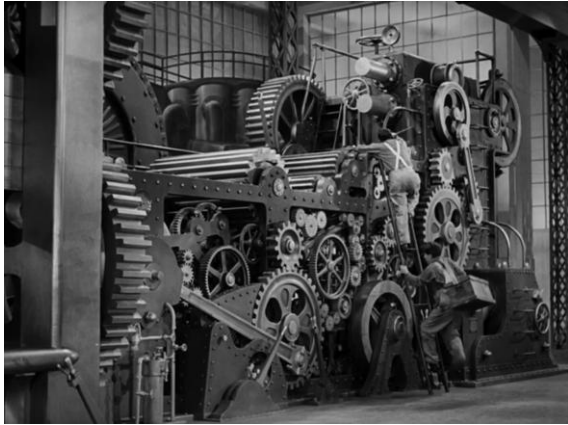


Figura 29. Fotograma de *Modern Times*

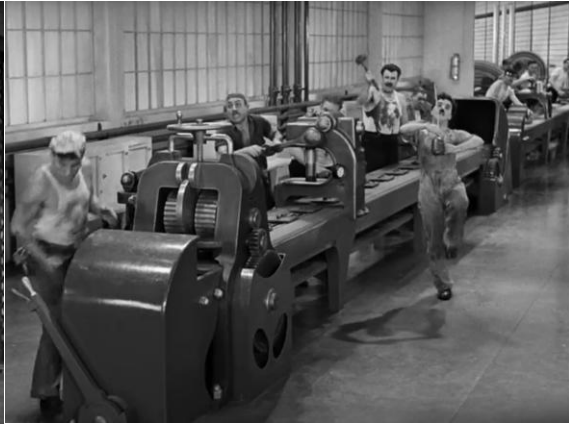


Figura 30. Fotograma mostrando la cadena de montaje en *Modern Times*

Reflejo de la industrialización

En *Modern Times* (Chaplin, 1936), Charles D. Hall creó la famosa fábrica futurista con una línea de montaje continua y una máquina para alimentar obreros. La película es una crítica social cómica y profunda a la deshumanización del trabajo industrial, y muestra perfectamente el mundo de las fábricas tipo Ford, la cadena de montaje y los problemas que generaba (figuras 29 y 30).

El Ford T diseñado por Henry Ford, lanzado en 1908 y producido en masa por la Ford Motor Company a partir de 1913, se convirtió en el emblema de esa nueva era industrial. Fue el primer coche de alcance mundial y un símbolo de modernidad, al tiempo que se transformó en un objeto asequible para la clase media. Su popularidad lo llevó también a la pantalla, apareciendo en películas cómicas del cine mudo, como persecuciones policíacas de Laurel y Hardy e incluso en películas de Charles Chaplin (figura 31).

En este cine temprano, el automóvil no se mostraba como una amenaza, sino como un elemento cómico más, como en *For Heaven's Sake* (Taylor, 1926) (figura 32). En los años 30, el automóvil pasó a ser un objeto de prestigio y símbolo de estatus social, y así se vio reflejado en el cine de Hollywood en esta década.



Figura 31. Fotograma mostrando un modelo de Ford en *Modern Times*



Figura 32. Fotograma mostrando un modelo de Ford en *For Heaven's Sake*

Declive del movimiento moderno

Hacia finales de la década, coincidiendo con la Feria Mundial de Nueva York de 1939 y la inminencia de la Segunda Guerra Mundial, el decorado moderno prácticamente desapareció de los sets cinematográficos. Este declive puede explicarse por la oscilación de las modas, el giro hacia un mayor realismo en las artes y la fragmentación del propio movimiento moderno, que perdió la claridad estilística que lo hacía fácilmente reconocible. Los diseñadores de cine, dependientes de referencias publicadas en revistas y libros, encontraron más difícil adaptarlo a la pantalla, favoreciendo estilos más convencionales y menos experimentales.

En **Francia**, tras una etapa pionera en los años veinte, los decorados modernos cedieron terreno a un Art Déco convencional, en parte por las dificultades económicas y técnicas derivadas de la transición al sonoro. En **Alemania**, el ascenso del nazismo supuso un rechazo al diseño moderno, considerado socialista e internacionalista. El cierre de la Bauhaus en 1933 y la emigración forzada de muchos de sus principales arquitectos y cineastas, incluido Fritz Lang, marcaron el fin de la experimentación en los decorados alemanes. En **Italia**, el cine se alineó con la arquitectura oficial del régimen, adoptando un estilo neoclásico que, hacia finales de la década, reemplazó escenarios que pocos años antes habrían requerido un diseño moderno. Finalmente, en **Estados Unidos**, y Hollywood en particular, la búsqueda de un mayor realismo impulsó el regreso a materiales tradicionales, planificación simétrica y mobiliario clásico, dejando de lado el mobiliario tubular y las superficies brillantes características del diseño moderno. Incluso en Paramount, donde la influencia de la Bauhaus había sido fuerte, se diseñaron espacios que combinaban modernidad con clasicismo, como en *Bluebeard's Eighth Wife* (Lubitsch, 1938).

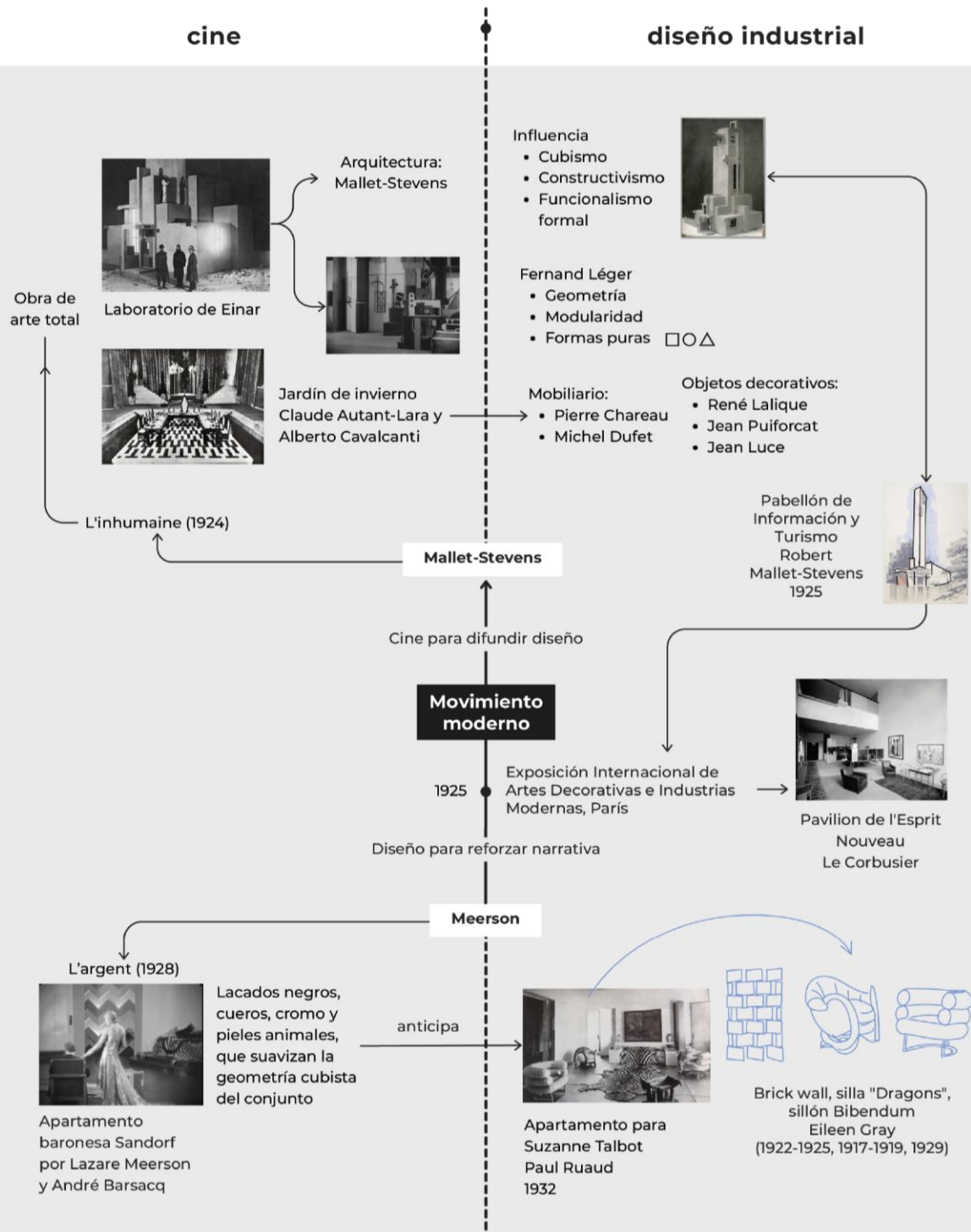
Dos corrientes impulsaron esta transformación: la revalorización de Frank Lloyd Wright, que recuperó materiales de construcción tradicionales que generaban un aspecto más cálido y natural, y la popularización del *colonial revival*, expresión de una América que, en plena Depresión, buscaba reafirmarse en su pasado agrario y en un patrimonio arquitectónico propio. Así, la trayectoria del diseño moderno en Hollywood reflejó la de la arquitectura y el diseño estadounidense: tras una fase de descubrimiento en los años veinte y de esplendor en los primeros treinta, dio paso a un rápido declive a finales de la década. De esta manera, el diseño moderno prácticamente desapareció de la pantalla estadounidense, y la década de estilo elevado en Hollywood —y el período de sus mayores logros en diseño de escenografía— llegó a su fin.

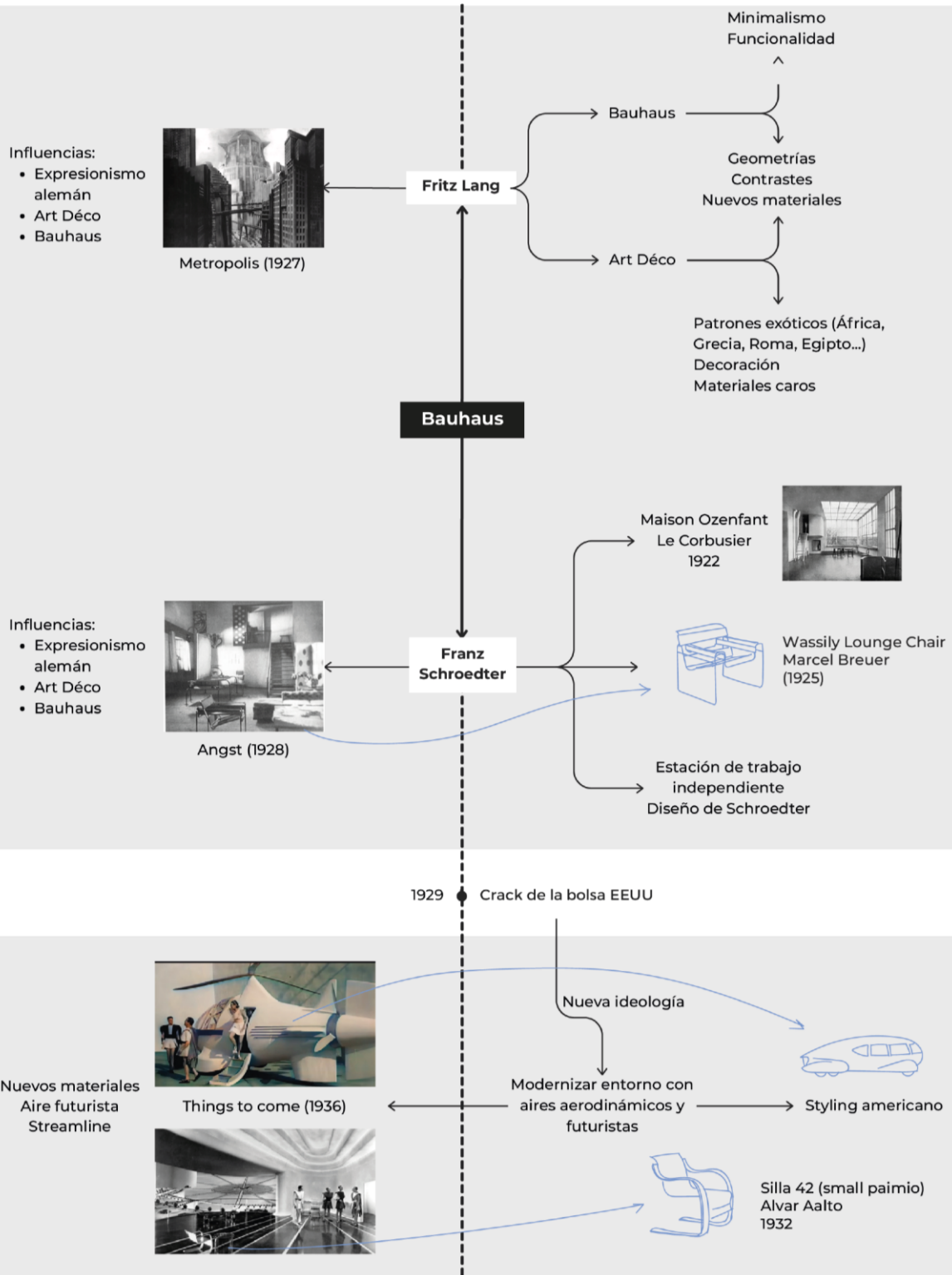
El esquema de la Figura 33 recoge de manera visual la relación entre el cine y el diseño durante el periodo de entreguerras, destacando cómo movimientos como el Movimiento Moderno, la Bauhaus y el Art Déco influyeron en ambos campos. Se evidencian las conexiones entre directores, arquitectos y diseñadores, así como la manera en que el cine sirvió como medio de difusión para nuevas corrientes estéticas y conceptuales.

1924-1939

cine

diseño industrial





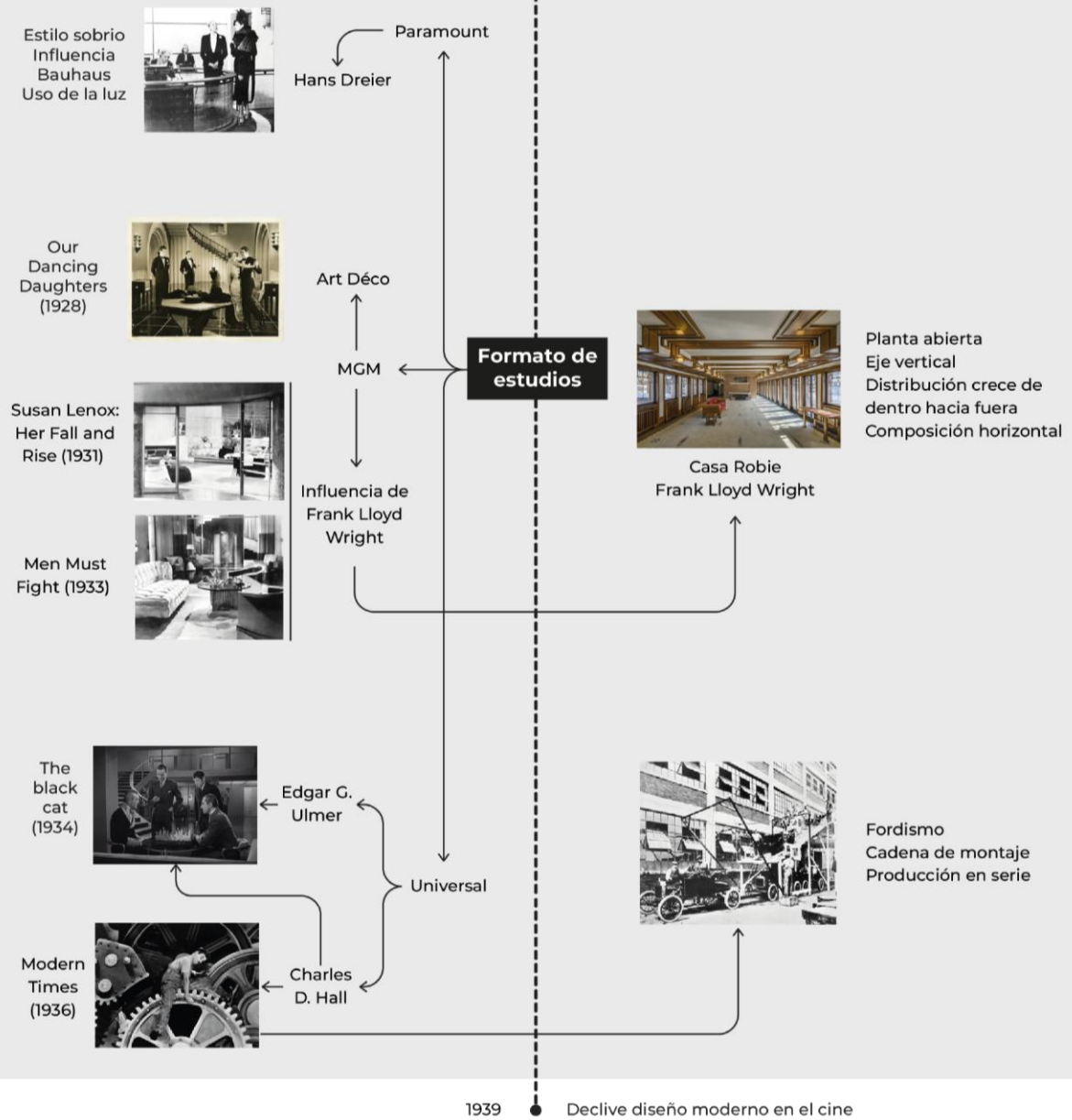


Figura 33. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1924-1939)

5.3 El diseño mid-century modern en el cine (1940 – 1960): realismo y modernidad

1939 – 1950

En la segunda mitad de los años 30, hubo una decadencia en la calidad del decorado cinematográfico moderno. Durante los años 40, a medida que la arquitectura moderna de posguerra se convirtió en un estilo asociado con edificios de oficinas anónimos y complejos habitacionales, la decoración moderna prácticamente desapareció del cine.

Uno de los géneros más influyentes de la década fue el *film noir*, heredero del expresionismo alemán. Sus escenarios urbanos, oscuros y angulosos, exploraban el contraste entre luces y sombras, en clara oposición a la apertura espacial y al optimismo modernista de los años anteriores. En *Rebecca* (Hitchcock, Rebecca, 1940), la mansión, sombría y lúgubre juega un papel crucial en la película, convirtiéndose en un personaje más. Los escenarios (figura 34) fueron diseñados por Lyle R. Wheeler, que se mantuvo muy fiel a las descripciones de la novela homónima de 1938. Los elementos del *noir* presentes en la filmación y dirección artística ayudan a crear toda clase de emociones en pantalla: la personalidad sombría de Maxim de Winter, el tormento y el miedo de la joven esposa, y la siniestra dominación de la señora Danvers, leal a su antigua ama, Rebecca.

Los avances en cinematografía permitieron representar mayor profundidad espacial en el cine. Un ejemplo es *Citizen Kane* (Welles, 1941), donde la fotografía de Gregg Toland y los diseños de Perry Ferguson llevaron el enfoque profundo a su máxima expresión, mostrando con nitidez tanto el primer plano como el fondo. El diseño de Ferguson fue esencial, en especial la mansión Xanadú, símbolo del imperio de Kane. Su “Gran Salón” (figura 35) mezcla estilos que iban del Art Déco al Gótico, reflejando el lujo y, al mismo tiempo, la creciente soledad del protagonista.

La película, considerada por muchos como una de las mejores de la historia, destacó



Figura 34. Fotograma de la película Rebecca

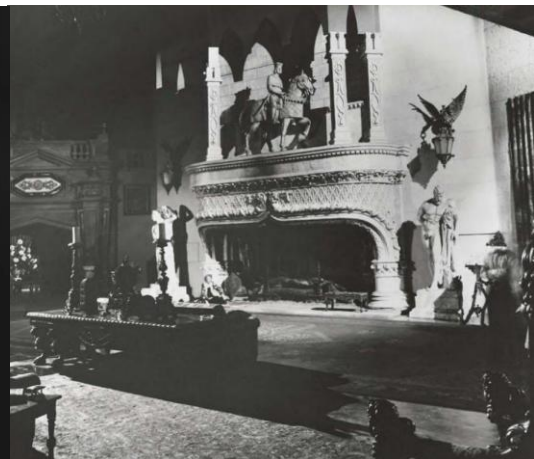


Figura 35. Gran salón de "Xanadu" en Citizen Kane

por su innovador uso del claroscuro, la iluminación poco convencional y los objetivos de gran angular, que otorgaban monumentalidad a los escenarios.

Esta técnica de enfoque profundo, ya usada en *Rebecca* (Hitchcock, 1940), intensificaba el carácter expresivo de los espacios. En contraste con los escenarios luminosos de los musicales de la RKO, *Citizen Kane* ofreció una estética sombría y novedosa que le valió a Ferguson y su equipo la nominación al Óscar a Mejor Dirección de Arte en 1942.

Los años cuarenta también estuvieron dominados por películas de temática más seria, como *The Lost Weekend* (Wilder, *The Lost Weekend*, 1945), y por la emergencia del neorrealismo italiano, con obras como *Roma, città aperta* (Rossellini, 1945), que apostaron por rodajes en locaciones reales para reflejar la dureza de la posguerra. En este contexto, el realismo se impuso frente a los decorados estilizados, aunque directores como Hitchcock siguieron trabajando en estudios, controlando cada aspecto visual con fines psicológicos, como en *Rope* (Hitchcock, 1948), donde un único set se convierte en un elemento narrativo esencial. En esta película, la arquitectura del apartamento juega un papel esencial para generar suspenso y crear una experiencia cinematográfica única. El único set es un ático de Nueva York (figura 36) y se convierte en un personaje más. El set fue diseñado con paredes móviles y mobiliario con ruedas para poder adaptar su posición a los continuos movimientos de cámara, creando la ilusión de un único plano secuencia.

Otro clásico de los años 40 es *Casablanca* (Curtiz, 1942), representando lo mejor del estilo clásico de Hollywood. El Café Américain (figura 37), diseñado por Carl Jules Weyl, combina influencias moriscas y atmósferas en penumbra que refuerzan el tono del relato. Este diseño, considerado un ejemplo de “estilo invisible”, demuestra cómo elementos escenográficos sutiles pueden adquirir un valor narrativo equivalente al de los propios diálogos.

Tras la Segunda Guerra Mundial, la sociedad ansiaba novedades que transmitieran optimismo y renovación. Este espíritu se reflejó tanto en la industria como en el cine: en 1948, Land Rover presentó un vehículo todoterreno innovador con un volante central, mientras que Cadillac introdujo los característicos *tailfins* inspirados en la aviación.



Figura 36. Hitchcock en el set de la película *Rope*



Figura 37. Café Américain en *Casablanca*

Ese mismo año, la película *Mr. Blandings Builds His Dream House* (Potter, 1948) retrató las aspiraciones de la clase media estadounidense en la posguerra, exaltando valores como la esperanza, la reinención y el deseo de prosperidad.

Un caso singular del movimiento moderno en el cine fue *The Fountainhead* (Vidor, 1949), donde la arquitectura desempeña un papel central y memorable.

Los decorados diseñados por Edward Carrere reflejaban las tensiones entre dos corrientes de posguerra: la vertiente cálida e integrada en la naturaleza, influida por Frank Lloyd Wright y Alvar Aalto, frente a la estética fría y mecanizada de los rascacielos. El protagonista, inspirado en Wright, proyecta una casa en un acantilado (figura 38) que recuerda a *Fallingwater* (figura 39), símbolo de la integración armónica entre arquitectura y entorno.

Los interiores de la película destacan por su modernidad radical: planos suspendidos que desafían la gravedad, escaleras de peldaños en voladizo y mobiliario ligero que parece flotar en el espacio. La familiaridad del público con la arquitectura moderna —heredada de los decorados de los años veinte y treinta— permitió que esta obra acercara el diseño arquitectónico de vanguardia a una audiencia amplia.



Figura 38. Fotograma de *The Fountainhead*

1950 – 1960

La posguerra trajo consigo un notable auge del consumo, la tecnología y el confort, factores que impactaron de manera decisiva tanto en la vida cotidiana como en el diseño y en el cine. Tras la Segunda Guerra Mundial, la televisión se popularizó



Figura 39. Casa *Fallingwater* de Frank Lloyd Wright

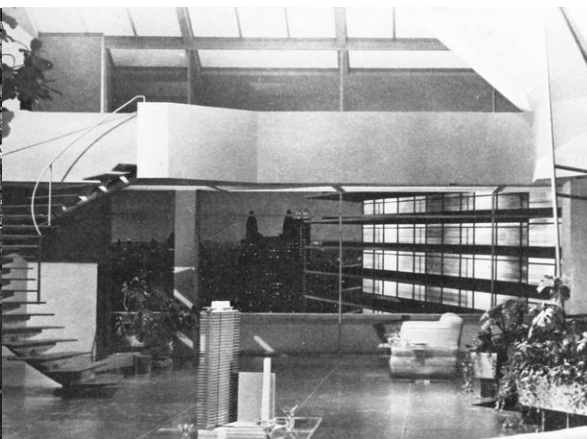


Figura 40. Interior de la casa en *The Fountainhead*

progresivamente y durante la década de 1950 comenzó a instalarse en los hogares de todo el mundo. En este contexto, el diseño moderno y el cine desempeñaron un papel fundamental en la construcción de una identidad cultural asociada a la modernidad, la funcionalidad y el carácter aspiracional de una nueva sociedad.

Al mismo tiempo, los años cincuenta marcaron el inicio de una transición hacia una cultura de consumo más individualizada, en la que el diseño se convirtió en un medio de expresión personal, de distinción social y de proyección de estatus. Este cambio se reflejó de manera clara en la arquitectura y en el diseño de interiores, donde los espacios y objetos dejaron de ser exclusivamente funcionales para transformarse en símbolos de estilo de vida.

El diseño moderno como expresión de una nueva era

En la primera década de la posguerra los diseñadores, impulsados por el optimismo derivado de los avances tecnológicos desarrollados durante la guerra, ampliaron la relación entre los productos y la calidad de vida moderna. Sus creaciones buscaban conciliar la autoexpresión del diseñador con la comodidad del usuario, al tiempo que introducían nuevos materiales, formas orgánicas y principios de modularidad.

La nueva ideología de consumo, más individualizado y ligado a la prosperidad económica, fomentó la fusión entre el gusto elevado de la alta cultura y la producción masiva vinculada al comercio. En este contexto, el mobiliario orgánico acompañó la creciente presencia de esculturas abstractas monumentales en edificios públicos, como los móviles de Alexander Calder.

Los muebles de la época integraron materiales modernos y métodos de producción innovadores que contribuyeron a crear un estilo de vida contemporáneo, eficiente y confortable, en consonancia con el auge de la vivienda en la posguerra. Entre los materiales más utilizados destacaron la madera contrachapada moldeada, la fibra de vidrio, el acero tubular y los plásticos. Este repertorio permitió el desarrollo de un diseño orgánico y biomórfico, caracterizado por formas suaves, fluidas y escultóricas.

Charles y Ray Eames, junto con Eero Saarinen, exploraron un enfoque tridimensional en el moldeado de madera, que se alejaba de las técnicas planas utilizadas anteriormente por Alvar Aalto. Su propuesta de una silla de madera contrachapada, que combinaba innovación formal y confort, obtuvo el primer premio en el concurso de Diseño Orgánico del MoMA en 1940. En la misma línea, Isamu Noguchi trasladó la estética biomórfica de sus esculturas al ámbito del mobiliario con piezas como la *Coffee Table*, compuesta por una base de madera ebonizada formada por dos elementos irregulares que sostenían un sobre de vidrio (*Coffee Table*, s.f.).

Otro de los desarrollos destacados del mobiliario de posguerra fue la modularidad, presente en sistemas de almacenamiento y estanterías. Saarinen y los Eames diseñaron para la empresa Red Lion en Pensilvania una serie de unidades modulares

destinadas a interiores domésticos, que reflejaban la flexibilidad y funcionalidad propias del nuevo modo de habitar.

Los clientes de estos diseñadores también incluían corporaciones y empresas cuyos diseños interiores de oficinas proyectaban una imagen de eficiencia moderna y gusto sofisticado.

Los clientes de estos diseñadores no se limitaron al ámbito doméstico. Corporaciones y grandes empresas también recurrieron a ellos para proyectar, a través del diseño de interiores de oficinas, una imagen de eficiencia moderna y sofisticación estética. En este sentido, un papel fundamental lo desempeñó la firma Knoll Associates, fundada en 1943. Florence Schust Knoll, esposa y socia de Hans Knoll y formada en la Cranbrook Academy de Michigan, fue decisiva en consolidar la asociación de la empresa con el diseño moderno en la posguerra. Knoll produjo prototipos de mobiliario diseñados por el arquitecto y exdirector de la Bauhaus, Mies van der Rohe, entre los que destaca la célebre silla *Barcelona*, concebida en acero y cuero acolchado para el Pabellón Alemán de la Exposición Internacional de 1929 en Barcelona.

Promoviendo el diseño de posguerra: dirección de arte y nueva publicidad

Instituciones culturales como el MoMA (Museo de Arte Moderno) o el Instituto de Artes de Detroit desempeñaron un papel importante a la hora de difundir el diseño moderno en la posguerra. A través de sus exposiciones presentaban el trabajo de diseñadores como los Eames, mostrando las características del organicismo y la flexibilidad, así como nuevos materiales y tecnologías orientadas a redefinir el carácter práctico y estético de las oficinas modernas y los espacios domésticos.

El Instituto de Arte Walker en Minneapolis, Minnesota, instaló una "*Idea House*" (Casa Idea) en 1947 que incorporaba mobiliario y accesorios modernos (figura 41).

Esta iniciativa, concebida como un servicio público en los años inmediatamente posteriores a la guerra, tenía como objetivo alentar a los nuevos propietarios de viviendas a adoptar los principios del diseño moderno frente a alternativas comerciales de carácter más superficial. Lejos de apoyar a fabricantes concretos, el museo buscó desempeñar un papel pedagógico y casi paternalista, animando a los consumidores a valorar las ventajas del diseño moderno en términos de calidad, comodidad, practicidad y una estética abstracta acorde con los ideales de la nueva era.



Figura 41. "Idea House"

El diseño en los años 50 logró una gran difusión gracias a la publicación de artículos y reportajes en revistas como *Art and Architecture*, *Industrial Design* y *Architectural Digest*, dirigidos a arquitectos y diseñadores de interiores, quienes a su vez influían en las elecciones de clientes corporativos y particulares. A ello se sumaban publicaciones de gran tirada como *Better Homes and Gardens*, que desde principios de los cincuenta mostraban interiores modernos a un público mucho más amplio.

Los anuncios de mobiliario y productos no solo presentaban objetos de consumo, sino que proyectaban un ideal de vida moderna, cómoda y elegante. Las agencias de publicidad introdujeron un lenguaje visual más impactante, aprovechando la impresión fotográfica —en lugar de la tipográfica tradicional— para explorar técnicas expresivas innovadoras, como el uso de metáforas visuales, que reforzaban el mensaje aspiracional de modernidad. Gracias a esta combinación de artículos de divulgación y campañas publicitarias, el diseño moderno alcanzó una gran difusión y se integró en la vida cotidiana de amplios sectores de la población.

Cine y diseño: escenografía, narrativa y estilo

El cine de los años cincuenta y sesenta se convirtió en otro de los grandes vehículos de difusión del diseño moderno. Directores y diseñadores de producción incorporaron en sus películas escenarios con líneas limpias, muebles contemporáneos y arquitecturas vanguardistas para acompañar el cambio de mentalidad más progresista que trajo consigo el final de la guerra.

En este contexto, el diseño moderno se utilizó como un recurso narrativo cargado de significado simbólico: los interiores y objetos no solo eran parte del decorado, sino que contribuían a caracterizar a los personajes, a subrayar su estatus social y a proyectar un estilo de vida identificado con la modernidad y el modelo cultural estadounidense. Los sets cinematográficos funcionaban como escaparates de un ideal de confort, sofisticación y progreso tecnológico, transmitiendo de manera visual los valores de la sociedad de consumo emergente.

Películas de Hollywood como *The Moon is Blue* (Preminger, 1953), *Sabrina* (Wilder, 1954) o *The Man in the Grey Flannel Suit* (Johnson, 1956) constituyen ejemplos claros de esta tendencia, donde el diseño interior se convierte en un elemento narrativo fundamental para reflejar los estilos de vida y las aspiraciones de la época.

En *The Moon is Blue* (Preminger, 1953), por primera vez en Hollywood se recreó un interior doméstico moderno de estilo *mid-century*, amueblado con piezas de fabricación industrial de alta calidad diseñadas por figuras reconocidas de la época (Kirkham, 2019). El set principal —el área de estar y comedor del apartamento del joven arquitecto Gresham— adquiere un papel central en la narrativa, al convertirse en un reflejo directo de su identidad profesional y personal.



Figura 42. Fotograma de *The Moon is Blue* con SillaWomb y mesa de Noguchi



Figura 43. Fotograma de *The Moon is Blue* con silla Butterfly

Charles y Ray Eames aportaron al menos veintisiete piezas al rodaje, entre ellas un prototipo de la *Lounge Chair* y fotografías de una vivienda modernista diseñada por ellos. El resultado fue una representación sofisticada del diseño moderno de mediados de siglo, adecuada al perfil de Gresham como joven arquitecto.

En un contexto en el que aún no existía consenso sobre qué debía considerarse “buena” arquitectura moderna, la película se posiciona claramente a favor del diseño moderno. El apartamento de Gresham incorpora piezas emblemáticas como la *Womb Chair* (1948) de Eero Saarinen (figura 42) o mobiliario producido por firmas líderes como Herman Miller y Knoll, entre ellas la silla *Butterfly* (1947) (figura 43) o las sillas *Bikini* DKR-2 de los Eames (figura 44). En su oficina aparecen además imágenes de arquitectura influida por Mies van der Rohe, reforzando así el discurso a favor del modernismo.

El apartamento refleja un estilo moderno, compacto y funcional, adaptado a las necesidades de la vida urbana de posguerra. Mesas de café multifuncionales, muebles empotrados para optimizar el espacio y una mezcla ecléctica de objetos — desde la mesa de Noguchi (figura 42) hasta la lámpara de pie *Triennale* de Angelo Lelii (figura 45), pasando por esculturas y piezas orientales— evidencian la influencia



Figura 44. Fotograma de *The Moon is Blue* con sillas Bikini DKR-2



Figura 45. Fotograma de *The Moon is Blue* con lámpara de pie Triennale

de la tendencia de diseño “East Meets West” propia de los interiores modernos de los cincuenta. Además, la película pone en escena el uso práctico de los muebles para reforzar la idea de que el diseño moderno es funcional y adecuado para la vida cotidiana.

La cocina de Gresham, equipada con unidades modulares, encimeras continuas y electrodomésticos integrados, representa la eficiencia doméstica del hogar de posguerra. En contraste, el apartamento de Slater se caracteriza por una decoración más ostentosa y tradicional, vinculada al *period modern*, con muebles históricos y materiales costosos. A su vez, el dormitorio de Cynthia, recargado y adornado en exceso, refuerza su carácter mimado y superficial, contraponiéndose al racionalismo del espacio de Gresham.

En *El apartamento* (Wilder, 1960), la escenografía actúa como espejo de la vida urbana y corporativa en la transición entre las décadas de 1950 y 1960. Uno de sus espacios más emblemáticos es la oficina de la compañía de seguros, que presenta un diseño abierto y repetitivo con hileras interminables de escritorios metálicos (figura 46), lámparas fluorescentes y mobiliario funcional. Esta disposición hace referencia al modelo corporativo moderno inspirado en Henry Ford y su sistema de producción en cadena, con un énfasis en la eficiencia, la uniformidad y la impersonalidad. La geometría repetitiva del espacio, junto con elementos como lámparas de la Laurel Lamp Company o móviles de Calder, evocan la impersonalidad del trabajo de oficina, algo muy propio del auge del capitalismo corporativo de la posguerra.

En contraste, el apartamento de Baxter ofrece un ambiente más cálido y personal, con muebles Thonet, lámparas Tiffany y arcos decorativos que delimitan las estancias (figura 47). Este espacio refleja el modo de vida de la clase media urbana que habitaba apartamentos alquilados en los centros de las grandes ciudades.



Figura 46. Fotograma de la oficina de Baxter en *El Apartamento*



Figura 47. Fotograma de la vivienda de Baxter en *El Apartamento*

La oposición de estos dos espacios representa la tensión de la época entre la modernidad funcional promovida por el diseño industrial y la búsqueda de intimidad e identidad propia en una sociedad de consumo y entornos cada vez más estandarizados.

En *A Star is Born* (Cukor, 1954), el hogar de la cantante Vicki Lester se presenta con un diseño sofisticado y elegante, decorado con piezas emblemáticas como la silla *Barcelona* de Mies van der Rohe o la lámpara de pie *Triennale* de Angelo Lelii. La silla *Barcelona*, concebida en 1929 y convertida en un clásico modernista, subraya la elegancia y modernidad del personaje, mientras que la cuidada escenografía refleja el glamour propio del Hollywood de los cincuenta (figura 51).

La misma estrategia se observa en *The Man in the Grey Flannel Suit* (Johnson, 1956), donde hay una clara distinción en el uso de mobiliario y composición de los interiores para los diferentes hogares y localizaciones. La casa del protagonista aparece amueblada con piezas funcionales, económicas y sin lujo, con una decoración neutra



Figura 48. Fotograma de *A Star is Born* con mobiliario icónico del diseño



Figura 49. Fotograma de la casa del protagonista en The Man in the Grey Flannel Suit

y genérica que refleja la vida cotidiana de la clase media (figura 48). La introducción de la televisión en los hogares se muestra también como un elemento central de la nueva domesticidad.

Por el contrario, los espacios de oficina transmiten modernidad y profesionalidad mediante materiales como el metal, el vidrio y la madera oscura, e incluyen piezas icónicas como las sillas de plástico de los Eames (1954) o máquinas de escribir Olivetti (figura 49). La diferencia estilística entre ambos ámbitos refuerza el papel simbólico del diseño como marcador de nivel social y aspiraciones.

La diferencia en el diseño de los espacios evidencia cómo la escenografía utilizaba el mobiliario y la decoración de manera simbólica para representar el nivel social de los personajes. Así, en los hogares de familias de clase media predominaba una estética más tradicional, funcional y genérica, mientras que en las casas de familias pudientes se recurría a un estilo más moderno, elegante y sofisticado, con muebles de autor y piezas de diseño contemporáneo (figura 50).



Figura 50. Fotograma de la oficina en The Man in the Grey Flannel Suit



Figura 51. Fotograma de la casa del jefe de la compañía en *The Man in the Grey Flannel Suit*

En conjunto, estas películas actuaron como escaparates de las tendencias estéticas de la época, difundiendo —de manera intencionada o no— piezas de mobiliario y soluciones de interiorismo que con el tiempo se han convertido en auténticos iconos del diseño moderno.

Cambios tecnológicos y visuales en el cine

Durante la década de 1950, la industria cinematográfica experimentó transformaciones técnicas y visuales que marcaron profundamente tanto el modo de producción como la estética en pantalla. Uno de los avances más significativos fue el perfeccionamiento de las cintas de video, que, aunque todavía no estaban estandarizadas —el VHS no llegaría hasta los años setenta—, comenzaron a ofrecer nuevas posibilidades a finales de los cincuenta. Gracias a la pregrabación, los rodajes dejaron de depender por completo de la inmediatez de lo “en vivo”, lo que permitió a los diseñadores y directores explorar escenarios más flexibles y alejados de las limitaciones teatrales. Sin embargo, la televisión en directo, todavía muy ligada a la lógica del espectáculo con público, mantuvo un lenguaje visual más próximo al teatro, condicionado por las restricciones espaciales y técnicas.

Otro cambio decisivo fue la generalización del color. Tras años de predominio del Technicolor, la llegada del Eastmancolor en los cincuenta simplificó los procesos y abarató los costes, facilitando su adopción masiva. Para los diseñadores, esto supuso un desafío: era necesario comprender cómo reaccionaban los nuevos materiales y decorados ante las cámaras a color. Mientras que en la era del blanco y negro los contrastes debían moderarse para no distorsionar la imagen, el color abrió un abanico expresivo mucho más amplio. Esta evolución técnica impulsó una tendencia hacia el realismo, con paletas cromáticas que buscaban reproducir de manera más convincente la vida cotidiana, aunque también sirvió como recurso expresivo en películas de corte más estilizado o simbólico.

Europa frente a Hollywood: Realismo frente a artificio

En Europa surgieron movimientos que desafiaron el modelo de los grandes estudios de Hollywood. En Francia, la Nouvelle Vague emergió en los años cincuenta como una reacción contra lo que se percibía como el artificio y la rigidez del sistema de estudios de Hollywood. Los jóvenes cineastas franceses apostaron por un cine más auténtico y espontáneo, rodado en exteriores, con cámaras ligeras y actuaciones naturales, buscando reflejar la vida tal cual era. Esta actitud retomaba un debate que se remontaba a los orígenes del cine, entre los mundos contruados de Méliès y la apuesta por la realidad de los Lumière, reactivado también en los años cuarenta con el neorrealismo italiano.

En contraste, directores como Alfred Hitchcock defendieron la potencia expresiva de la escenografía artificial. Hitchcock concebía los decorados no solo como marcos para la acción, sino como elementos narrativos que reforzaban la psicología de los personajes y la tensión dramática. Su apuesta por espacios cuidadosamente diseñados y estéticamente controlados ejemplifica una visión opuesta al realismo europeo, pero igualmente influyente.

Un caso emblemático es *North by Northwest* (Hitchcock, 1959), la única producción de Hitchcock para MGM, estudio que destacó por la elegancia de sus películas. En esta película destaca la icónica Casa Van Damme (figura 52), inspirada en la Fallingwater de Frank Lloyd Wright, quizá el arquitecto más renombrado de la época. La casa ficticia reproducía elementos esenciales de la obra de Wright: los muros de piedra caliza, la marcada horizontalidad y los voladizos que parecen desafiar la gravedad (figura 53), evocando así una arquitectura asociada al poder, la modernidad y la exclusividad.

Los interiores son un claro ejemplo de diseño mid-century (figura 54), combinando sillones modernos estadounidenses, mesas de centro bajas y textiles geométricos que remitían a la influencia escandinava (figura 55). Los diseñadores de producción incluyeron deliberadamente estas piezas —con claras referencias a Edward Wormley, cuyas creaciones “contemporáneas” buscaban democratizar el diseño de calidad para la clase media— para proyectar un estilo tardío de los cincuenta que resultaba a la vez familiar y aspiracional (Jacobs, 2007, págs. 304-307).

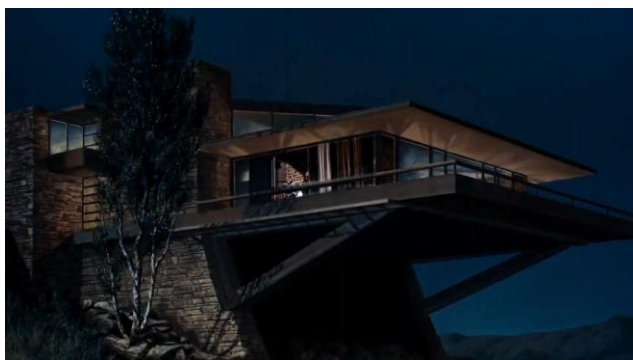


Figura 52. Fotograma del exterior de la casa en *North by Northwest*

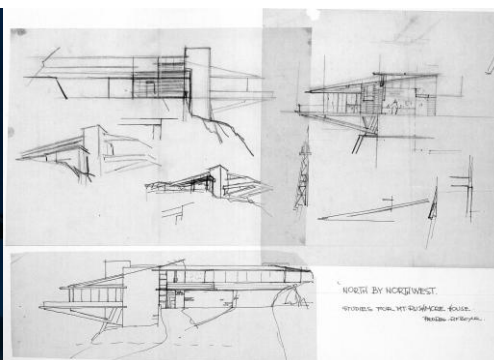


Figura 53. Bocetos de preproducción de Robert F. Boyle para la casa de *North by Northwest*



Figura 54. Fotograma del interior de la casa en *North by Northwest*

Figura 55. Fotograma del mobiliario de la casa en *North by Northwest*

Cabe destacar que, en Hollywood, desde los años treinta, la arquitectura y el diseño modernos en espacios domésticos aparecían con frecuencia vinculados a personajes ambiguos, egoístas o moralmente cuestionables. Este recurso, que también se repetiría en las películas de *James Bond*, asociaba lo moderno con lo sofisticado y glamuroso, pero también con un cierto distanciamiento emocional y con la figura del villano.

En Europa, sin embargo, el diseño moderno en el cine adquirió un tono más crítico y reflexivo. Un ejemplo destacado es *Mon Oncle* (Tati, *Mon Ocle*, 1958), donde se retrata la tensión entre una sociedad cada vez más mecanizada y consumista y la vida cotidiana de las familias, representada a través de la relación entre Monsieur Hulot y los Arpel —su hermana y su cuñado—.

El diseño moderno, heredero de las ideas de la primera mitad del siglo XX, estaba estrechamente vinculado a los avances industriales y tecnológicos de la época, desde la producción en cadena hasta la popularización del automóvil y el avión. En los años cincuenta, arquitectos y diseñadores seguían bajo la fuerte influencia de figuras como Le Corbusier, aunque hacia finales de la década este lenguaje fue adoptado por nuevas generaciones no solo como expresión de progreso, sino también como un símbolo de estatus social.



Figura 56. Fotograma del exterior de la villa Arpel en *Mon Ocle*

Figura 57. Fotograma de la casa de Hulot en *Mon Ocle*

En *Mon Oncle*, Tati contrapone dos mundos como crítica al diseño moderno de la Europa de posguerra, donde la arquitectura y los objetos ya no respondían únicamente a criterios funcionales, sino también a la necesidad de exhibir modernidad como declaración de clase. Por un lado, la Villa Arpel se presenta como una vivienda ultramoderna, fría y funcionalista, que encarna los ideales racionalistas del movimiento moderno: orden, eficiencia y tecnificación (figura 56). Por otro lado, el barrio donde vive Hulot simboliza un modo de vida más comunitario, tradicional y desordenado, anclado en la tradición y la interacción humana (figura 57).

La villa Arpel remite directamente a las casas blancas y cúbicas de Le Corbusier de los años veinte, pero lo hace desde la sátira. Sus interiores parodian la obsesión modernista por la función: el mobiliario, dispuesto más para ser contemplado que para ser utilizado, ironiza sobre el carácter exhibicionista de ese modernismo. Un ejemplo claro es cuando Hulot, después de regresar a casa de los Arpel en la noche, se queda dormido en el sofá de la sala de estar. Sin embargo, no puede dormir cómodamente hasta que lo coloca de lado (figura 58), imitando el diseño de la chaise longue de Le Corbusier y Charlotte Perriand (figura 59) y haciendo referencia a la poca practicidad del diseño moderno. Con sus paredes blancas, electrodomésticos integrados y jardín peatonal cerrado, la villa refleja cómo el optimismo tecnológico del período posbélico podía llegar a obstaculizar la vida cotidiana en lugar de facilitarla.

El automóvil, otro de los elementos centrales en la película, refleja un cambio cultural en la Francia de la época, marcado por la influencia del capitalismo estadounidense y la expansión del modelo de producción en cadena fordista en Europa. En la película, el deseo de los Arpel por este objeto refuerza la asociación entre diseño moderno y cultura de consumo.

La dicotomía entre los dos escenarios funciona como metáfora de una tensión más amplia: tradición versus progreso. Mientras el mundo de los Arpel se define por la competencia y la obsesión por la modernización a través de objetos extravagantes, alejándose de la interacción humana genuina, el barrio de Hulot promueve la cercanía, la improvisación y la aceptación del desorden cotidiano. De esta manera,



Figura 58. Fotograma de Hulot durmiendo en el sofá en *Mon Oncle*



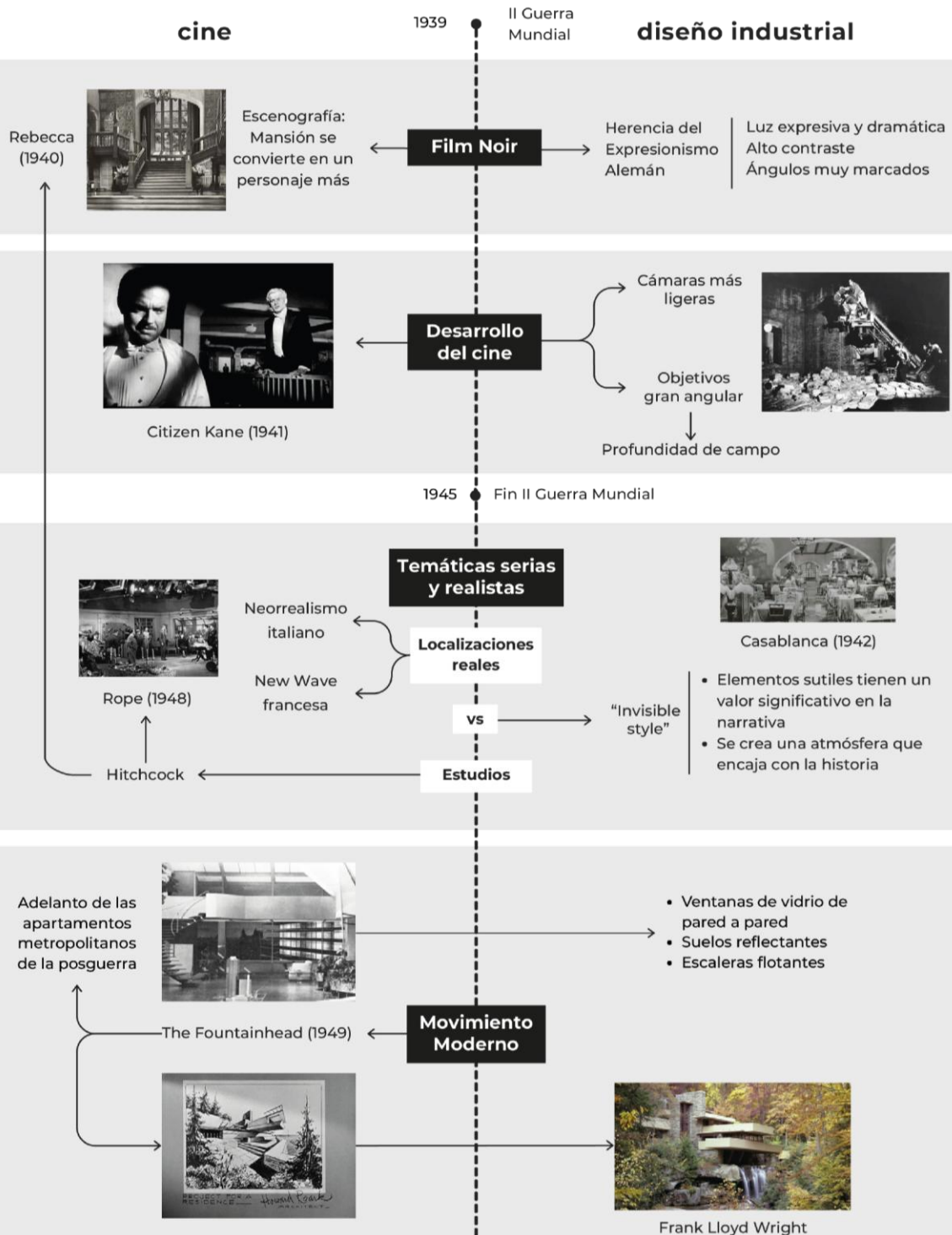
Figura 59. Chaise longue de Le Corbusier y Charlotte Perriand

Tati cuestiona los valores de una modernidad que, bajo la apariencia de eficiencia y confort, amenaza con deshumanizar la vida doméstica.

En la Figura 60 se presenta un esquema que ilustra visualmente la relación entre el cine y el diseño industrial entre 1939 y 1960 comentada en este apartado, destacando cómo ambos campos se influenciaron mutuamente en cuanto a estilos, temáticas y usos de la escenografía.

A través de películas emblemáticas como *Citizen Kane* (Welles, 1941), *Casablanca* (Curtiz, 1942) o *The Apartment* (Wilder, 1960), se observa la evolución del lenguaje cinematográfico paralelo al desarrollo del diseño moderno y funcional. Asimismo, se evidencian influencias compartidas como el Expresionismo Alemán en el *Film Noir* o la crítica al modernismo presente en obras como *Mon Oncle* (Tati, *Mon Ocle*, 1958).

1939-1960



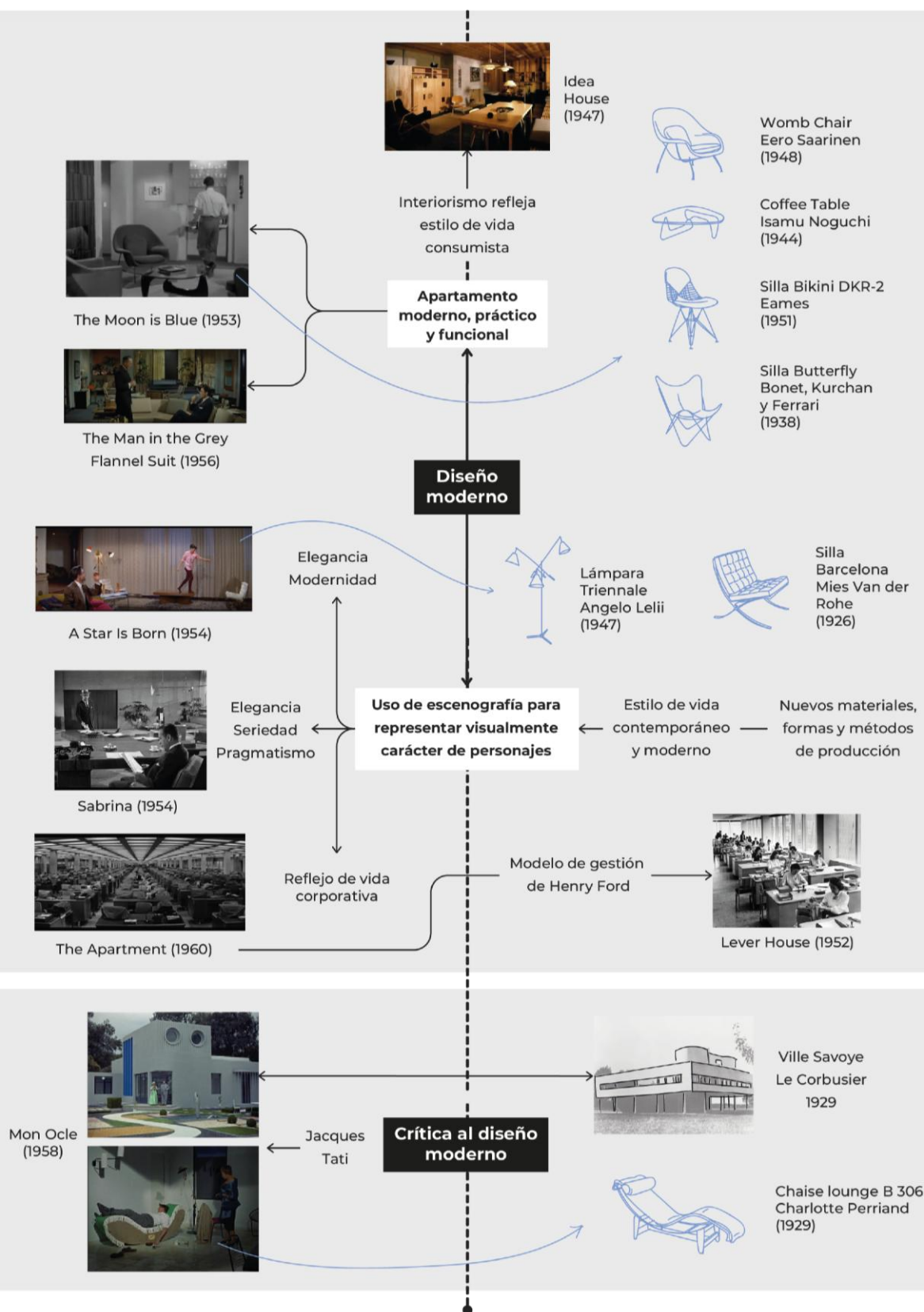


Figura 60. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1939-1960)

5.4 Revolución cultural en el cine (1960 – 1980): diseño futurista, arte pop y contracultura

Durante las décadas de 1960 y 1970, el diseño y el cine experimentaron una profunda transformación marcada por la experimentación, la contracultura y los avances tecnológicos. Tras la posguerra, los años sesenta fueron un periodo de estabilidad económica y relativa prosperidad que favoreció la aparición de nuevas formas de consumo y una creciente influencia de la juventud en la cultura popular.

En el ámbito del diseño, surgió un enfoque más atrevido y colorido, alejándose de la sobriedad de décadas anteriores. Se popularizaron los materiales sintéticos y las formas orgánicas, mientras que el auge del mercado de mobiliario y artículos para el hogar asequibles impulsó la creación de nuevos productos y diseños innovadores.

La exploración espacial y la popularidad de la ciencia ficción en el cine y la literatura también influyeron en el diseño, promoviendo estilos futuristas con formas elegantes y originales. Los diseñadores comenzaron a buscar inspiración en la ciencia, más que en el arte tradicional, y materiales como los plásticos y la fibra de vidrio reforzada con plástico les permitieron crear formas ambiciosas que antes solo podían intentar con madera contrachapada o chapa metálica.

Al mismo tiempo, la cultura pop y los movimientos juveniles desafiaron los valores tradicionales, generando un nuevo lenguaje visual que se reflejó en la moda, la música, la publicidad, el mobiliario y, por supuesto, el cine.

Años 60

Durante los años sesenta, los jóvenes adquirieron por primera vez poder adquisitivo propio, lo que democratizó el diseño y lo vinculó estrechamente con la cultura callejera. Desde el Swinging London hasta las primeras señales del punk, la publicidad, las portadas de discos y los carteles de cine comenzaron a dirigirse a un público juvenil que desafiaba los valores tradicionales.

El Pop Art, el Op Art y las estéticas fluorescentes y psicodélicas influyeron de manera significativa en el diseño gráfico, el mobiliario y la moda. Empresas como Vitra destacaron en mobiliario, y diseñadores como Robin Day y Verner Panton exploraron nuevas posibilidades gracias procesos como el moldeo por inyección y a materiales como el polipropileno o la fibra de vidrio reforzada, capaces de producir formas orgánicas y escultóricas imposibles de lograr en madera o metal.

Materiales tradicionales como el acero fueron sustituidos en algunos casos por opciones más ligeras, como el aluminio, en piezas icónicas como la colección Tulip de Eero Saarinen, la silla Barcelona de Mies van der Rohe o la Tandem Sling de los

Eames. El éxito de las tiendas Habitat, fundadas en Londres en 1964 por Terence Conran, amplió el acceso al diseño moderno, presentándolo como una opción de estilo de vida.

CINE

Los años sesenta fueron una década de contrastes, tanto dentro como fuera de la pantalla. El rígido conservadurismo y la conformidad de los cincuenta fueron contrarrestados por la agitación social, cultural y política de los sesenta, y el cine se convirtió en un espejo de estos cambios. Esta década marcó también el declive del sistema de estudios y la aparición de una nueva generación de cineastas independientes.

En este contexto, diseñadores, músicos y artistas británicos se hicieron notar especialmente en el ámbito cinematográfico.

Reino Unido

La película *Help!* (Lester, 1965) de Los Beatles presenta un interior de esencia sesentera, amplio y diáfano en el que cada músico tiene una zona cromáticamente diferenciada. Fue la primera película del grupo en color, lo que permitió jugar con el color en la decoración de los sets y hacer referencia a los colores del pop art. La zona de George está en tonos verdes con mobiliario propio de los 60; la de John en marrones con una silla G-Plan 6250 (1962) (figura 61), icono del diseño de los 60, y una biblioteca giratoria muy vista en las mejores oficinas de la época; la zona azul de Ringo incluye una máquina expendedora y un dispensador de bebidas al igual que una icónica Egg Chair (figura 62) en azul para combinar con las paredes y demás muebles azules; y la zona en blanco de Paul, con la clásica lámpara Arco (figura 62).

El diseño de interiores combina materiales sintéticos típicos (vinilo, plástico) y colores llamativos con mobiliario de diseño moderno internacional (acero cromado, vidrio), siendo un ejemplo del diseño pop de los años 60.



Figura 61. Fotograma de la zona de John con la silla G-Plan 6250



Figura 62. Fotograma de la zona de Paul en primer plano y la de Ringo en el fondo

Fahrenheit 451 (Truffaut, 1966) refleja un futuro distópico con estética sesentera. La escenografía evita lo espectacular, eliminando algunos elementos tecnológicos de la novela original, y opta por un mundo sobrio y monocromático que es como él consideraba que se vería el futuro: hileras de viviendas idénticas, coches aparentemente eléctricos o un prototipo francés de monorraíl suspendido en aire. El único elemento tecnológico que utiliza Truffaut es una mochila voladora.

Los interiores de las casas son minimalistas y sobrios, con superficies lisas, paredes blancas, grandes ventanales y pantallas integradas. Incluye un sillón y taburete Modus (1963) del danés Kristian Vedel (figura 63), así como sillas danesas modelo 49 Moderne de Erik Buch para Od Møbler, con un llamativo asiento “flotante”, mobiliario del diseño escandinavo de los 60 (figura 64). También aparece una silla G-Plan 6250 de 1962.

El director Stanley Kubrick realizó dos de las películas más visionarias y controvertidas de la década: la sátira política de la Guerra Fría *Dr. Strangelove* (Kubrick, 1964) y la futurista *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 2001: A Space Odyssey, 1968), una película que cambió para siempre el género de la ciencia ficción. Alfred Hitchcock continuó sembrando el miedo en los espectadores, mientras que James Bond debutó en la gran pantalla, iniciando una de las franquicias más exitosas de la historia del cine.

En *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 2001: A Space Odyssey, 1968), Kubrick construyó un ambiente futurista y racionalista. Algunas secuencias evocan la estética de películas icónicas del género de la ciencia ficción como *Metropolis* (Lang, 1927) o *Things to come* (Cameron Menzies, 1936). Los interiores modulares de la estación espacial reflejan las tendencias de diseño contemporáneo de los años sesenta, mientras que el sofisticado dormitorio de inspiración Luis XVI contrasta con el mobiliario estilizado y orgánico que alude a los diseños del arquitecto Eero Saarinen y a los elementos visuales del Pop Art.

El mobiliario elegido para los sets se convirtió en parte esencial de la identidad de la película: las sillas Djinn (1964-1965) de Olivier Mourgue en el lobby del Hotel Hilton,



Figura 63. Fotograma del interior de la casa en *Fahrenheit 451*

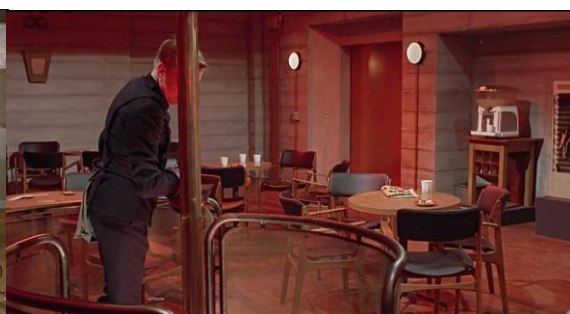


Figura 64. Fotograma con las sillas modelo 49 Moderne en *Fahrenheit 451*

que se volvieron muy populares tras el estreno de la película; el escritorio Action Office (década de 1960) de George Nelson; los sillones 042 (1963) de Geoffrey Harcourt en la sala de reuniones (figura 67); o la cubertería de Arne Jacobsen (1957) (figura 68). Las mesas junto a las sillas Djinn en la Figura 65 siguen el estilo del mobiliario de Eero Saarinen.

Kubrick buscaba crear escenarios “atemporales” que fueran auténticos y capaces de anticipar la tecnología del futuro. La película no solo predijo tendencias del diseño, sino también innovaciones tecnológicas que utilizamos hoy en nuestro día a día, como las tabletas digitales (figura 68) o los asistentes virtuales como Siri o Alexa comparables al HAL 9000.

Parte del gran impacto visual y repercusión que tuvo la película se explica porque, durante su producción, la NASA se preparaba para enviar al hombre a la Luna, y Kubrick se propuso que sus sets superaran la tecnología emergente para no parecer anticuados. Para ello, colaboró con artistas astronómicos, especialistas aeronáuticos e ingenieros aeroespaciales en el diseño de paneles de control, sistemas de comunicación y otros elementos técnicos.

La tendencia futurista que dominó el diseño de los años 60 encajó perfectamente con la estética y la narrativa de la película. Gracias a su innovadora representación visual, sus efectos especiales y la inconfundible estética de sus sets, *2001: A Space Odyssey* no solo marcó un hito en la historia del cine, sino que sigue inspirando a creadores y espectadores más de medio siglo después.



Figura 65. Fotograma del escritorio Action Office en 2001: A Space Odyssey



Figura 66. Fotograma del lobby del Hotel Hilton en 2001: A Space Odyssey



Figura 67. Fotograma de la sala de reuniones en 2001: A Space Odyssey

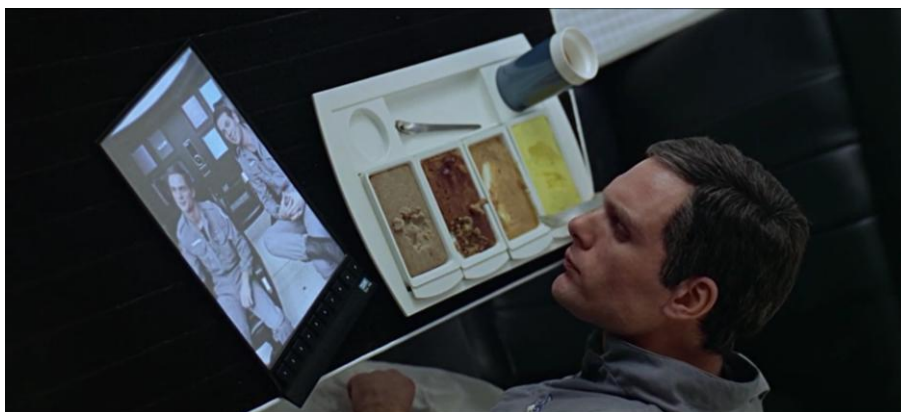


Figura 68. Fotograma de tablet y bandeja con cubertería en 2001: A Space Odyssey



Figura 69. Fotograma del interior del edificio de oficinas en *Playtime*

Figura 70. Fotograma de las oficinas modulares en *Playtime*

MOVIMIENTO MODERNO

Mientras en el Reino Unido de los años 60 dominaba pop art, en Estados Unidos y Francia todavía quedaban reminiscencias del movimiento moderno tal y como se ve en películas como *Playtime* (Tati, 1967).

Francia

Para la película *Playtime*, Jacques Tati mandó construir una ciudad ficticia en las afueras de París, conocida como “Tativille”. Contaba con calles asfaltadas e iluminadas, suministro de agua y electricidad, e incluso una escalera mecánica funcional dentro de uno de los sets.

Tati critica de forma directa el diseño moderno y la relación del ser humano con el diseño moderno y el consumismo, presentando un futuro inevitablemente estandarizado, frío e impersonal. Oficinas, hoteles y calles se muestran como laberintos de ángulos rectos y paredes de cristal en un estilo que recuerda a la geometría de la Bauhaus (figuras 69 y 70).

La historia ocupa un papel secundario: los personajes y diálogos quedan en segundo plano para que el espectador observe, sobre todo, las interacciones sociales en este entorno artificial. El mobiliario —sillas esbeltas de metal, aparatos extravagantes poco funcionales— parodia la noción de confort tecnológico. A ello se suman una iluminación clínica y la ausencia casi total de ornamentación, elementos que refuerzan la frialdad conceptual.

Para Tati, el propio escenario debía ser el protagonista, subrayando así su crítica a la expansión urbana del modernismo y sus consecuencias sobre la vida cotidiana.

EEUU

The Graduate (Nichols, 1967) narra la historia de Benjamin Braddock, un recién graduado universitario que se enfrenta a un futuro incierto mientras explora las cambiantes actitudes sexuales de su generación. Está considerada como una de las



Figura 71. Fotograma de la casa de los Braddock en The Graduate

películas que mejor representan la década de los sesenta, reforzando su relato a través de una escenografía que refleja el trasfondo social y cultural de la época.

Las dos familias protagonistas habitan casas de diseño prácticamente idéntico, pero invertido, lo que acentúa sus diferencias. La vivienda de la familia Braddock simboliza un estilo de vida conformista, propio de la clase media-alta estadounidense, mediante formas cuadradas, decoración moderna, tonos neutros y espacios ordenados, transmitiendo una sensación de control y estatus (figura 71). En contraste, la casa de los Robinson representa un estilo de vida más ostentoso y materialista, con predominio de formas curvas, estampados llamativos y detalles lujosos y elegantes (figura 72).

Además, hay referencias al diseño de la época con muebles como la lámpara de techo Diamond Symfoni (mediados de los 60) de Preben Dahl (figura 71) o las sillas Conference Relax de Eero Saarinen de los años 50 (figura 72).



Figura 72. Fotograma de la casa de los Robinson en The Graduate

Años 70

CINE

EEUU

La década de 1970 supuso un punto de inflexión en el cine estadounidense. Con la desaparición definitiva del sistema de estudios, Hollywood vivió un proceso de renovación en el que emergió el fenómeno del **blockbuster**, entendido como superproducciones de gran presupuesto, repletas de estrellas y pensadas para convertirse en éxitos de taquilla, a menudo extendidas en sagas con múltiples secuelas. Películas como *Jaws* (Spielberg, *Jaws*, 1975), *The Exorcist* (Friedkin, 1973) o *Star Wars* (Lucas, *Star Wars*, 1977) marcaron el inicio de esta nueva era, al ofrecer al público lo que deseaba ver en pantalla: aventuras desbordantes, catástrofes naturales, monstruos gigantes o espectaculares batallas espaciales.

Este nuevo modelo de producción fue posible gracias a una generación emergente de directores jóvenes y experimentales, que revolucionaron tanto el lenguaje visual como la relación entre cine y mercado. Steven Spielberg inauguró el concepto de taquillazo moderno con *Jaws*, George Lucas redefinió la ciencia ficción con *Star Wars* y Francis Ford Coppola consolidó el prestigio del cine estadounidense con *The Godfather* (Coppola, 1972), considerada una de las obras más influyentes de la historia del séptimo arte.

Dentro de este panorama, *Star Wars* (Lucas, *Star Wars*, 1977), con el diseño de producción a cargo de John Barry, redefinió el género de la ciencia ficción al incorporar avances tecnológicos revolucionarios que sorprendieron al público de los años setenta.

A pesar de trabajar con un presupuesto limitado, Barry junto con el director de arte Norman Reynolds y el grupo Industrial Light and Magic, fundado por George Lucas, consiguió dar forma a un universo visualmente coherente y revolucionaria con escenarios icónicos como el complejo militar de la Estrella de la Muerte, la Cantina de Tatooine, y los innovadores vehículos espaciales, dando vida a personajes futuristas hasta entonces inimaginables como R2D2 y C3PO.

El éxito de la película, tanto a nivel cultural como en taquillas, abrió las puertas al resto de la saga con *The Empire Strikes Back* (Lucas, 1980) y *Return of the Jedi* (Lucas, 1983) en los años ochenta y las precuelas estrenadas veinte años más tarde, ya con tecnologías digitales más avanzadas.

Asimismo, la película dio a conocer la compañía Industrial Light and Magic de George Lucas, que pasó a crear efectos especiales para más de trescientas producciones, aportando innovaciones en el uso de animación digital por computadora (CGI) en franquicias como *Jurassic Park* (*Jurassic Park*, 1993–presente), *Star Trek* (*Star Trek*, 1979–presente), *Ghostbusters* (*Ghostbusters*, 1984–presente) y *Pirates of the*

Caribbean (Pirates of the Caribbean, 2003–2017), además de hacer posible *Toy Story* (Toy Story, 1995–2019) y otras producciones animadas de Pixar.

Estética setentera y ciencia ficción retrofuturista

Star Wars refleja la fascinación por el espacio y la tecnología que caracterizó a la década de 1970. La carrera espacial, que culminó con la llegada del hombre a la Luna en 1969, había despertado un interés global por la exploración del universo y por las posibles formas de vida extraterrestre.

La película introdujo un modelo estético radicalmente distinto al de la ciencia ficción previa, mezclando este contexto cultural de la época con una estética futurista desgastada y oxidada, conocida como el “used future”, para mostrar un universo desgastado, funcional y realista, rompiendo con la visión limpia y pulida de la ciencia ficción previa como ocurría en *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 2001: *A Space Odyssey*, 1968). Este estilo visual transmitía la idea de un universo habitado y vivido, lo cual resultaba mucho más cercano y convincente para la audiencia, e influiría en la creación de escenarios futuristas de películas de ciencia ficción como *Alien* (Scott, 1979) o *Blade Runner* (Scott, 1982).

El ilustrador y diseñador de arte conceptual Ralph McQuarrie jugó un papel decisivo en la construcción de esta estética, siendo el encargado de desarrollar el aspecto visual tan característico de la trilogía original de la saga. Los diseños de McQuarrie sentaron las bases del aspecto de personajes icónicos como Darth Vader, Chewbacca y los mencionados androides, así como de entornos enteros que más tarde serían recreados en los sets de rodaje y las maquetas.

Influencia en el desarrollo de nuevas tecnologías

El estreno de *Star Wars* en 1977 no solo supuso una revolución cultural, sino también un punto de inflexión en la manera en que la tecnología se vinculaba al cine y, posteriormente, a otras áreas del diseño y la innovación. La película de George Lucas introdujo métodos pioneros en los efectos visuales que transformaron la industria cinematográfica y sentaron las bases para el desarrollo de nuevas tecnologías digitales en las décadas posteriores.

Uno de los avances más significativos fue la creación del estudio Industrial Light & Magic (ILM), donde los técnicos desarrollaron sistemas de cámaras controladas por ordenador (*motion control*), que permitieron realizar movimientos de cámara precisos sobre maquetas a escala, revolucionando así las secuencias de batallas espaciales y estableciendo un nuevo estándar para el cine de ciencia ficción (Suderman, How *Star Wars* redefined the notion of what a movie could be, 2015).

Más allá del ámbito de los efectos visuales, *Star Wars* popularizó ideas tecnológicas que, en su momento, parecían propias únicamente de la ciencia ficción. Un ejemplo

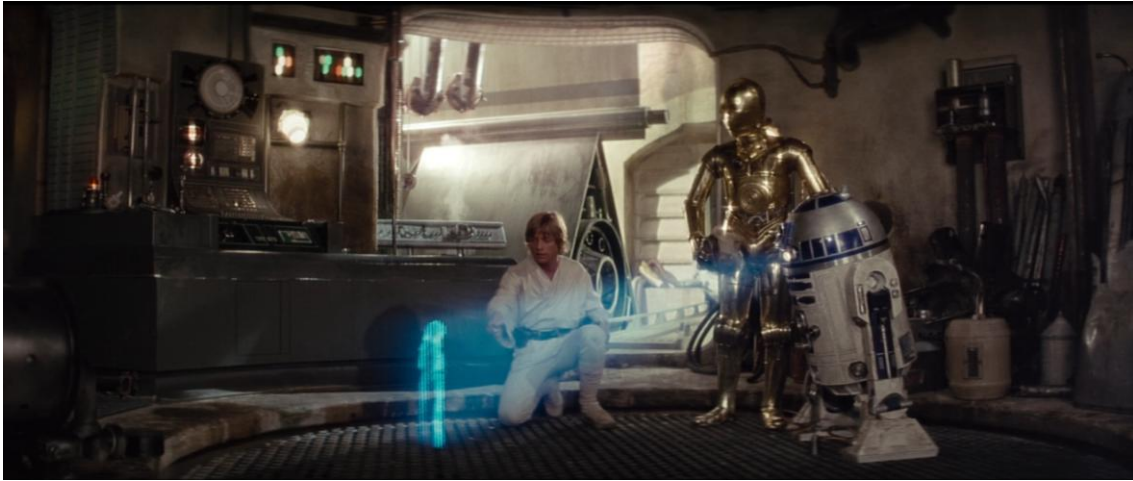


Figura 73. Fotograma del holograma de la princesa Leia en Star Wars

claro es la comunicación holográfica, introducida en la icónica escena en la que la Princesa Leia aparece proyectada como una figura tridimensional (figura 73). Esta visión anticipó el interés por la holografía y la realidad aumentada, campos que hoy cuentan con desarrollos significativos. Actualmente, empresas como Looking Glass Factory trabajan en pantallas holográficas que permiten visualizar y manipular contenido tridimensional sin necesidad de gafas VR/AR, acercando así al presente lo que en 1977 parecía un sueño futurista (Looking Glass Factory, 2025).

Estas tecnologías, junto con otras como HoloLens de Microsoft o Vision Pro de Apple, encabezan la revolución de la computación espacial, con aplicaciones que van desde la investigación y el diseño hasta la educación y el entretenimiento.

La influencia de la saga también se extiende al campo de la robótica. En 1977, la existencia de androides como R2-D2 o C-3PO parecía una fantasía propia del cine (figura 74); sin embargo, hoy en día la robótica ha avanzado hasta el punto en que humanoides como Atlas, de Boston Dynamics (Atlas, 2025), pueden moverse con notable destreza y adaptarse a entornos reales.



Figura 74. Fotograma de R2-D2 y C3PO en Star Wars

Además, los asistentes virtuales basados en inteligencia artificial, como Siri o Alexa, ofrecen interacciones que recuerdan a las que los protagonistas mantenían con los droides en la película. Estos sistemas ya no se limitan al procesamiento de órdenes, sino que evolucionan hacia modelos capaces de interpretar emociones, responder a contextos sociales y establecer vínculos más cercanos a los de una relación humano-máquina.

De este modo, *Star Wars* no solo redefinió la estética y las posibilidades del cine, sino que también anticipó un futuro tecnológico cada vez más integrado en la vida cotidiana. La saga hizo concebibles y culturalmente atractivas tecnologías que décadas después se materializaron, confirmando el poder del cine —y en especial de la ciencia ficción— para inspirar avances reales en la ciencia y la tecnología (Suderman, *How Star Wars redefined the notion of what a movie could be*, 2015).

Otro cineasta fundamental en los años setenta fue Woody Allen, con películas emblemáticas como *Annie Hall* (Allen, *Annie Hall*, 1977), *Interiors* (Allen, 1978) y *Manhattan* (Allen, 1979).

En *Annie Hall*, se observa cómo la escenografía y el encuadre refuerzan la narrativa a través de recursos innovadores. Un ejemplo notable es la escena de la pantalla dividida: en lugar de filmar las dos acciones por separado y unir las en posproducción, el director de fotografía Gordon Willis propuso rodarlas simultáneamente en un set construido con un divisor que separaba físicamente a los actores (figura 75).

Esta elección técnica enfatiza el contraste entre los personajes: ambos recuerdan los mismos eventos, pero de formas radicalmente distintas, subrayando sus diferencias de perspectiva.

El diseño de producción de las oficinas de los terapeutas refuerza esta oposición: Por un lado, la oficina del terapeuta de Alvy, con su paleta marrón y sus paneles de



Figura 75. Fotograma de las oficinas contrapuestas en *Annie Hall*



Figura 76. Fotograma del interior minimalista en *Interiors*



Figura 77. Fotograma del comedor principal en *Interiors*

madera, transmite una atmósfera tradicional y conservadora, reflejo del carácter del personaje. En cambio, la oficina de la terapeuta de Annie es mucho más moderna y minimalista: paredes blancas, una pintura contemporánea como fondo y una butaca en lugar del diván clásico. Esta estética moderna y minimalista sugiere un enfoque terapéutico más actual y abierto, acorde con la personalidad de Annie (Ahi & Karaoghlanian, 2019).

En paralelo, durante los años sesenta y setenta el **minimalismo** en el diseño se consolidó como un estilo definido por líneas simples, paletas neutras y espacios funcionales en los que primaba lo esencial sobre la ornamentación. Nació en Nueva York a finales de la década de los 60, coincidiendo con la llegada de Ludwig Mies Van Der Rohe y su lema de “menos es más” (McLaughlin, 2023), como reivindicación contra el uso de corrientes realistas y *pop art*.

Este lenguaje visual se hace evidente en *Interiors* (Allen, *Interiors*, 1978), donde los espacios funcionan como una proyección psicológica de los personajes. La película recurre a una estética sobria, con tonalidades apagadas de grises y beiges, que transmiten contención emocional y distanciamiento afectivo. Los interiores pulcros y simétricos con mobiliario moderno y funcional refuerzan la sensación de orden y vacío afectivo que domina la vida de los protagonistas.

Estos escenarios cuentan con sillas icónicas del diseño como la silla Cesca de Marcel Breuer (figura 76) o la silla Brno de Mies Van der Rohe en color blanco (figura 77). Ambas sillas encajan a la perfección con el tono minimalista de la película, evocando un estilo cosmopolita, intelectual y atemporal en sintonía con la personalidad de los protagonistas y con la atmósfera neoyorquina que la película busca transmitir.

Gran Bretaña

A Clockwork Orange (1971)

La perturbadora película distópica *A Clockwork Orange* (Kubrick, 1971), dirigida por Stanley Kubrick, contiene violentas imágenes de delincuencia juvenil y cosificación de la mujer, abordando también cuestiones sociales, políticas y económicas. Sin embargo, el diseño de producción a cargo de John Barry, incluyendo sets, mobiliario y escenografía, tuvo una gran influencia a nivel estético. La película se estrenó en un contexto marcado por profundos cambios sociales y culturales: la década de 1960

estuvo marcada por movimientos contraculturales, protestas estudiantiles, la lucha por los derechos civiles y un creciente cuestionamiento a las instituciones tradicionales. En Reino Unido, donde se rodó la película, existía una fuerte preocupación por la violencia juvenil y las llamadas *hooligan gangs*, lo que dio un trasfondo inquietantemente real a la historia.

En el plano cinematográfico, el cine de autor y el llamado "Nuevo Hollywood" estaban desafiando las convenciones narrativas y morales del cine clásico, explorando temas de violencia, represión y control social con mayor libertad artística. Además, la liberalización de la censura a finales de los años 60 permitió a Kubrick abordar de manera explícita cuestiones de sexualidad y brutalidad, algo impensable en décadas anteriores. En ese sentido, *La naranja mecánica* no solo reflejó las tensiones de su tiempo, sino que también se convirtió en un símbolo del debate sobre los límites del arte, la moralidad y la responsabilidad social del cine.

Estética general y referentes artísticos

La película refleja la estética visual de los años 60 y 70, con claras referencias al Pop Art y al Space Age, combinando figuras estilizadas, colores brillantes y elementos kitsch con diseños retrofuturistas y formas orgánicas inspiradas en la carrera espacial.

Este enfoque sitúa la historia en un “futuro cercano” reconocible, donde los exteriores brutalistas contrastan con interiores psicodélicos y muebles pop, generando una atmósfera inquietante donde lo estético se mezcla con lo obscuro.

Kubrick utiliza los espacios para reflejar la psicología de los personajes, reforzando los temas centrales: la naturaleza del libre albedrío, el bien y el mal, y la violencia. La arquitectura brutalista aporta realismo, mientras el diseño de los interiores sirve para evidenciar la disfuncionalidad de los personajes dentro la sociedad.

Espacios emblemáticos

Korova Milk Bar:

Está decorado con maniquíes femeninos de fibra de vidrio que funcionan como muebles (figura 78), haciendo referencia a las esculturas *Hatstand*, *Table and Chair*



Figura 78. Fotograma del Korova Milk Bar en *A Clockwork Orange*



Figura 79. Fotograma de la cápsula The Retreat Pod en *A Clockwork Orange*



Figura 80. Fotograma con la silla Executive en A Clockwork Orange



Figura 81. Fotograma del comedor de la casa HOME en A Clockwork Orange

(1969) de Allen Jones (figura 79). u estética simboliza la cosificación extrema de la mujer y refuerza la cultura violenta de Alex y sus “droogs”.

La casa “HOME” de los Alexander:

El interior representa el diseño vanguardista típico de los 60, incluyendo mobiliario *space age* como la silla Executive de Eero Saarinen de los años 50 (figura 80) o la cápsula *The Retreat Pod* de Roger y Martin Dean (figura 79), que alude al aislamiento sensorial y a la manipulación mental. En otra escena, aparece una mesa de comedor de vidrio y acero tubular con un conjunto de sillas (figura 81), haciendo referencia a los diseños de Gae Aulenti, Giotto Stoppino o Gastone Rinaldi.

Apartamento de los padres de Alex:

Refleja el posmodernismo de los años 70, con papel de pared estampado, colores saturados y un estilo ecléctico (figura 82), que contrasta con la sobriedad provocadora de la habitación de Alex, revelando la distancia generacional y la rebeldía del protagonista.

Habitación de Alex:

Predomina el blanco, contrastando con una colcha colorida geométrica cuyas formas hexagonales y triangulares, que parecen sobresalir de la cama, le dan un aspecto



Figura 82. Fotograma de del apartamento de los padres de Alex en A Clockwork Orange



Figura 83. Fotograma de la habitación de Alex en A Clockwork Orange

incómodo al único elemento cómodo que podría tener en su habitación: la cama. Las paredes están decoradas con cuadros provocadores y pornográficos (1969) de Cornelius Makkink, mientras que las esculturas de Herman Makkink también aparecen en la casa de la señora de los gatos.

Entre los objetos destacados se encuentran una lámpara de pared cromada de estilo *space age* de Charlotte Perriand (1967) y la icónica máquina de escribir Valentine (1969) de Olivetti, referente del diseño industrial italiano (figura 83).

La decoración de la habitación de Alex no solo pretende amplificar su carácter, sino que actúa como contraste a los propios gustos de sus padres. Su habitación funciona como un acto de rebelión y como un espejo de su violencia interior.

Ken Adam y el diseño en la saga James Bond (años 60 y 70)

Las películas de la saga *James Bond* (James Bond, 1962–presente) de los años 60 y 70 incorporaron las principales corrientes de diseño contemporáneo fusionando elegancia, lujo, sofisticación y tecnología. Los decorados interiores –guaridas de villanos, laboratorios futuristas o apartamentos de lujo– combinaron el estilo *space age*, con líneas curvas y superficies brillantes, con el diseño moderno de mediados de siglo, caracterizado por mobiliario icónico y materiales innovadores.

El papel de Ken Adam

Ken Adam fue el responsable del diseño de algunos de los escenarios más memorables de las películas de la saga *James Bond* de los años 60 y 70.

Su visión definió el aire futurista y moderno de las película, inspirándose en la Bauhaus y en clásicos cinematográficos futuristas como *Metropolis* (Lang, 1927) y *Things to Come* (Cameron Menzies, 1936), como se puede apreciar en escenarios como el volcán de la Figura 84 en *You Only Live Twice* (Gilbert, *You Only Live Twice*, 1967).



Figura 84. Fotograma de la base de SPECTRE dentro del volcán en *You Only Live Twice*



Figura 85. Fotograma del Rumpus Room en Goldfinger

Los escenarios de Bond no solo ambientan la trama, sino que reflejan la personalidad del protagonista: un agente elegante, con acceso a tecnología punta y rodeado de lujo. Cada set estaba cuidadosamente diseñado para reforzar la imagen de un agente con clase y recursos, integrando gadgets y elementos tecnológicos en entornos lujosos y exóticos.

El uso de mobiliario contemporáneo, además de ser un símbolo de estatus y buen gusto, mantenía la franquicia actualizada con las tendencias de diseño de la época, resultando atractiva para el público. También se evidencia la influencia que tuvo el diseño en los años 60 y cómo fue calando en la sociedad.

Ejemplos icónicos de escenografía

El famoso *Rumpus Room* (figura 85) en *Goldfinger* (Hamilton, Goldfinger, 1964) combina calidez y tecnología: paredes y techos de madera, suelos pulidos y una monumental chimenea de acero inoxidable. Este diseño moderno sesentero integraba elementos tecnológicos ocultos: un mapa aéreo retráctil, una mesa de



Figura 86. Fotograma del despacho con mobiliario de diseño en You Only Live Twice



Figura 87. Fotograma con el escritorio de Bodil Kjær en *On Her Majesty's Secret Service*

billar giratoria que revela un panel de control secreto y una trampilla con un modelo a escala de Fort Knox.

La oficina de M en *You Only Live Twice* (Gilbert, *You Only Live Twice*, 1967) muestra el escritorio de Bodil Kjær (figura 87), pieza vanguardista danesa de 1959 que también aparece en otras entregas como *From Russia With Love* (Young, 1963) o *On Her Majesty's Secret Service* (Hunt, *On Her Majesty's Secret Service*, 1969) (figura 88). Kjær hizo este diseño para adaptar el mueble a la disposición abierta y creativa que seguían las oficinas en los años 50 y 60.

También se distinguen otras piezas icónicas del diseño de los años 60. En primer plano (figura 86) aparece la silla Leo (1965) de Robin Day, característica por la leve inclinación del asiento que contribuye a la funcionalidad y un mayor confort; a la izquierda de la misma figura se aprecia la silla Oxford (1965) del danés Arne Jacobsen, destacada por la forma ergonómica del respaldo que se adapta a la curvatura de la espalda (Oxford, 2023); y a la derecha, se encuentra la silla Model 807 (1965), referente del diseño noruego (You only sit twice, 2025).



Figura 88. Fotograma con el sillón G Plan 6250 de Ernst Stavro Blofeld en *You Only Live Twice*



Figura 89. Fotograma con la lámpara Fun Shell en *On Her Majesty's Secret Service*

Finalmente, en la Figura 88 aparece el célebre sillón G Plan 6250 donde aparece sentado el villano Ernst Stavro Blofeld, conocido como “el sillón más cómodo del mundo” y considerado uno de los sillones más emblemáticos de la cultura visual de la época.

Nuevos materiales, Pop Art y psicodelia

La década de los 60 trajo materiales innovadores como plásticos inyectados, fibra de vidrio o policarbonato que se integraron de forma natural en la saga a través de los escenarios y el mobiliario. En *On Her Majesty's Secret Service* (Hunt, 1969), aparecían piezas de Verner Panton como las lámparas Fun Shell (1964) (figura 89) y Flowerpot (1966) (figura 90), éste último es símbolo del diseño de estilo psicodélico.

En *Diamonds Are Forever* (Hamilton, 1972) aparece el Sillon up 5 y reposapiés up 6 (Italia, 1969) de Gaetano Pesce, icono del pop art, y la Ribbon chair (Francia 1966)



Figura 90. Fotograma con la lámpara Flowerpot en *On Her Majesty's Secret Service*



Figura 91. Fotograma con mobiliario icónico de los 60 en *Diamonds Are Forever*

de Pierre Paulin, icono de la corriente psicodélica de los 60 (figura 91).

La silla UP es una metáfora de un útero y también hace referencia a las antiguas estatuas de las diosas de la fertilidad. Tiene un reposapiés esférico atado con una cadena al sillón, simbolizando la imagen de una mujer prisionera.

En la película, aparece en la famosa escena en *The Elrod House*, donde dos mujeres pelean con James Bond simbolizando de alguna manera la liberación femenina.

Por último, aparecen las lámparas de diseño Arco (figura 92), diseñada por Achille y Pier Giacomo Castiglioni en 1962 en un contexto de transformación social marcado por la creciente popularidad de los grandes espacios abiertos. Realizada en acero cromado y con una base de mármol, esta pieza permitía iluminar un área sin necesidad de recurrir a iluminación de techo (Arco, un icono de diseño, s.f.).



Figura 92. Fotograma de la guarida del villano en *Diamonds Are Forever*



Figura 93. Fotograma del escenario con las sillas Cantilever en The Spy Who Loved Me

Space Age y diseño futurista

Loved Me (Gilbert, 1977) destaca por sus escenarios futuristas con mobiliario como las sillas Cantilever 291 (1969) de Steen Ostergaard, hechas de poliamida reforzada con fibra de vidrio moldeadas por inyección en una sola operación (figura 93), la silla Elda de Joe Colombo (1963) en la que aparece sentado el villano en la Figura 94, o el innovador sistema de asientos modulares Pantanova del danés Verner Panton (1971) de la Figura 95.

El estilo visual de Adam emergió en un contexto marcado por la revolución sexual, la carrera espacial y la fusión del arte con la cultura de consumo. Sus decorados se convirtieron en una extensión del propio mito de James Bond, marcando tendencia y adaptando la estética de la franquicia a las corrientes de cada época.



Figura 94. Fotograma del villano sentado en la silla Elda en The Spy Who Loved Me



Figura 95. Fotograma del sistema Pantanova en *The Spy Who Loved Me*

En la Figura 96 se presenta un esquema que muestra la relación entre el cine y el diseño industrial en el periodo comprendido entre 1960 y 1980, destacando cómo las corrientes culturales, los avances tecnológicos y las transformaciones sociales impactaron en ambos campos.

Películas como *Help!* (Lester, 1965) o *A Clockwork Orange* (Kubrick, 1971) reflejan el impacto del arte pop y el diseño vanguardista de los sesenta, mientras que en la ciencia ficción, títulos como *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) y *Star Wars* (Lucas, 1977), anticiparon tecnologías como las nuevas interfaces digitales y la comunicación holográfica.

Por su parte, películas como *Annie Hall* (Allen, 1977) e *Interiors* (Allen, 1978) abordaron el diseño mid-century desde una mirada psicológica, entre el minimalismo moderno y el conservadurismo tradicional.

1960-1980

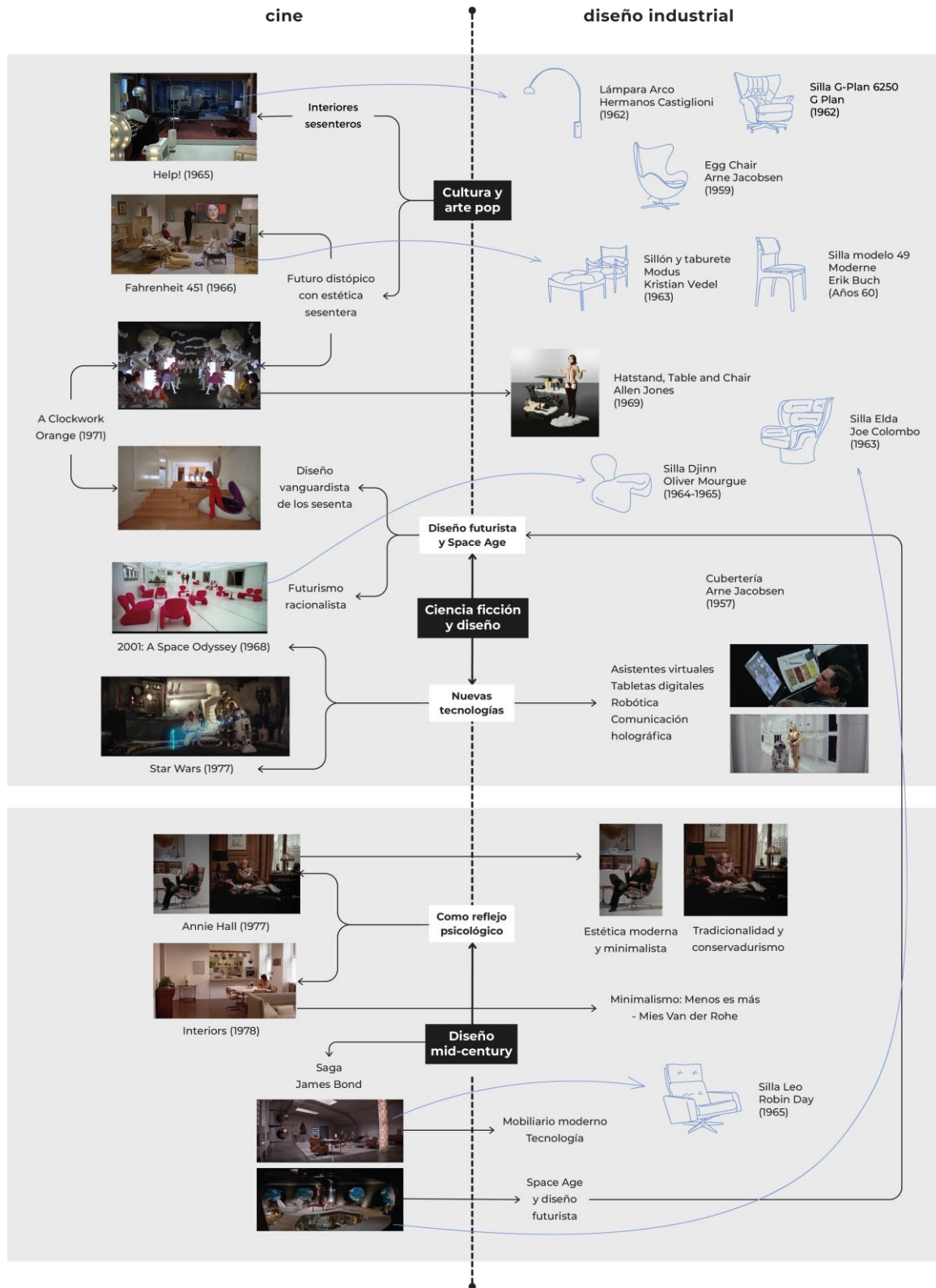


Figura 96. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1960-1980)

5.5. Postmodernismo (1980 – 2000):

Años 80

Estilo Memphis

El diseño postmoderno surgió en los años 80 como una respuesta crítica a los principios del diseño moderno, promoviendo la libertad creativa, la diversidad estética y la reapropiación de estilos históricos. Organizaciones como *Memphis* y *Studio Alchymia*, compuestos por diseñadores industriales "liberados" de sus contratos con determinadas empresas, tenían mayor libertad para seguir direcciones más allá de los parámetros de "buen diseño".

Empleaban materiales industriales, colores brillantes y formas decorativas para crear muebles y objetos que mezclaban arte y funcionalidad, muchas veces con ironía o referencias culturales populares.

Diseñadores como Ettore Sottsass, Alessandro Mendini, Robert Venturi, Philippe Starck, Michael Graves y Ron Arad exploraron nuevas formas y significados en el mobiliario, desafiando las normas tradicionales con objetos que no siempre buscaban la producción masiva, sino provocar reflexión o crítica social. Empresas como Alessi y Formica apoyaron estas propuestas, abriendo el camino a un diseño más accesible y diverso.

El impacto del postmodernismo fue debatido: algunos lo vieron como un avance hacia una sociedad más tolerante y plural, mientras que otros lo consideraron superficial, consumista y carente de verdadero contenido político, señalando la creciente desigualdad global como un reto ético para el diseño contemporáneo.

Hi-Tech

Paralelamente, surgió la estética Hi-Tech, influenciada por el entorno urbano e industrial. Este estilo reutilizaba materiales como metal y hormigón expuesto, combinando funcionalidad con apariencia cruda e inacabada. El hi-tech cuestionaba las normas del diseño tradicional, proponiendo nuevas formas de interacción entre cultura, materiales y usuarios.

Surge una opinión dividida: por una parte, una visión optimista y con confianza en la innovación y el progreso y otra con dudas y preocupaciones sobre si la promesa de la información digital y la tecnología es realmente benévola o humanizadora, especialmente en lo que respecta a la vigilancia y la creciente dependencia de los medios de comunicación como fuente principal de información pública. Así como la era industrial provocó su propia cuota de descontento y agitación, la era de la información también ha generado su grupo de escépticos que reflexionan sobre los límites y peligros de la inteligencia artificial, como se muestra, por ejemplo, en la película *Blade Runner* (Scott, 1982), dirigida por Ridley Scott.



Figura 97. Fotograma de la ciudad de Blade Runner

Cine

Durante los años 80 los géneros cinematográficos que mejor funcionaron fueron la ciencia ficción y el cine de aventuras, que aprovecharon los nuevos efectos especiales generados por ordenador para seguir impresionando al público. Esto podemos verlo reflejado en películas como *Back to the future* (Zemeckis, Back to the future, 1985) o *Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark* (Spielberg, 1981).

La audiencia también seguía pendiente de la continuación de la trilogía de George Lucas con *The Empire Strikes Back* (Lucas, 1980) y *The Return of the Jedi* (Lucas, 1983). En términos de dirección artística, ninguna película en la memoria reciente fue tan innovadora e influyente como la película de culto de ciencia ficción de Ridley Scott, *Blade Runner* (Scott, 1982). Con sus oscuros diseños futuristas de un Los Ángeles de 2019 decadente e industrial, la película dio origen a los estilos “cyberpunk” y “future noir”.

La ciudad de *Blade Runner* aparece llena de rascacielos iluminados, pantallas de vídeo multicolor con anuncios (figura 97) y luces de neón mezcladas con calles



Figura 98. Fotograma del protagonista en Blade Runner



Figura 99. Fotograma del interior del apartamento de Rick Deckard en Blade Runner

abarrotaadas, humo y contaminación (figura 98). En la narrativa se evidencia esa preocupación por la información digital y la tecnología comentada anteriormente.

El equipo formado por el diseñador de producción Lawrence G. Paull, el director de arte David Snyder y la decoradora de sets Linda DeScenna, se inspiró en una mezcla cosmopolita de la vida urbana en Nueva York, Hong Kong y Tokio, y añadió un futuro de lluvias constantes y niebla, factores que contribuirían a la atmósfera abrumadoramente lúgubre de la ciudad.

Para el apartamento del protagonista, se utilizaron moldes de yeso de los bloques geométricos para las paredes, que fueron diseñadas para parecerse a una cueva maya (figura 99). La tendencia de diseño High Tech de los años ochenta caracterizada por el uso de acero, cromo y laminados se convirtió en el estilo perfecto para el esquema de diseño interior del apartamento.

Back to the Future (Back to the Future, 1985–1990), trilogía caracterizada por la estética futurista retro, mezcla elementos de la ciencia ficción con la visión ochentera para representar lo que se consideraba popularmente como “el futuro” en esa época,



Figura 100. Fotograma del DeLorean DMC-12 en Back to the Future Part 2

Figura 101. Fotograma del Cafe '80s en Back to the Future Part 2



Figura 102. Fotograma en *Ruthless People* con referencia a la silla Bel Air



Figura 103. Silla Bel Air del Grupo Memphis

especialmente la segunda entrega. En estas películas se ve la influencia del diseño industrial y tecnológico en elementos como el icónico DeLorean DMC-12 con sus puertas tipo ala de gaviota y carrocería de acero inoxidable pulido, que se volvió en un icono cultural gracias a su aparición en la película (figura 100).

En *Back to the Future Part 2* (Zemeckis, 1989) aparecen otros gadgets ficticios como patinetes voladores (*hoverboards*), gafas con pantallas o publicidad holográfica responden al imaginario del diseño industrial de los 80 sobre cómo sería el futuro. Las zapatillas autoajustables Nike Mag y chaquetas autorregulables reflejan la obsesión ochentera por un futuro hipertecnológico y vistoso.

En esta película también hay una clara referencia al icónico diseño de los 80, encabezado por el grupo Memphis, cuando viajan al futuro al año 2015 y Marty entra en el *Cafe '80s*, decorado con formas geométricas y colores llamativos (figura 101), características propias del estilo Memphis.

Otra película que refleja a la perfección el estilo del grupo Memphis es *Ruthless People* (Zucker, Abrahams, & Zucker, 1986), donde destacan los colores vivos, los estampados exagerados, las formas geométricas y el mobiliario brillante en la casa de los personajes principales, haciendo referencia a piezas como la silla Bel Air (figuras 102 y 103) de 1981 o el sofá Lido de 1982 (figuras 104 y 105).



Figura 104. Fotograma en *Ruthless People* con referencia al sofá Lido



Figura 105. Sofá Lido del grupo Memphis



Figura 106. Fotograma de la casa habitada por los Maitland en *Beetlejuice*

Figura 107. Fotograma de la casa habitada por los Deetz en *Beetlejuice*

Un par de años más tarde, el cine de los ochenta trajo otro gran icono cultural: *Beetlejuice* (Burton, 1988), dirigida por Tim Burton. Esta película redefinió el género de terror-comedia y consolidó la estética distintiva del director, creando un personaje extravagante que ha trascendido el tiempo. Más allá de su impacto narrativo, la película se caracteriza por un estilo visual excéntrico y gótico, que convierte a la escenografía en un elemento esencial de la historia

La casa, escenario central del relato, funciona como un espacio de contraste entre dos mundos y dos familias. Los Maitland, dueños originales, mantienen una decoración tradicional, cálida y acogedora, con un aire rural (figura 106). Sin embargo, la llegada de los Deetz transforma radicalmente el lugar: su estilo vanguardista, geométrico y llamativo, inspirado en el postmodernismo y el grupo Memphis, refleja la obsesión por exhibir una identidad original, aunque superficial. Este diseño se aprecia especialmente en la cocina y el comedor (figura 107), donde predominan las geometrías exageradas, los colores fuertes y las composiciones escultóricas. Así, la escenografía no solo define el ambiente, sino que comunica la personalidad de los personajes: la familia Deetz aparece como moderna, artística y excéntrica, mientras que los Maitland encarnan lo hogareño y lo tradicional.

Por otro lado, el mundo de los muertos representado con una estética oscura, distorsionada y surrealista. Las sombras, los ángulos exagerados y los colores intensos recuerdan al expresionismo alemán (figura 108), mientras que el “limbo” se presenta como un paisaje desértico con formas irregulares, claramente influenciado por el surrealismo de Salvador Dalí (figura 109).



Figura 108. Fotograma de la influencia del expresionismo alemán en *Beetlejuice*

Figura 109. Fotograma del “limbo” en *Beetlejuice*



Figura 110. Fotograma del interior de la dueña en tonos rosas en *Edward Scissorhands*



Figura 111. Fotograma del barrio en tonos pastel en *Edward Scissorhands*

En esta línea, Tim Burton consolidó su estilo en *Edward Scissorhands* (Burton, 1990), donde la escenografía vuelve a ser protagonista. El contraste entre el vecindario y la mansión de Edward se convierte en una metáfora visual de las diferencias entre los personajes. El suburbio, con sus tonos pastel en interiores y exteriores, transmite alegría y uniformidad, aunque cada casa conserva matices propios de cada dueño (figuras 110 y 111) y un aire kitsch. Frente a ello, la mansión de Edward irrumpe como un espacio gótico de gran fuerza expresiva: amplios salones, techos altos, ventanales imponentes y juegos de luces y sombras que evocan el expresionismo alemán (figura 112 y 113). La paleta oscura de grises, negros y marrones acentúa la sensación de melancolía y aislamiento, en marcado contraste con la luminosidad superficial del vecindario.

Almodóvar

En España, uno de los cineastas más influyentes que emergió en los años ochenta fue Pedro Almodóvar. Su primera película, *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón* (Almodóvar, 1990), supuso una auténtica revolución en un país que acababa de salir de la dictadura franquista (terminada en 1975) y que se abría al mundo tras décadas de censura. Esta obra, aunque no fue bien recibida por la crítica en su momento, se convirtió con el tiempo en un clásico del cine español y en un reflejo perfecto de la Movida Madrileña, movimiento cultural y artístico que marcó la transición democrática. La Movida fue un fenómeno contracultural caracterizado por la libertad creativa, la experimentación y la ruptura con el pasado. Surgió en Madrid y se

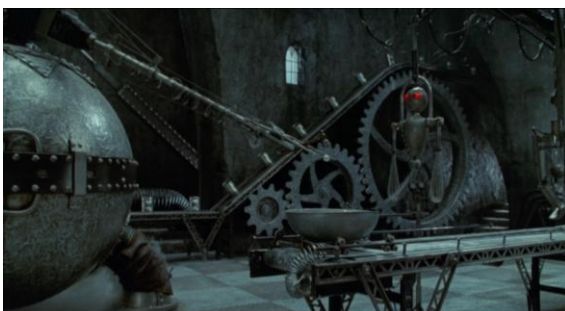


Figura 112. Fotograma del interior de la mansión de *Edward Scissorhands*



Figura 113. Fotograma de la escalera de la mansión de Edward en *Edward Scissorhands*



Figura 114. Fotograma del ático con mobiliario icónico de diseño en *Mujeres al borde de un ataque de nervios*

manifestó en la música, el cine, la moda y la fotografía, con una estética irreverente, provocadora y colorista. La película *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón* (Almodóvar, 1990) refleja ese espíritu desinhibido y transgresor.

Desde sus inicios, el cine de Almodóvar se define por un eclecticismo posmoderno: mezcla estilos y referencias, combina lo popular con lo moderno y otorga un papel central al color y al diseño. El rojo se convierte en su sello más reconocible al que se suman verdes intensos, ocre y tonos vibrantes que evocan el Technicolor (figuras 114 y 115). Este maximalismo cromático, junto con estampados llamativos y contrastes atrevidos, constituye una constante en toda su filmografía.

Los interiores en sus películas son un elemento narrativo esencial, hasta el punto de funcionar como un personaje más. Ejemplos icónicos de ello son el ático de *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (Almodóvar, 1988) de las Figuras 115 y 116, donde



Figura 115. Uso llamativo del color en *Mujeres al borde de un ataque de nervios*



Figura 116. Fotograma del estilo kitsch y ecléctico en los interiores de *Todo sobre mi madre*

destaca la silla Wassily de Marcel Breuer, o los decorados de *Todo sobre mi madre* (Almodóvar, 1999) de las Figuras 116 y 117 con mobiliario de diseño español, ambos caracterizados por su fuerza visual y su uso dramático del color.

En cuanto al diseño y el mobiliario, Almodóvar integra piezas de distintas épocas y estilos. En sus películas de los años ochenta predominan referencias retro: sofás aterciopelados, papeles pintados llamativos, geometrías pop y elementos kitsch que ayudan a definir tanto los ambientes como la personalidad de los personajes. Más adelante, su cine incorporó muebles de diseño reconocidos internacionalmente, como el sillón *Utrecht* de Gerrit T. Rietveld o piezas de Piet Hein Eek y objetos procedentes de su propia colección personal.

En *Dolor y Gloria* (Almodóvar, 2019) destacan especialmente muebles y luminarias de los años 60 y 70, muchos de ellos italianos, representantes del diseño radical y de la modernidad de esa época. Entre ellos se incluyen la lámpara Eclisse (1967) de Vico Magistretti, la mesa La Basilica (años 70) de Mario Bellini o la icónica lámpara Pipistrello (1965) de Gae Aulenti para Martinelli Luce.



Figura 117. Fotograma de los decorados y estampados en *Todo sobre mi madre*

Su mezcla de estilos pop y kitsch, unida a su pasión por el mobiliario y el uso narrativo de los interiores, hace de su cine un universo único y reconocible, donde el color, el arte y el diseño son tan protagonistas como los propios actores.

Años 90

El diseño industrial en la década de 1990 se caracterizó por una influencia significativa de los avances tecnológicos, una transición hacia el desarrollo de productos en equipo (como en IDEO), el auge de los estilos minimalista y maximalista, y la creciente importancia del diseño digital e interactivo a medida que surgían nuevas tecnologías. Los productos clave reflejaron estas tendencias, como las impresoras de Apple y el portátil original IBM ThinkPad, junto con diseños icónicos que incorporaban tanto una estética de alta tecnología como una estética lúdica.

CINE

En los años noventa, el cine vivió una auténtica revolución marcada por la innovación tecnológica y la diversidad creativa. El avance de los efectos visuales generados por ordenador (CGI) permitió dar vida a producciones espectaculares como *Jurassic Park* (Spielberg, 1993), *Mission: Impossible* (De Palma, 1996), *Titanic* (Cameron, 1997) y *The Matrix* (Wachowski, 1999), consolidando el modelo del *blockbuster* moderno. Fue también la década en la que se estrenó *Toy Story* (Lasseter, 1995), el primer largometraje completamente animado por ordenador, que abrió un nuevo camino en la animación.

Pero los noventa no se definieron únicamente por el espectáculo tecnológico: también fue una época de transformación en los géneros y estilos. Se consolidó el género de acción con un ritmo más rápido y violento, al mismo tiempo que el cine independiente ganaba terreno y aparecían directores como Quentin Tarantino, que aportaron estilos personales y rompieron con lo establecido.

En este contexto de innovación y mezcla de influencias surgió *Men in Black* (Sonnenfeld, 1997), una película que logró combinar humor, ciencia



Figura 118. Terminal de la TWA del aeropuerto JFK de Nueva York



Figura 119. Fotograma de la sala de evaluación en Men in Black



Figura 120. Fotograma de la oficina en *Men in Black*

ficción y acción con una estética visual muy particular. Su director de arte y equipo de producción recuperaron referencias del futurismo de los años sesenta, reinterpretándolas bajo la sensibilidad minimalista de los noventa.

La película retoma la estética *space age* de los 60, especialmente en el diseño del cuartel general de los Hombres de Negro. El diseñador de producción Bo Welch se inspiró en la terminal de la TWA del aeropuerto JFK de Nueva York (figura 118), obra de Eero Saarinen, caracterizada por sus techos curvos, formas orgánicas y espíritu futurista. Esta arquitectura, junto con un mobiliario de líneas limpias y geométricas, se integra en la narrativa visual para reforzar la idea de una institución secreta y tecnológica. El mobiliario refuerza estas referencias: sillas Tulip y mesas auxiliares diseñadas por Saarinen, que evocan el diseño escandinavo y la estética *space age*. Otro elemento icónico es la Ovalia Egg Chair (1968) (figura 119), diseñada por el danés Henrik Thor-Larsen. Además, aparecen piezas clásicas de Arne Jacobsen, como la Egg Chair y la Swan Chair (1958), junto a la lámpara Arco (figura 120), consolidando un imaginario visual reconocible y elegante. Gracias a la película, la Ovalia Egg Chair recuperó gran popularidad a finales de los noventa.



Figura 121. Fotograma de la sede central de los MIB

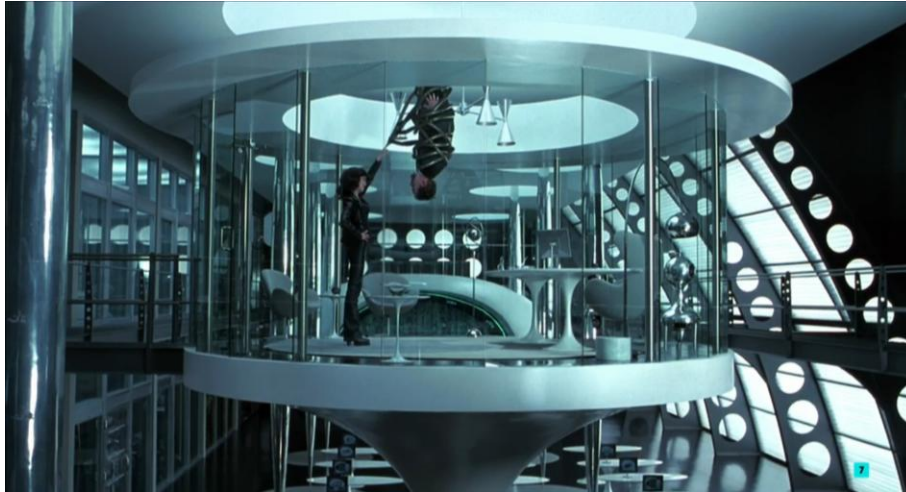


Figura 122. Fotograma de la oficina en *Men in Black II*

La estética dominante se define por la combinación de blancos luminosos, superficies metálicas y plásticos brillantes, que crean un ambiente frío pero sofisticado (figura 121).

Esta línea visual se mantuvo en las secuelas: en *Men in Black II* (Sonnenfeld, 2002) se reutilizó el set con algunas modificaciones en el mobiliario (figura 122), mientras que en *Men in Black III* (Sonnenfeld, 2012) se actualizó la estética, aunque conservando la esencia sesentera y futurista en tonos blancos con detalles metálicos (figura 123).

El cine de ciencia ficción de los años noventa exploró distintas maneras de imaginar el futuro. Mientras algunas películas apostaban por los efectos visuales espectaculares y la tecnología de última generación, como *The Matrix* (Wachowski, 1999), que revolucionó el género con sus innovaciones en efectos digitales y una estética ciberpunk marcada por tonos verdes y ambientes urbanos, otras buscaron transmitir una visión más sobria y atemporal, apoyándose en la arquitectura y el diseño como principales herramientas para construir universos distópicos.



Figura 123. Fotograma de la oficina en *Men in Black III*



Figura 124. Fotograma de la sede de Gattaca

En este contexto se sitúa *Gattaca* (Niccol, 1997), una película que presenta un futuro controlado por la genética, sin recurrir a un despliegue de efectos digitales o artilugios futuristas. Su fuerza estética reside en la fusión entre el estilo *mid-century modern* y la elegancia minimalista propia de los años noventa, creando un universo visualmente refinado y a la vez inquietante.

Los interiores destacan por el uso de materiales como hormigón, metal, vidrio y madera, que transmiten solidez y frialdad. En estos espacios aparecen piezas icónicas del diseño moderno, como el sillón LC7 diseñado por Charlotte Perriand (figura 124) o la silla Barcelona (figura 125), la cama de día y la Chaise Longue MR de Mies van der Rohe. Uno de los elementos más significativos es la escalera curva (figura 126), concebida como una metáfora visual de la doble hélice del ADN, en clara alusión al eje temático de la película: el dominio de la biología y la genética sobre la vida humana.

La escenografía también cumple una función narrativa al reflejar el estado emocional del protagonista. Los espacios casi vacíos y una paleta de colores cálidos pero apagados, transmiten monotonía y vacío existencial, simbolizando la falta de ambición y de sueños en un mundo regido por la perfección genética.



Figura 125. Fotograma de la escalera del apartamento de Jerome Eugene Morrow en *Gattaca*

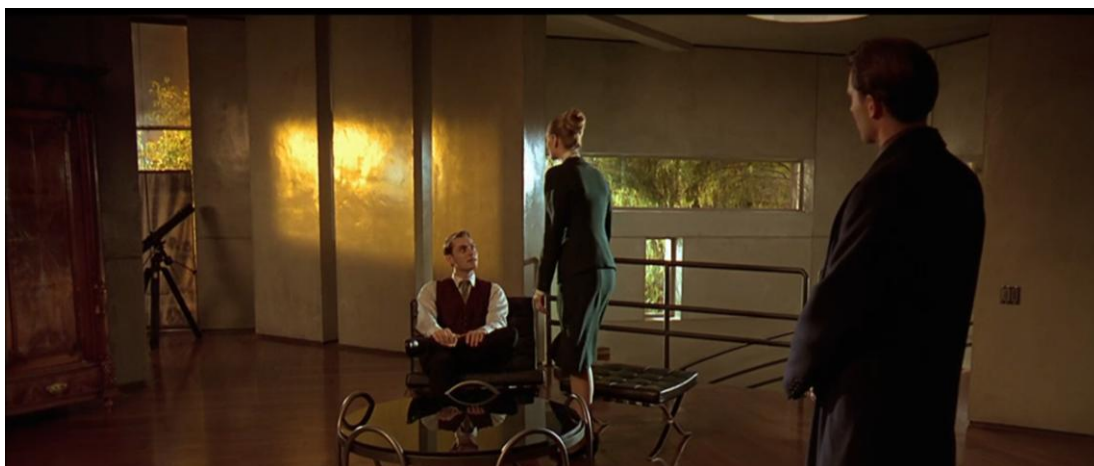


Figura 126. Fotograma del apartamento de Jerome Eugene Morrow en *Gattaca*

Tras estas grandes producciones de entretenimiento, el otro gran fenómeno de la década fue el cine de autor con impacto cultural. Y dentro de ese ámbito, pocas películas definieron tanto a los años noventa como *Pulp Fiction* (Tarantino, *Pulp Fiction*, 1994), dirigida por Quentin Tarantino. La película no solo revolucionó la narrativa cinematográfica con su estructura fragmentada y diálogos cargados de ironía, sino que también supo usar el diseño de interiores y la puesta en escena como reflejo de la personalidad de sus personajes.

Uno de los espacios más memorables es la casa de los Wallace, concebida con una estética moderna y pulida, dominada por el blanco y acompañada de decoración africana y piezas de arte contemporáneo (figura 127). En este ambiente destacan objetos de diseño icónicos como la lámpara de suelo Akari (1951) de Isamu Noguchi, elaborada a mano en papel *washi*, o el reproductor de carrete a carrete Teac X-2000R, fabricado entre finales de los años 80 y principios de los 90. Estos elementos no solo enriquecen la atmósfera, sino que también subrayan la sofisticación y el poder de los Wallace, en contraste con la crudeza y el caos que caracteriza a otros espacios y personajes de la película.



Figura 127. Fotograma del interior de la casa de los Wallace en *Pulp Fiction*

En la década de los noventa no solo triunfaron las superproducciones de acción y ciencia ficción, también hubo espacio para la comedia paródica que revisaba con humor décadas anteriores. Entre ellas, una de las sagas más reconocibles fue *Austin Powers*, que recuperó con ironía el espíritu kitsch, colorido y extravagante de los años sesenta para reinterpretarlo ante el público contemporáneo (figura 128).

La película *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me* (Roach, *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me*, 1999), secuela de *Austin Powers: International Man of Mystery* (Roach, 1997), está repleta de referencias al diseño *mid-century modern*, incorporando piezas icónicas de los sesenta que refuerzan su tono cómico y paródico.

El estilo kitsch característico de la saga se manifiesta en mobiliario llamativo como el sofá *Bocca* (figura 129), diseñado por Studio 65 a partir de una pintura de Dalí. Su presencia en la película y en la promoción funciona como un guiño juguetón que combina sátira, erotismo y comedia. La habitación de Austin es un homenaje al *Swinging London* sesentero, decorada con arte pop inspirado en Andy Warhol, colores vibrantes y patrones psicodélicos que evocan el ambiente cultural de la época.

Entre las piezas de diseño más destacadas también se encuentra el sofá *Marshmallow*, visible al fondo en la figura 129, creado en 1956 por George Nelson e Irving Harper para Herman Miller. Este mueble aporta un toque de modernidad desenfadada en perfecta sintonía con el tono irreverente de la película.

El diseño no cumple únicamente una función estética, sino que actúa como recurso narrativo clave. Al exagerar los símbolos visuales de los años sesenta —colores saturados, mobiliario extravagante, decoración psicodélica— la película parodia directamente la estética de los filmes de espías clásicos, como las primeras entregas de James Bond. Así, el entorno visual refuerza la sátira: el mundo de Austin Powers es tan excesivo, artificioso y excéntrico como su protagonista, lo que convierte al diseño en un aliado de la comedia y en un espejo distorsionado de la cultura pop de los sesenta.



Figura 128. Fotograma del interior en *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me*



Figura 129. Fotograma del interior con mobiliario de diseño en *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me*

Un ejemplo representativo de la relación entre cine y diseño en los años noventa es *Fight Club* (Fincher, 1999), dirigida por David Fincher. En esta película, el diseño de los espacios no funciona únicamente como acompañamiento visual, sino como un recurso narrativo que refleja la personalidad y el conflicto interno del protagonista.

El caso más evidente es el apartamento del narrador, que hace una referencia directa al catálogo de IKEA. Este espacio, amueblado con piezas minimalistas y supuestamente funcionales, funciona como metáfora de la vida vacía y rutinaria de un individuo atrapado en el consumismo de la clase media.

El propio personaje lo expresa de manera explícita cuando se autodefine como “esclavo del instinto IKEA para acomodarse en casa”, enumerando objetos del catálogo que colecciona como si fueran pruebas de identidad:

“Like so many others, I had become a slave to the IKEA nesting instinct. If I saw something clever like a little coffee table in the shape of a yin-yang, I had to have it. The Klipske personal office unit, the Hovetrekke home exer-bike, or



Figura 130. Fotograma del salón de la casa del protagonista en *Fight Club*



Figura 131. Fotograma del comedor de la casa del protagonista en *Fight Club*

the Johannshamn sofa with the Strinne green stripe pattern. Even the Rizlampa wire lamps of environmentally friendly unbleached paper. I'd flip through catalogs and wonder: What kind of dining set defines me as a person? I had it all. Even the glass dishes with tiny bubbles and imperfections. Proof that they were crafted by the honest, simple, hard-working indigenous peoples of... Wherever. We used to read pornography. Now it was the Horchow collection."

De este modo, el diseño interior del apartamento convierte el espacio doméstico en una representación visual del vacío existencial del protagonista, subrayando su dependencia de una sociedad de consumo que, lejos de darle identidad, se la quita.

El cine de los años noventa ofreció un cruce interesante entre narrativa y diseño, desde los espacios sobrios y modernos de *Gattaca* hasta la estética pop y kitsch de *Austin Powers*, pasando por el futurismo minimalista de *Men in Black* o la sátira consumista de *Fight Club*. En todas ellas, el diseño de interiores, el mobiliario y la estética visual se convirtieron en un recurso esencial para definir a los personajes y potenciar la narrativa.

El esquema de la Figura 132 analiza cómo el cine de las décadas finales del siglo XX se relaciona con el diseño industrial, destacando especialmente el papel del diseño en la ciencia ficción, el estilo Memphis y la escenografía como herramienta narrativa. Se ilustran influencias estilísticas como el High Tech, el futurismo retro y el Space Age en películas como *Blade Runner* (Scott, 1982), *Back to the Future* (Zemeckis, 1985) y *Men in Black* (Sonnenfeld, 1997). Además, se muestra cómo directores como Almodóvar y Tim Burton emplearon el diseño para reflejar la personalidad de sus personajes o reforzar temáticas, como ocurre en *Fight Club* (Fincher, 1999) con su crítica al consumismo, apoyada visualmente por objetos de diseño reconocibles como los sofás Marshmallow o Bocca.

1980-2000

cine

diseño industrial



Blade Runner (1982)



Men in Black (1997)



Gattaca (1997)

Back to the Future (1982)



Ruthless People (1986)

High Tech

Futurismo retro y tecnología

Space Age

Diseño moderno

Diseño en la ciencia ficción

Lloyd's Building de Norman Foster (1986)



Silla Tulip Eero Saarinen (1957)



Ovalia Egg Chair Henrik Thor-Larsen (1968)



Swan Chair Arne Jacobsen (1958)



Chaise Longue MR Mies van der Rohe (1927)

Estilo Memphis



Sofá Lido Michele De Lucchi (1982)

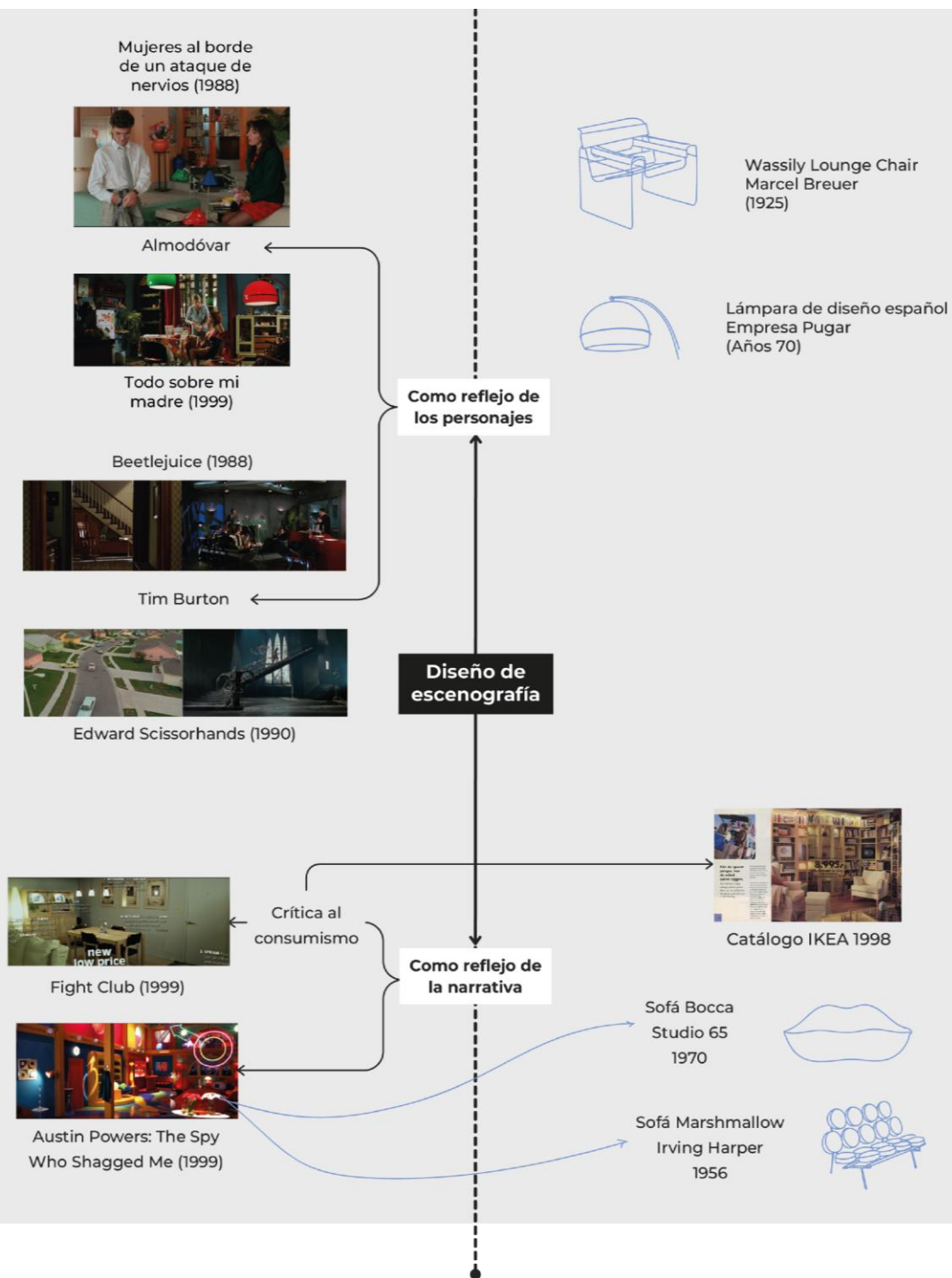


Figura 132. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1980-2000)

5.6. Cine contemporáneo: 2000 en adelante

Desde los años 2000, el diseño industrial se ha visto condicionado por la tensión entre el consumo masivo, la sostenibilidad y la experiencia del usuario. Empresas como IKEA han democratizado el acceso al diseño, integrando no solo el producto, sino también su embalaje, montaje y comercialización como parte de la propuesta.

En paralelo, la conciencia medioambiental y social también se ha vinculado al consumo, impulsando industrias basadas en la vida sana, el consumo ético y la reducción del impacto ambiental. Sin embargo, fenómenos como la obsolescencia programada, la globalización de marcas y la responsabilidad social y ambiental han configurado un panorama en el que el diseño ya no se entiende únicamente como forma y función, sino como un entramado de valores culturales, económicos y éticos.

La desconfianza hacia el diseño guiado por el consumismo y el comercialismo refleja el temor a que los bienes materiales se conviertan en una forma de consentimiento político inconsciente y de conformismo cultural. En este contexto, conceptos como la seguridad, ergonomía, responsabilidad social y humanización de la tecnología cobran protagonismo, configurando un diseño que se adapta a la vida cotidiana.

Cine y diseño en el siglo XXI

El cine contemporáneo no solo es una industria de entretenimiento global que mueve miles de millones de dólares, sino también un espacio de innovación estética, técnica y narrativa. Las películas del siglo XXI combinan géneros diversos y recurren a nuevas tecnologías, adaptándose a las transformaciones culturales y a las expectativas del público.

La primera década del siglo estuvo marcada por grandes sagas fantásticas como *Harry Potter* (Harry Potter, 2001–2011) y *El Señor de los Anillos* (The Lord of the Rings, 2001-2003), que trasladaron mundos literarios a la pantalla con un despliegue visual sin precedentes. En esta línea, *Avatar* (Cameron, Avatar, 2009) revolucionó la experiencia cinematográfica gracias a los avances en CGI, 3D e IMAX, creando el mundo de Pandora como un hito en la historia de los efectos visuales.

Paralelamente, géneros como la comedia romántica (*Something's Gotta Give* (Meyers, Something's Gotta Give, 2003), *The Holiday* (Meyers, 2006), *It's Complicated* (Meyers, 2009)), introdujeron tendencias en el diseño de interiores y trasladaron al cine un interés creciente por los espacios habitables y realistas.



Figura 133. Fotograma del apartamento de Barbara en *Down with Love*

5.6.1. Mobiliario mid-century y escenografía como reflejo de la narrativa y personajes

A partir de los años 2000, el diseño y la escenografía cinematográfica comenzaron a ir más allá de la simple ambientación de historias: se convirtieron en herramientas narrativas que reflejaban la psicología de los personajes y las tensiones sociales. El mobiliario, los materiales y la organización de los espacios se transformaron en elementos expresivos capaces de amplificar los temas centrales de cada película y de reforzar la identidad de sus protagonistas.

Un ejemplo temprano de esta tendencia es *Down with Love* (Reed, 2003), que rinde homenaje a las comedias sexuales de los años 60 con decorados coloridos, inspirados en el estilo *mid-century* y en la estética espacial. La película se apoya en el diseño de los escenarios para narrar una batalla de los sexos que cuestiona los roles de género tradicionales. Cada personaje posee su propia paleta cromática tanto en vestuario como en interiores, simbolizando la personalidad de cada uno.



Figura 134. Fotograma del apartamento de Catcher Block en *Down with Love*



Figura 135. Fotograma del despacho de Miranda en *The Devil Wears Prada*

El apartamento de Barbara refleja el interior de una vivienda clásica del Manhattan sofisticado de finales de los 60, con piezas de Mies van der Rohe y Eero Saarinen, dominado por blancos y toques rosados (figura 133), mientras que el de Catcher Block se define por maderas oscuras, azules marinos sofisticados y líneas rectas (figura 134), en contraste con las curvas orgánicas del hogar de la protagonista.

Otra película que refleja a la perfección el estilo glamuroso y sofisticado de Manhattan, pero esta vez ambientado en los 2000, fue *The Devil wears Prada* (Frankel, 2006). La oficina de Miranda Priestly (figura 135) se convierte en un símbolo de poder y frialdad: líneas limpias, superficies pulidas y escritorios perfectamente ordenados, transmiten la autoridad de la redactora jefa. El diseñador de producción Jess Gonchor se inspiró en las oficinas de Anna Wintour, redactora jefa de *Vogue*, para crear un entorno dominado por tonos beige y blancos con toques en negro, mezclados con cuero, cromo y cristal.

Además, el uso de piezas icónicas como la silla Bertoia Diamond de los años 50 (figura 136) o la lámpara Panthella de Verner Panton de 1971 (figura 137) refuerza la idea de prestigio y sofisticación que envuelve al mundo editorial de la moda.



Figura 136. Fotograma con las sillas Bertoia Diamond en *The Devil Wears Prada*



Figura 137. Fotograma con la lámpara Panthella en *The Devil Wears Prada*

En paralelo, algunos directores exploraron un enfoque más oscuro y distópico, utilizando el mobiliario y la escenografía para representar conflictos sociales y psicológicos.

Christopher Nolan y el diseñador de producción Nathan Crowley crearon la ciudad de Gotham para las películas *Batman Begins* (Nolan, *Batman Begins*, 2005) y *The Dark Knight* (Nolan, 2008) con un aire oscuro y futurista, influenciado por el caos de la arquitectura moderna y las calles de Tokyo y Chicago, pero a la vez creando un mundo realista y creíble. Para la secuela se apoyaron en efectos de CGI.

The Dark Knight cuenta con piezas como las sillas de Oficina Contessa II de Okamura, la icónica silla Brno o la lámpara AJ de sobremesa de Arne Jacobsen.

De manera similar, en *American Psycho* (Harron, 2000) el apartamento de Patrick Bateman funciona como una metáfora de su personalidad vacía y obsesionada con el estatus, y también es un reflejo directo de la crítica social que plantea la película.



Figura 138. Fotograma de la oficina con sillas Brno en *The Dark Knight*



Figura 139. Fotograma del apartamento de Bruce con lámparas AJ en *The Dark Knight*

Diseñado por Jeanne Develle y Gideon Ponte, el espacio incluye piezas de gran valor simbólico para representar visualmente la personalidad sofisticada y calculadora de Patrick, como la Hill House Chair de Charles Rennie Mackintosh, la silla Barcelona de Mies van der Rohe o la mesa Alanda de Paolo Piva (Grassham, 2021) que se aprecian en el fotograma de la Figura 140. El resultado es un interior elegante pero aséptico, dominado por blancos y negros, que se asemeja más a un quirófano que a un hogar y refuerza la sátira sobre el consumismo y la superficialidad de la élite neoyorquina (Jurevičius, 2023).

En contraste con esa frialdad calculada, la saga de *Iron Man* (Iron Man, 2008–2013) propone un uso del espacio que equilibra la imagen pública y la intimidad del protagonista.

Iron Man (Favreau, 2008) propone un uso del espacio que equilibra la imagen pública y la intimidad del protagonista, donde la mansión de Tony Stark combina el minimalismo impersonal de las áreas residenciales con la calidez industrial y funcional de su taller, el verdadero núcleo vital del personaje.



Figura 140. Fotograma del apartamento de Patrick con mobiliario icónico de diseño en *American Psycho*



Figura 141. Fotograma del interior de la casa de Tony Stark en Iron Man

El espacio residencial se configura bajo una estética minimalista y deliberadamente aséptica (figura 141), donde la ausencia de objetos personales proyecta la imagen pública de éxito y control asociada al protagonista (Hanna, 2010). En contraste, en el taller predomina una estética industrial pero acogedora, y está organizado funcionalmente en áreas diferenciadas: zona de descanso, estación de diseño, estación de trabajo y la plataforma de pruebas con la colección de vehículos (figura 142). Este espacio muestra la verdadera identidad de Stark, con una mentalidad ingenieril orientada a la experimentación tecnológica y a la innovación continua.

El mobiliario de diseño industrial juega un papel clave en la construcción de esta identidad espacial. Piezas como la chaise longue y reposapiés de los Eames², el sofá Chesterfield modernizado, mesas y lámparas como la Arco con acabados metálicos, y la mesa de cristal conectan a Tony Stark con la tradición del diseño moderno: piezas atemporales y reconocibles que comunican cultura, sofisticación y buen gusto.

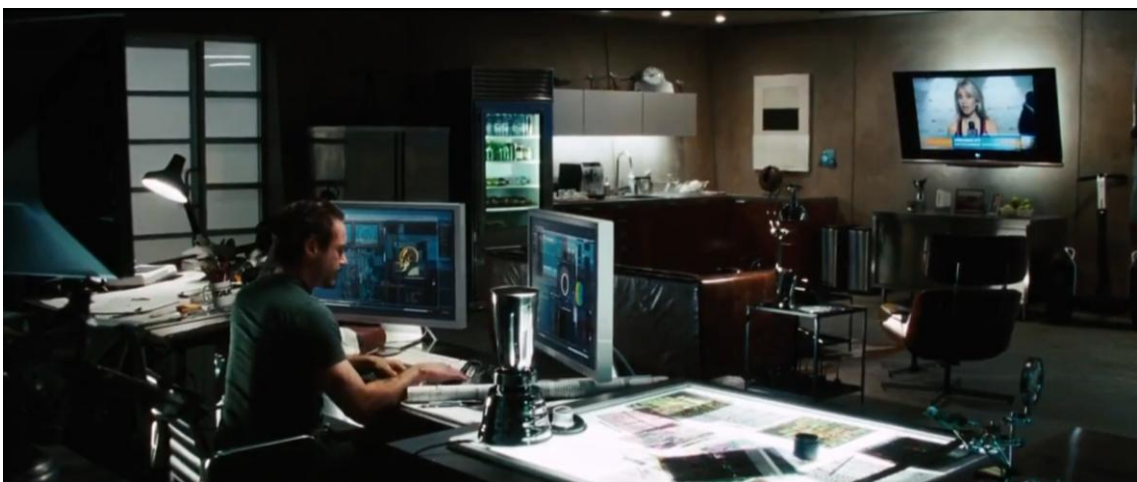


Figura 142. Fotograma del garaje con zona de diseño y zona de descanso en la parte posterior en Iron Man

² Resulta curioso que, en el salón de la casa, Stark tiene la versión auténtica de la chaise longue de los Eames mientras que en el taller/garaje, tiene una réplica vintage del mismo.



Figura 143. Fotograma del escritorio de Theodore en Her

Con el paso de los años, el cine de ciencia ficción también se alejó de las visiones futuristas frías y tecnológicas del pasado para acercarse a futuros más cercanos y reconocibles para el espectador, tratando temas tecnológicos actuales como la inteligencia artificial y los avances en robótica de una manera familiar, dando a entender que esta distopía podría no ser tan lejana.

En *Her* (Jonze, 2013), Spike Jonze representa un futuro suave y agradable, situando al espectador en un entorno cálido y humano (Iezzi, 2013). Los interiores diseñados por K.K. Barrett a partir de materiales naturales como la madera, funcionan como un espejo íntimo del personaje de Theodore y al mismo tiempo, como un marco expresivo en el que el mobiliario y los objetos cuentan una historia paralela a través de lo visual y revelando las características más profundas del personaje (Abrams, Production Designer K.K. Barrett on Creating Her's Beautiful Future, 2013).



Figura 144. Fotograma del interior del apartamento de Theodore en Her



Figura 145. Fotograma del laboratorio en *Ex Machina*

Barrett recurrió a mobiliario de los años 50, 60 y 80 (Hart, 2013), rescatando la dimensión artesanal del diseño industrial. Lejos de los plásticos o el acero brillante de la electrónica contemporánea, los dispositivos y muebles en *Her* parecen objetos heredados, duraderos y humanos.

De modo similar, *Ex Machina* (Garland, 2014) explora la tensión entre lo humano y lo artificial a través de la casa-laboratorio de Nathan, optando también por una estética creíble y cercana que proyectara un futuro más realista y no tan lejano (Abrams, 2015). Uno de los principales recursos visuales de la película es la contradicción entre el edificio y su entorno: la casa-laboratorio de Nathan está construida con materiales inorgánicos como hormigón, vidrio y metal, pero se ubica en medio de un paisaje natural rodeado de vegetación. El mobiliario de diseño moderno de mediados del siglo XX se mezcla con influencias del estilo escandinavo que aportan calidez y sofisticación, suavizando la frialdad de los materiales industriales y reflejando el gusto de Nathan (Abrams, 2015).



Figura 146. Fotograma del interior de la casa en *Ex Machina*



Figura 147. Fotograma con vistas al exterior rodeado de naturaleza en *Ex Machina*

Mientras el laboratorio es un espacio frío, hecho en acero y cristal con pasillos claustrofóbicos e iluminación artificial (figura 145), la zona de la casa parece más acogedora y moderna (figura 146), y se ve el exterior rodeado de naturaleza (figura 147). De esta manera, la escenografía de *Ex Machina* construye un relato paralelo al argumento, visualizando la dualidad entre lo natural y lo artificial, lo orgánico y lo tecnológico (Notebook Interview, 2016). El espacio mismo se convierte en metáfora del conflicto central de la película, amplificando sus temas a través del lenguaje del diseño.

Más recientemente, la película de ciencia ficción *After Yang* (Kogonada, 2021) ha continuado esta tendencia, abordando también el tema de la inteligencia artificial y presentando un futuro donde los materiales renovables y biodegradables sustituyen al plástico (Dejtiar, 2022). La producción de Alexandra Schaller apuesta por maderas sin tratar y elementos orgánicos, transmitiendo una visión ecológica y cercana que conecta con las preocupaciones actuales sobre sostenibilidad y naturaleza (figura 148).



Figura 148. Fotograma del interior de la casa en madera en *After Yang*



Figura 149. Fotograma de la casa semisótano de los Kim en Parasite

Finalmente, conviene destacar un caso en el que el diseño escenográfico se convierte directamente en un comentario social: *Parasite* (Joon-Ho, 2019). Aquí, la arquitectura y los interiores son metáforas explícitas de las diferencias de clase.

La casa semisótano de los Kim, con su única ventana a un callejón sombrío, refleja la precariedad de la familia a través de la acumulación de objetos y el desorden (figura 149), mientras que la mansión de los Park, luminosa y minimalista con mobiliario de estilo internacional, ventanales de suelo a techo y espacios diáfanos (figura 150), refleja poder adquisitivo y la aspiración cultural (Reiner-Roth, 2019).

La luz funciona como marcador de desigualdad: los Kim apenas disfrutan de unos minutos de sol, en tanto que la casa de los Park fue concebida para potenciar al máximo la entrada de luz natural (Bedingfield, 2020).

De este modo, la escenografía no solo sitúa la acción, sino que amplifica el conflicto central de la película: la desigualdad estructural y la lucha de clases.



Figura 150. Fotograma del interior de la mansión de los Park en Parasite

5.6.2 Otras formas de interpretar la escenografía a través del diseño de producción

A lo largo del siglo XXI, numerosas producciones han explorado nuevas maneras de concebir la escenografía a través del diseño de producción. Algunas lo han hecho reconstruyendo épocas pasadas, como *The Great Gatsby* (Luhrmann, 2013) o *The Grand Budapest Hotel* (Anderson, 2014), ambientadas en los años veinte y treinta respectivamente. Otras, en cambio, han optado por transformar espacios contemporáneos en escenarios cargados de significación estética, como ocurre en *La La Land* (Chazelle, 2016).

En el caso de *The Great Gatsby*, (figura 151) la reconstrucción de los años 20 realizada por Catherine Martin combina una rigurosa investigación histórica con licencias expresivas al servicio de la narrativa, logrando un equilibrio entre fidelidad y espectacularidad visual que refuerza la dimensión excesiva y trágica de la obra (Busch, 2014). En contraste, *The Grand Budapest Hotel* ofrece una aproximación más estilizada donde Wes Anderson, conocido por el protagonismo que concede a la estética en sus películas, recurre a escenografías artificiales y a una paleta de tonos pastel para reinterpretar el Art Déco de los años treinta (figura 152), otorgando a la película un carácter casi pictórico (Olson, 2014).

Si bien ambas películas se centran en la reconstrucción de contextos históricos, sus propuestas revelan dos modos distintos de entender el papel del diseño de producción: la primera como reconstrucción exuberante y espectacular, la segunda como estilización.

En esta línea, también hay películas que, además de recrear épocas concretas, convierten la propia ciudad o los objetos en protagonistas narrativos como ocurre en *Once Upon a Time in Hollywood* (Tarantino, 2019), donde Tarantino reconstruye la ciudad de Los Ángeles de finales de los sesenta con un alto nivel de detalle. La ciudad



Figura 151. Fotograma de *The Great Gatsby*



Figura 152. Fotograma de *The Grand Budapest Hotel*

deja de ser un simple telón de fondo para convertirse en un escenario narrativo que refleja la transición cultural de la época. Del mismo modo, *Ford v Ferrari* (Mangold, 2019), ambientada en los años 60, narra la tensión entre las dos compañías automovilísticas. En este caso, el diseño de producción no solo recupera la estética visual y tecnológica del momento, sino que convierte la ingeniería y el diseño industrial en protagonistas narrativos, reflejando cómo la ingeniería y la innovación se integran al relato cinematográfico.

Frente a estas propuestas basadas en la reconstrucción histórica, *La La Land* (Chazelle, 2016) propone un enfoque alternativo. El diseño de producción de David Wasco convierte la ciudad contemporánea de Los Ángeles en un espacio híbrido



Figura 153. Fotograma de la cadena de montaje de Ford en *Ford v Ferrari*



Figura 154. Fotograma de escenario en *La La Land*

entre lo real y lo onírico. Mediante el uso de localizaciones reales, colores saturados y composiciones cuidadosamente diseñadas, la película construye un escenario que refuerza el tono musical y romántico (figura 154), creando una fusión entre la realidad cotidiana y la fantasía cinematográfica (Stamp, 2016).

5.6.3 Evolución del cine actual: diseño de producción y escenografía

El panorama cinematográfico actual está marcado por cambios profundos: la consolidación de las plataformas de streaming, los efectos de la pandemia, las huelgas en Hollywood y la irrupción de nuevas tecnologías disruptivas. Todos estos factores reconfiguran tanto las narrativas como los procesos técnicos del cine. En este contexto, el diseño de producción adopta tendencias ligadas al diseño contemporáneo. Cada vez es más habitual que las escenografías se inspiren en corrientes como el minimalismo, el brutalismo, el retrofuturismo o la sostenibilidad, trasladando estas estéticas a la pantalla.

El reciclaje cultural y su impacto en el diseño cinematográfico

Desde la aparición del iPhone en 2007, que transformó radicalmente la forma en la que consumimos contenido, hemos entrado en una era de “reciclaje cultural”. A diferencia de otras décadas, como los sesenta o los ochenta, marcadas por rupturas estéticas fuertes, la etapa actual se caracteriza por la reedición y la nostalgia.

Esta tendencia se manifiesta en el auge de lo *vintage* y en el aumento de *remakes* cinematográficos y musicales. Películas como *Footloose* (Brewer, 2011), *RoboCop* (Hatton, 2014), *Ghostbusters* (Feig, 2016), *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), *Blade Runner 2049* (2019), *Little Women* (Gerwig, 2019), *West Side Story* (Spielberg, 2021) o *Dune* (Villeneuve, 2021), no parten de cero, sino que reinterpretan universos ya establecidos. En consecuencia, los escenarios y la estética visual de estas producciones se construyen sobre estilos heredados, actualizados mediante nuevas

tecnologías y sensibilidades actuales. En términos de diseño de producción, esta lógica se traduce en escenografías híbridas. *Blade Runner 2049* combina la estética retro de la versión de 1982 con sets generados digitalmente, mientras que *Dune* actualiza los interiores monumentales y casi medievales de la versión de 1984 a través de un lenguaje brutalista sobrio y materiales contemporáneos.

Este reciclaje cultural va acompañado de una homogeneización de referencias: todos consumimos las mismas modas, objetos y espacios en pantalla. Ya no hay un tiempo prolongado para que las ideas maduren en un contexto cultural propio y el cine recurre cada vez más a códigos visuales reconocibles, fáciles de identificar y de consumir a escala global.

PARTE III.

Análisis aplicado

6. Análisis escenográfico: *Sabrina* (1954) vs *Sabrina* (1995)

6.1 Introducción

La película *Sabrina* (1954), dirigida por Billy Wilder, y su remake de 1995, dirigido por Sydney Pollack, utilizan la escenografía como herramienta narrativa para reforzar tanto la historia como el carácter de los personajes. A través de los espacios, mobiliario y decoración, se expresan el poder adquisitivo, la personalidad, los gustos y los oficios de los personajes. La ambientación, además de contextualizar históricamente cada filme, refuerza visualmente las diferencias de clase, los valores sociales y la transformación de sus protagonistas.

El hogar como reflejo del personaje

Tanto en la versión original como en el remake, el hogar se convierte en un espejo simbólico de la personalidad de sus habitantes:

- **La mansión de los Larrabee** representa la riqueza, la tradición y el conservadurismo de la clase alta estadounidense.
- **El apartamento de Sabrina**, más modesto y funcional, refleja sensibilidad, introspección y aspiraciones personales.
- **La oficina de Linus**, en ambas versiones, es una extensión de su identidad: racional, sobria y centrada en el trabajo.

6.2 *Sabrina* (1954)

Director: Billy Wilder. Dirección de arte: Hal Pereira & Walter Tyler

Billy Wilder utiliza escenarios tradicionales para representar el contraste entre clases sociales. A través de los espacios íntimos y laborales, establece diferencias claras entre personajes de clase trabajadora y la élite económica.

1. Elementos decorativos como fuerza narrativa

Permiten conocer el poder adquisitivo, gustos, oficios... de los personajes. Los decorados respaldan la narración, la ambientación y la personalidad de los personajes.

2. El hogar como reflejo de los personajes

En sus películas, Billy Wilder confronta el clásico personaje americano de clase media frente a personajes con un alto poder adquisitivo mediante la escenografía y los hogares de cada personaje.

En Sabrina, este contraste aparece reflejado a través de la mansión de la familia Larrabee, como representación del hogar de la clase alta, y el apartamento de Sabrina, como reflejo del hogar de la clase popular.

3. Oficina

En oposición a los hogares con decoración tradicional de Billy Wilder, están las oficinas de grandes compañías como representación del diseño moderno de la época, con interiores fríos y masculinos de estética racionalista.

6.2.1. Análisis de espacios

1. Mansión Larrabee

Los exteriores de la residencia de los Larrabee fueron filmados en Hill Grove, en Beverly Hills (figura 155), mientras que la mayor parte de los interiores se recrearon en los platós de Paramount (Movie-Locations, s.f.). Esta combinación de localización real y decorados de estudio permitió construir un espacio coherente con la imagen de una familia adinerada y tradicional de Estados Unidos.

En el exterior, la arquitectura de la mansión se inspira en los palacetes neoclásicos, con columnas, frontones y jardines geométricamente cuidados, símbolos de estabilidad y grandeza. El jardín, donde se celebran las fiestas y recepciones, actúa como escenario de la vida social de los Larrabee, contrastando con los espacios interiores más rígidos.

La mansión se presenta con una estética historicista, en la que predomina el mobiliario de inspiración Luis XIV y Luis XV, con butacas en cabriolé, maderas nobles y tapicerías elegantes que transmiten riqueza, estatus social y la rigidez de la tradición familiar de los Larrabee (figura 156). Los espacios son amplios y solemnes, con grandes lámparas de araña, alfombras oscuras y mobiliario robusto, lo que refuerza la sensación de poder, autoridad y continuidad de clase. Los amplios ventanales permiten la entrada de luz, aunque esta se ve contenida por cortinas pesadas (figura 157).

La distribución de las estancias refleja un mundo jerárquico, concebido tanto para la ostentación como para marcar la distancia entre la familia y el servicio.

En la puesta en escena, la mansión funciona como un personaje más: sólida, imponente y casi inaccesible para quienes no pertenecen a ese mundo. De este modo, la mansión no solo representa riqueza, sino también las barreras sociales que Sabrina deberá atravesar.

En el garaje (figura 158) se pueden ver vehículos de los 50 como un Chrysler Crown Imperial Limousine del 53, coche que conduce el chófer Fairchild, o un Nash-Healey

del 53, conducido por David. También se ve un Rolls-Royce 40/50 Silver Ghost del 24 que, como dicen al inicio de la película, lo trajo Fairchild desde Inglaterra³.



Figura 155. Fotograma del exterior de la mansión en Sabrina



Figura 156. Fotograma del interior de la mansión en Sabrina



Figura 157. Fotograma de la habitación de David Larrabee en Sabrina



Figura 158. Fotograma del garaje en Sabrina

³ Diálogo original de la película *Sabrina* (1954), donde se menciona: “Also on the estate there was a chauffeur by the name of Fairchild, who had been imported from England years ago, together with a new Rolls-Royce.”

2. Habitación de Sabrina

Por otro lado, el apartamento de Sabrina, ubicado sobre las cocheras, refleja un estilo humilde y funcional. La decoración es tradicional también, pero sin ostentación, y predomina la comodidad, el pragmatismo (lo útil y práctico) y el gusto por lo europeo (figura 160).

Destacan especialmente las sillas, la mecedora, la mesa y la cama de la marca Thonet (figuras 160, 161 y 162), un guiño de Wilder a su país de nacimiento. Esta elección parece reflejar visualmente, a través de las líneas curvas y formas orgánicas, los altibajos emocionales de Sabrina. Esta relación entre mobiliario y psicología se hace especialmente evidente en la escena en la que Sabrina se balancea en una mecedora Thonet mientras reflexiona sobre su cercano viaje a París, buscando claridad en sus sentimientos. (Díez, 2024)

El contraste entre la ligereza visual del mobiliario Thonet y el diseño más robusto de la cama del padre de Sabrina, sugiere una diferencia simbólica entre ambos personajes: por un lado, la sensibilidad y vulnerabilidad de Sabrina; y por otro, la firmeza y principios éticos tradicionales de su padre.

Otros elementos del espacio que refuerzan la idea de funcionalidad son el reloj Bracket, el calentacamas y una mesa abatible ubicada al fondo de la habitación, que completan un entorno práctico, acogedor y simbólico.

En la Figura 159 se ve la distribución en planta de la habitación, destacando los muebles más representativos de cada espacio mencionados anteriormente:

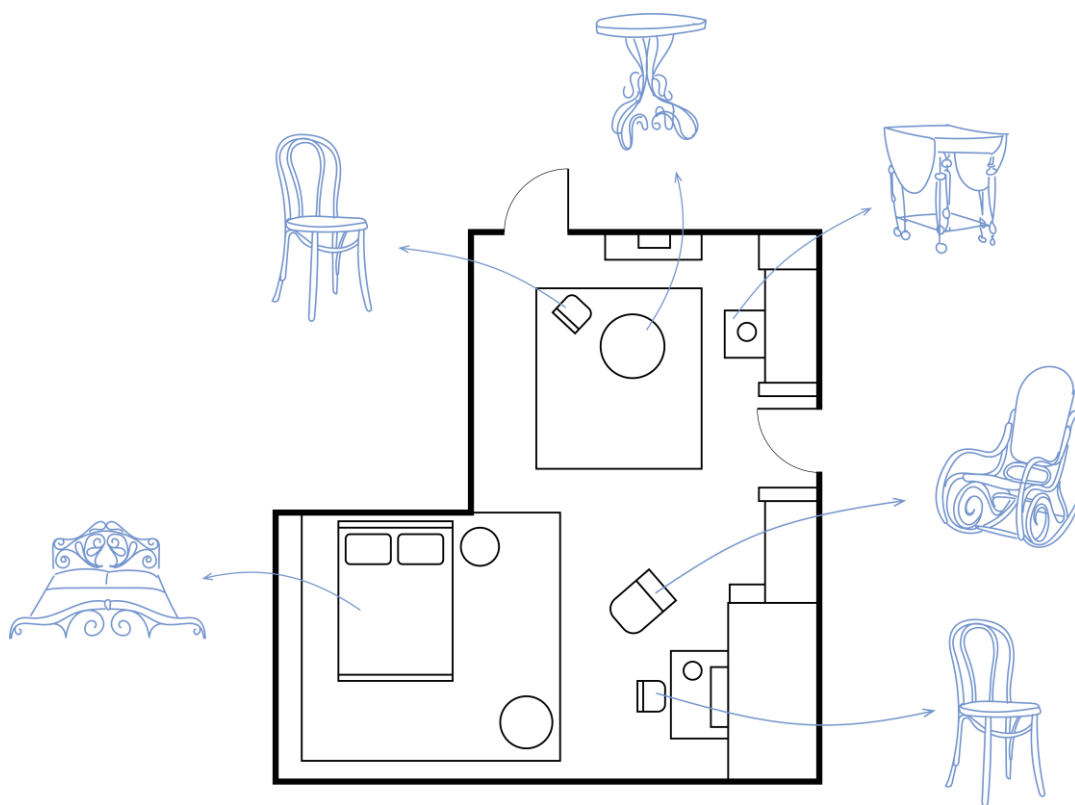


Figura 159. Planta de la habitación de Sabrina con distribución del mobiliario

Aunque la película apenas muestra escenas del paso de Sabrina por París, sí que muestra una parte de su habitación allí, en la que destaca una lámpara de estilo Tiffany, que funciona tanto como símbolo de nostalgia por su hogar estadounidense como homenaje de Wilder a su país de adopción (figura 163).



Figura 160. Fotograma del interior de la habitación de Sabrina



Figura 161. Fotograma de la cama de Sabrina



Figura 162. Fotograma del escritorio de Sabrina



Figura 163. Fotograma de la habitación de Sabrina en París

3. Oficinas Larrabee

En *Sabrina*, el despacho de Linus Larrabee es un claro ejemplo de arquitectura y diseño moderno. La composición de su oficina, formada por un sofá, sala de reuniones, cocina y terraza, evidencia el modo de vida y las preferencias del personaje. Tal y como dice el personaje de Linus en la película cuando habla con su hermano en su oficina, “Este. Este es mi verdadero hogar”.⁴

Presenta líneas modernas y funcionales (figura 166), y su amplitud contrasta con los espacios propios de su hermano David, como pistas de tenis, restaurantes y salas de fiestas. Linus, en cambio, habita un entorno controlado, racional y diseñado para la eficiencia, que refleja tanto su mentalidad práctica como su distancia emocional respecto a la vida social de David. Un elemento que llama la atención en la vista en planta (figura 168) es la forma peculiar de la mesa, concebida de manera puramente funcional para recibir visitas informales de pocas personas, e integrada con un espacio destinado a la secretaria de Linus, como se ve en la figura 165.

Las sillas de oficina son modelos de *Rolling pod chairs* (figura 164); en la terraza se pueden ver las sillas de diseño de Hendrick Van Keppel y Taylor Green de los años 50, elaboradas en acero tubular y cuerdas (figura 167); y un móvil de Alexander Calder que se balancea colgado del techo, metáfora plástica de los vaivenes emocionales de Linus (figura 165). Estos elementos no solo representan su gusto por el diseño contemporáneo, sino que refuerzan el carácter de Linus: un hombre moderno pero atrapado en una vida definida por el trabajo y la racionalidad.

La oficina se convierte en un escenario clave para entender a Linus, donde confluyen modernidad y poder empresarial, y donde Linus encuentra su verdadero refugio.



Figura 164. Fotograma de la oficina de Linus



Figura 165. Fotograma del escritorio y mesas

⁴ Diálogo original de la película *Sabrina* (1954): “Well, I was just thinking that if I were able to get married, I'd have to take a Dictaphone, two secretaries and four corporation counselors along on the honeymoon. [...] This... this is my home. No wife would ever understand it.”



Figura 166. Fotograma de la sala de reuniones



Figura 167. Fotograma de la terraza

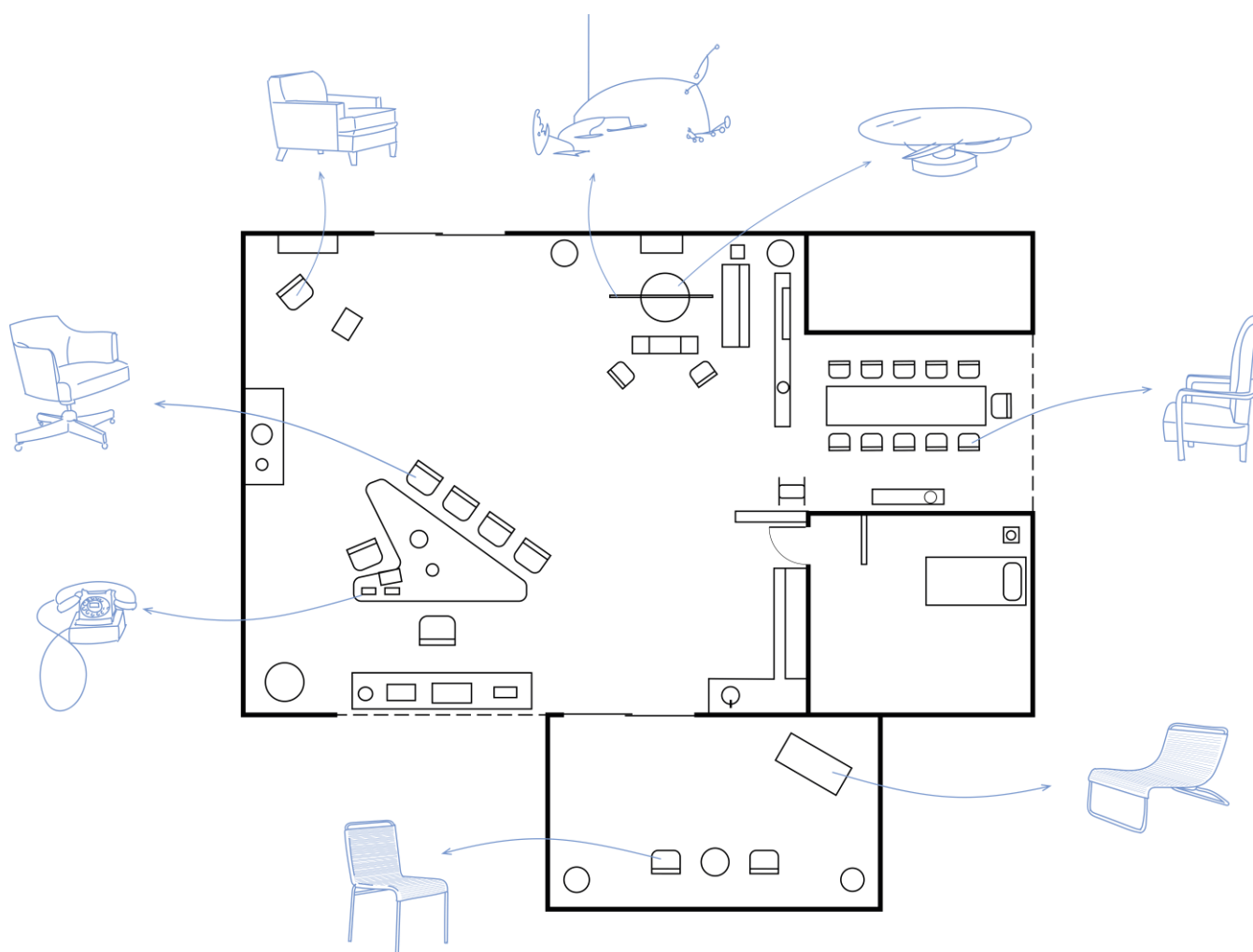


Figura 168. Planta de la oficina de Linus con distribución del mobiliario



Figura 169. Lever House



Figura 170. Fotograma del espacio abierto en las oficinas Larrabee

6.2.2. Diseño de oficinas en los años 50

En los años cincuenta se produjo un cambio decisivo en la arquitectura y el diseño corporativo, impulsado por los avances en la construcción y el uso de materiales modernos como el acero y el vidrio. La estética del Movimiento Moderno fue adoptada como nueva imagen del mundo empresarial, transmitiendo funcionalidad, eficiencia y una identidad racional y tecnológica.

El desarrollo de sistemas de iluminación fluorescente y de aire acondicionado más avanzados permitió a las empresas una mayor independencia de la luz natural y de grandes ventanales. Esta autonomía dio lugar a pisos más amplios y de planta abierta donde los empleados podían ubicarse de forma flexible, lo que redefinió por completo la organización del espacio laboral.

Un ejemplo emblemático de esta transformación es la Lever House, inaugurada en 1952 en Park Avenue, Nueva York, como sede de la Lever Brothers. Fue el primer rascacielos de cristal de la ciudad y es una obra icónica del Estilo Internacional diseñada por Skidmore, Owings & Merrill (SOM) (Miguel, 2012). Su composición se caracterizaba por un podio horizontal con patio ajardinado y una torre vertical recubierta de un ligero muro cortina de vidrio verde azulado y acero inoxidable, que recordaba la visión de Le Corbusier y los principios del Movimiento Moderno (figura 169). Este edificio no solo representaba modernidad, eficiencia y estandarización, sino que también supuso una ruptura con la silueta escalonada de los rascacielos tradicionales, ofreciendo en su lugar una imagen ligera, limpia y esbelta, al mismo tiempo que permitía mayor entrada de luz natural en los amplios pisos de oficina.

El proyecto reunió a varias figuras clave: Charles Luckman, presidente de Lever Brothers y formado como arquitecto, que impulsó la obra como un potente objeto

publicitario; Nathaniel Owings, socio fundador de SOM, con experiencia en proyectos visionarios sobre la oficina moderna; Gordon Bunshaft, arquitecto principal y responsable del diseño definitivo; y el diseñador industrial Raymond Loewy, responsable de los interiores y el mobiliario, que aportó sofisticación y un refinado uso del color, como el famoso “beige Lever House”, utilizado como fondo en muchos de los motivos interiores (Miguel, 2012).

Además de su innovación formal, la Lever House introdujo importantes avances técnicos: un muro cortina con propiedades aislantes, un sistema de climatización centralizada, suelos técnicos para cableado y falsos techos acústicos con iluminación fluorescente integrada. Estas innovaciones reforzaron la imagen de modernidad tecnológica que la compañía quería proyectar.

La organización espacial típica de estas oficinas combinaba áreas abiertas para el personal administrativo con despachos cerrados para directivos. Este esquema puede observarse en las oficinas de la familia Larrabee en la película *Sabrina* de 1954, donde se aprecia claramente el contraste entre el espacio abierto del personal administrativo, distribuido ordenadamente con escritorios personales y, por otro lado, la oficina independiente de Linus, separada del área común (figura 170). La escenografía de las oficinas Larrabee refleja los principios del Movimiento Moderno propio de las oficinas de los años 50, utilizando materiales como el acero y el vidrio para transmitir una estética empresarial contemporánea y funcional.

Así, la Lever House no solo se convirtió en un icono arquitectónico de su época, sino que estableció un modelo corporativo ampliamente imitado en Estados Unidos y el resto del mundo, marcando el camino de la arquitectura empresarial de la segunda mitad del siglo XX.

6.3 Sabrina (1995)

El remake de Sydney Pollack de *Sabrina* de 1995 toma como base la película original de 1954 dirigida por Billy Wilder y adapta una historia propia de la alta sociedad de mediados del siglo XX a los años 90 de manera convincente y coherente. Pollack logra trasladar el “cuento de hadas” romántico característico de la Edad Dorada de Hollywood a un entorno moderno, evitando que la narrativa se perciba anticuada o anacrónica. La idealización del lujo, las fiestas y la riqueza de los Larrabee se integra de forma natural en una estética contemporánea, sin perder la sensación de elegancia y sofisticación que caracteriza a la obra original.

La película combina locaciones reales con escenografías cuidadosamente diseñadas para crear una atmósfera elegante. La finca de los Larrabee, uno de los escenarios principales, fue filmada en *Salutations*, una mansión situada en Long Island, mientras que otras escenas clave se rodaron en París, incluyendo lugares emblemáticos como el Théâtre du Châtelet y la Torre Eiffel.

Asimismo, el mobiliario y la decoración desempeñan un papel central en la construcción de los personajes, reflejando tanto su estatus como las tendencias de diseño propias de los años 90. La ambientación contribuye así a reforzar la personalidad de los protagonistas y a contextualizar visualmente la historia dentro de un marco temporal contemporáneo.

6.3.1. Análisis de espacios

1. Finca Larrabee:

Tanto los interiores como los exteriores fueron filmados en la finca privada *Salutations* (figura 171), retratando con precisión el estilo de vida exclusivo de los Larrabee. La mansión, de estilo colonial clásico, combina elegancia y tradición.

Al igual que la película original, la finca cuenta con invernaderos y jardines cuidados por los sirvientes y pistas de tenis y piscinas tanto cubiertas como al aire libre.

Los interiores siguen una estética Luis XVI, con paneles de madera oscura, obras de arte y mobiliario clásico, como sillas tapizadas estilo antiguo o lámparas clásicas, enfatizando la herencia y riqueza familiar. La decoración está pensada para reflejar la historia familiar, el buen gusto y el alto estatus económico de los Larrabee (figuras 172 y 173).

El garaje muestra la primera modernización o actualización



Figura 171. Fotograma del exterior de la finca en *Sabrina*

respecto a la versión original, incluyendo vehículos contemporáneos como un Bentley Brooklands y un Ferrari 348 Spider, ambos del 93, y un Mercedes-Benz Clase S del 95, conducido por Linus (figura 174).

David, por su parte, conduce un Ferrari rojo descapotable, mientras que Linus conduce un sobrio Mercedes negro, reflejando y reforzando las diferencias en la personalidad entre ellos: David tiene una personalidad más impulsiva y extravagante, mientras que Linus es más serio, racional y elegante.

También aparece un Rolls-Royce Silver Cloud II de 1962 (figura 175), que al igual que ocurría en la versión original, se menciona que fue traído desde Inglaterra por el chófer Fairchild junto a Sabrina ⁵.



Figura 173. Fotograma del interior de la mansión en Sabrina



Figura 174. Fotograma de la habitación interior en Sabrina



Figura 175. Fotograma del garaje en la nueva versión de Sabrina



Figura 172. Fotograma del Rolls-Royce Silver Cloud II

⁵ “And over the garage... there lived a chauffeur by the name of Fairchild... imported from England years ago... together with a Rolls-Royce... and a daughter named Sabrina.”

2. Habitación de Sabrina

La habitación de Sabrina se presenta como un espacio íntimo y acogedor, decorado en tonos suaves que transmiten calidez y cercanía. Los elementos de mobiliario están distribuidos de manera práctica y funcional, delimitando zonas de intimidad y descanso (figura 176). Su diseño combina elementos clásicos y rústicos, en los que predomina la madera como material principal, junto con una cama de hierro forjado, lámparas de inspiración vintage y textiles ligeros que refuerzan el carácter romántico y soñador del personaje (figura 177).

Uno de los elementos más representativos del conjunto es la silla Butterfly (figura 178), una pieza icónica del diseño moderno. Esta silla, concebida originalmente en los años treinta y muy popularizada en la década de 1950, fue recuperada en los años noventa como objeto de culto por su aire bohemio y contracultural, así como por su vínculo con el diseño europeo. Funciona como un símbolo estético y narrativo que refleja la personalidad de la protagonista, a medio camino entre la sensibilidad romántica y una cierta inclinación hacia la independencia.

En esta versión, la caracterización de Sabrina se actualiza para alinearse con los discursos culturales de la década de los noventa, donde los personajes femeninos se muestran más autónomos, introspectivos y complejos. Su cuarto no solo es un lugar de descanso, sino un espacio que traduce visualmente su mundo interior: la calidez y los detalles vintage construyen una atmósfera íntima que refleja tanto su romanticismo como su deseo de autenticidad.

Asimismo, la influencia de la tendencia shabby chic de los años noventa se hace evidente a través de muebles con apariencia usada y elementos vintage que transmiten sensibilidad personal y un gusto refinado por lo imperfecto. Es una forma de reivindicar un estilo más humano y personal frente a la rigidez del lujo clásico.

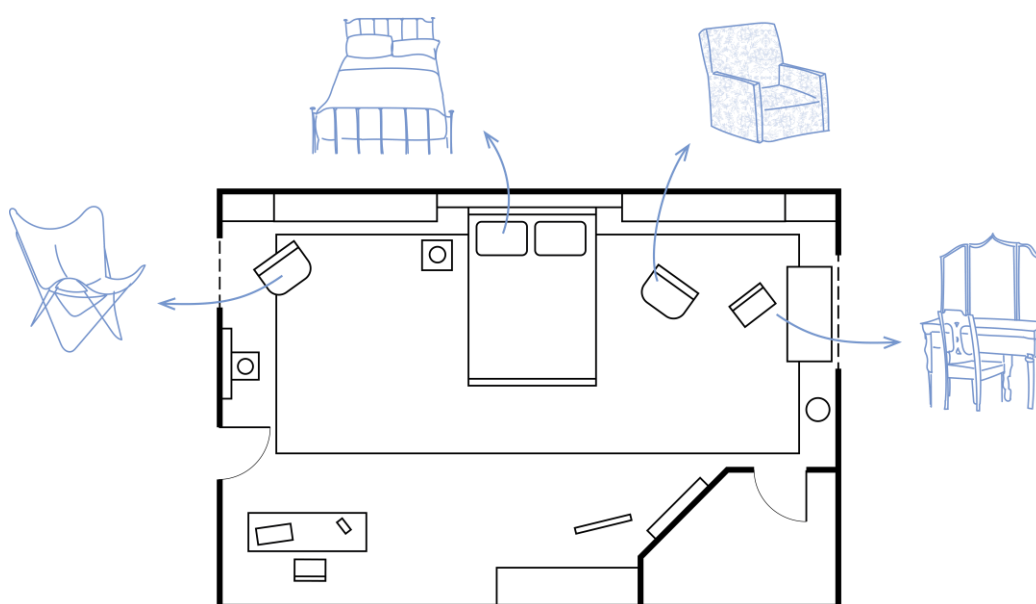


Figura 176. Planta de la habitación de Sabrina en la versión de 1995 con distribución del mobiliario



Figura 177. Fotograma de la habitación de Sabrina



Figura 178. Fotograma de la silla Butterfly en la habitación de Sabrina



Figura 180. Fotograma del sofá LC2 en la recepción del edificio Larrabee



Figura 179. Fotograma de mobiliario sencillo y sobrio



Figura 181. Fotograma de la sala de reuniones



Figura 182. Fotograma de la zona principal de la oficina de Linus

3. Edificio de oficinas Larrabee Communications

El edificio corporativo de los Larrabee, situado en Park Avenue (Nueva York), presenta una estética sobria, minimalista y funcional típica de los años 90. La escenografía interior se define por una sobriedad minimalista, caracterizada por líneas rectas, tonos neutros y el uso de materiales como el acero, el cuero y el vidrio del mobiliario moderno para transmitir racionalidad y eficiencia.

Un elemento clave en esta ambientación es el mobiliario, gran parte del cual procede del movimiento moderno de mediados del siglo XX, como el sofá LC2 de Le Corbusier y Charlotte Perriand de finales de los años 20 (figura 179). Su estructura de acero cromado, combinada con cojines de cuero de líneas puras, lo convirtió en un icono del diseño moderno y en un símbolo de funcionalidad sofisticada. Aparece en varias estancias de la empresa, reforzando el entorno corporativo moderno y sofisticado.

Durante los noventa, el minimalismo marcó una ruptura con el maximalismo de la década anterior. Los interiores eran más contenidos y elegantes, priorizando la sobriedad, los espacios diáfanos y la pureza geométrica (figura 180). En el caso de Larrabee Communications, la escenografía combina esa tendencia minimalista con la revalorización de clásicos del diseño moderno, como se observa en la mezcla de mobiliario de los años treinta con materiales contemporáneos. Muchas producciones cinematográficas y televisivas de los noventa adoptaron escenografías empresariales basadas en el diseño moderno, estableciendo un vínculo directo entre el mobiliario icónico y la representación del éxito empresarial.

3.1. Oficina de Linus

Dentro de este conjunto, la oficina de Linus adquiere una relevancia especial al configurarse como una extensión de su personalidad. Sobria, elegante y racional, reproduce a pequeña escala la misma estética moderna que domina el edificio, pero con un mayor grado de simbolismo. El mobiliario seleccionado incluye piezas emblemáticas del diseño moderno, como los sillones LC2 de Le Corbusier, las mesas E-1027 de Eileen Gray y las sillas Brno de Mies van der Rohe (figuras 181 y 182). Este mobiliario no solo aporta autenticidad visual, sino que ayuda a transmitir el carácter pragmático, sofisticado y racional de Linus.

Como ya se vio en la película original, la oficina de Linus es como su hogar y su vida gira en torno al trabajo. La distribución de los muebles, tal como se aprecia en la planta de la oficina (figura 185), refuerza la organización pragmática y eficiente que define a Linus. El mobiliario se dispone de manera funcional, sin excesos decorativos, y delimita con claridad los espacios de trabajo y reunión, transmitiendo control y disciplina.

La oficina también cuenta con esculturas de Alberto Giacometti (figura 183), como *Three Men Waking II* (figura 184). Giacometti, vinculado al existencialismo, exploró en su obra la soledad y la fragilidad humana. La incorporación de sus esculturas en la oficina de Linus refuerza visualmente el aislamiento y la aparente frialdad del personaje, consolidando la imagen de un hombre cuya vida gira en torno al trabajo.



Figura 183. Fotograma del escritorio de Linus y escultura de Giacometti al fondo



Figura 184. Fotograma con la escultura Three Men Walking II en la oficina de Linus

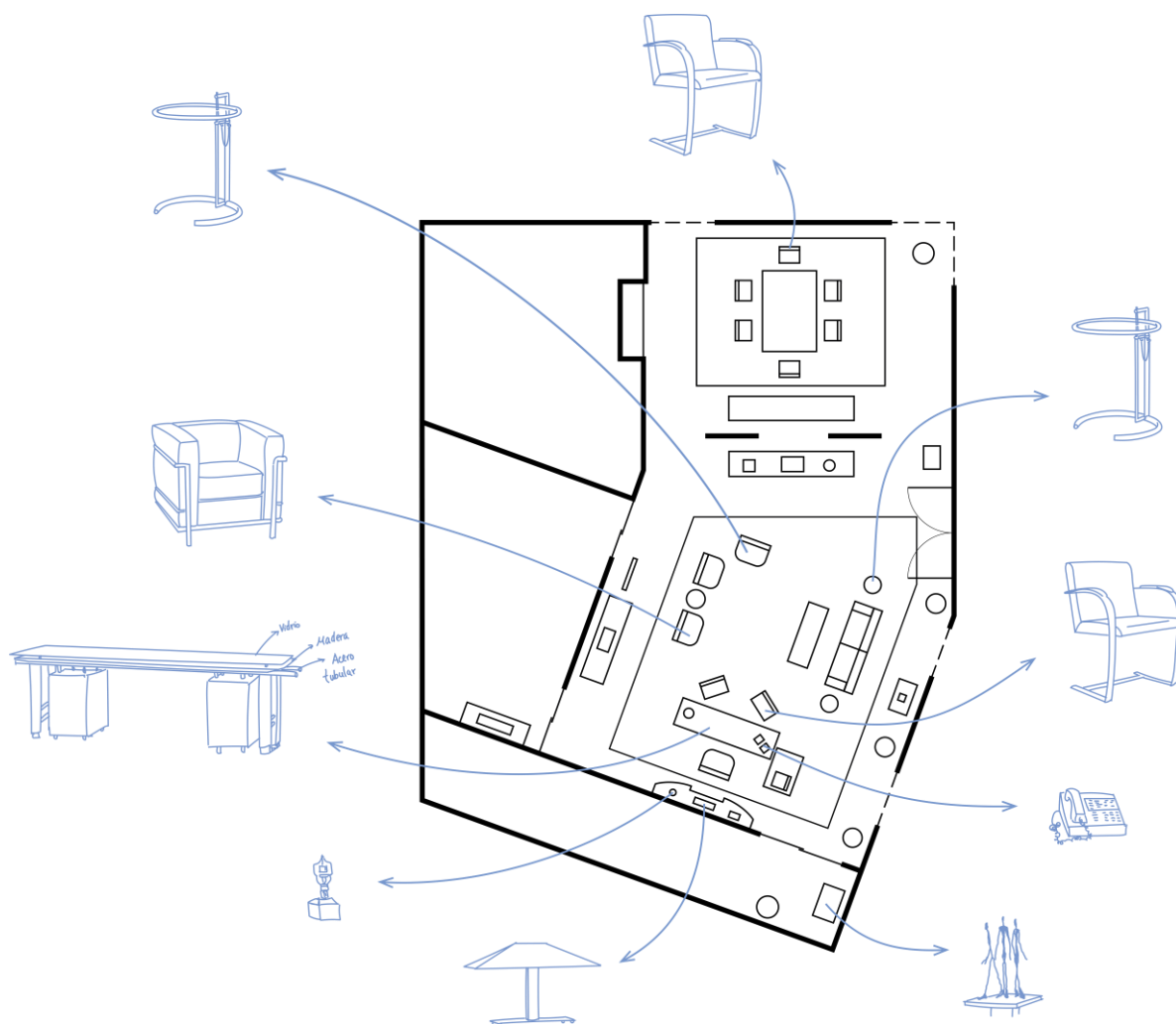


Figura 185. Planta de la oficina de Linus en la versión de 1995 con distribución del mobiliario



Figura 186. Fotograma del escritorio de David



Figura 187. Fotograma de la oficina de David

3.2. Oficina de David

Aunque en la película se menciona que David apenas utiliza su despacho, este espacio ofrece valiosas pistas sobre su carácter. La escenografía revela una personalidad despreocupada, emocional e incluso inmadura, en claro contraste con la sobriedad y el racionalismo que definen el entorno de Linus. La decoración incluye miniaturas de automóviles —entre ellas una réplica de su Ferrari rojo—, una bola de béisbol, un set de minigolf y palos de golf, además de un cuadro de estética caótica que recuerda a la pintura gestual de Jackson Pollock (figura 186).

Entre las piezas más llamativas destaca la lámpara Taccia, diseñada por Achille y Pier Giacomo Castiglioni en 1962 (figura 186). Este objeto icónico del diseño italiano postmoderno se caracteriza por su llamativa forma y su iluminación indirecta.

Sin embargo, gran parte del mobiliario de su oficina no responde a sus propios gustos, sino a la lógica corporativa impuesta por su hermano Linus. Los sillones LC2 de Le Corbusier, la silla Brno de Mies van der Rohe y la mesa baja central coinciden exactamente con los que se encuentran en el despacho de Linus (figura 187). Este paralelismo sugiere que fue Linus quien organizó y amuebló el despacho de David, algo que la propia película confirma mediante los diálogos:

"I can't get you near the office." — Linus a David.

"I got the same thing with a nephew. I gave him a huge office. He's never there either, so we use it for lunches." — Mr. Tyson.

El resultado es un despacho que no refleja de manera íntegra la personalidad de David, pero que sí ofrece suficientes pistas visuales para construir su identidad: un hombre atrapado entre el hedonismo y las imposiciones de un entorno empresarial al que no pertenece.

Tal como ocurría en la película de 1954, la escenografía en el remake funciona como una herramienta narrativa que revela aspectos fundamentales de los personajes. Los espacios que habitan —sus hogares, oficinas y objetos cotidianos— están cuidadosamente diseñados para reflejar su personalidad, su estatus y sus emociones.

1. Elementos decorativos como fuerza narrativa

Permiten ver poder adquisitivo, gustos, oficios... de los personajes. Los decorados respaldan la narración, la ambientación y la personalidad de los personajes.

2. El hogar como reflejo de los personajes

Tanto la habitación de Sabrina como la oficina de Linus y la mansión Larrabee reflejan la personalidad, poder adquisitivo y gustos de los personajes.

6.3.2. Diseño de oficinas en los años 90

En los años 90, las oficinas dejaron atrás los colores brillantes, estampados llamativos y telas con texturas propios de los años 70 y 80 para pasar a un estilo más sobrio con tonos neutros tras la llegada de la tecnología a finales de los 80 y principios de los 90.

La tecnología se fue introduciendo en las oficinas a través de ordenadores personales de escritorio, y los escritorios y sillas de oficina comenzaron a diseñarse en torno a la tecnología y la funcionalidad, creando espacios para teclados, monitores, soportes para ordenadores y más. Empezó a producirse un cambio: los muebles dejaron de fabricarse con materiales naturales y comenzaron a hacerse de metal o plásticos rígidos. Se utilizaron colores como negro, marrón, tostado y beige, lo que generó una sensación minimalista.

El papel seguía existiendo en los años 90, pero empezaba a perder relevancia en el seguimiento de datos. Esto permitió a las oficinas implementar menos soluciones de almacenamiento y deshacerse de algunos de los grandes archivadores que ocupaban espacio. En general, la reducción de papel, maquinaria, muebles y gabinetes asociados a productos en papel generó una sensación más ligera y futurista.

Fue una época clave para las tendencias de diseño de oficinas, ya que el mobiliario, los espacios y las tareas diarias comenzaron a girar en torno a los ordenadores.

Estas características se ven reflejadas en las oficinas Larrabee, con su distribución en planta abierta con una estética limpia y moderna, tonos neutros y mobiliario que se empieza a adaptar al uso de ordenadores personales.

6.4 Estudio comparativo de las dos versiones de Sabrina

La película **Sabrina** (1954), dirigida por Billy Wilder, es una adaptación de la obra de teatro *Sabrina Fair*. Como es habitual en el cine de la llamada “época dorada de Hollywood”, la puesta en escena presenta un marcado carácter teatral, tanto en la interpretación de los actores como en el diseño de los decorados y la planificación de las secuencias. En esta primera versión, la acción se concentra en un número limitado de escenarios, principalmente el apartamento de Sabrina, la mansión de los Larrabee y la oficina de Linus, lo que refuerza la sensación de unidad espacial y dramática heredada de su origen teatral.

En cambio, el remake de 1995, dirigido por Sydney Pollack, amplía considerablemente el número de localizaciones, lo que permite un desarrollo más dinámico de la trama. Entre ellas destacan las escenas rodadas en espacios reales, como los exteriores de las oficinas Larrabee o las secuencias ambientadas en París, que aportan mayor verosimilitud y un tono cosmopolita a la narración.

La mansión Larrabee

Un punto en común entre ambas películas es que la acción se abre con imágenes de la mansión Larrabee, aunque en cada caso se recurre a un emplazamiento distinto. La versión de 1954 utilizó una residencia situada en Beverly Hills, mientras que la película de 1995 se rodó en la finca Salutations, en Glen Cove (Long Island). Esta mansión, construida en torno a 1929, ha servido como escenario en numerosas producciones cinematográficas, lo que refuerza su carácter icónico.

En lo relativo a los interiores de la mansión, ambas versiones comparten una estética tradicional, pero difieren en el estilo y en la manera de representar la alta sociedad estadounidense.

En la película original, la ambientación responde a una estética inspirada en los estilos Luis XIV y Luis XV, con un mobiliario ornamentado y curvilíneo, amplios salones decorados con lámparas de araña, tapicerías de motivos florales y un claro énfasis en la suntuosidad (figura 188). Se trata de una puesta en escena que recrea un ambiente casi palaciego, acorde con la visión lujosa y algo idealizada de la élite social en el Hollywood clásico.

Por su parte, en la versión de 1995 predomina un estilo colonial georgiano, caracterizado por interiores más sobrios y simétricos, con muebles de líneas rectas y menos ornamentación. Destacan, por ejemplo, las piezas de la firma Theodore Alexander (Burg, 2020), que transmiten una idea de elegancia contenida, sin excesos decorativos. Esta elección estilística refleja no solo un cambio estético propio de finales del siglo XX, sino también una reinterpretación de la riqueza y el estatus social desde una perspectiva más discreta y funcional (figura 189).



Figura 189. Fotograma de estancia de la película original



Figura 188. Fotograma de estancia de la mansión de la película de 1995

Las diferencias entre ambas representaciones de la mansión Larrabee no son únicamente formales, sino que responden a distintas concepciones culturales del lujo y la alta sociedad en el contexto de cada época.

La cochera y los automóviles

En ambas versiones, los automóviles constituyen un elemento escenográfico significativo, pues reflejan tanto la época de producción como el poder adquisitivo de la familia Larrabee. En la película de 1954 se introduce un Rolls-Royce de 1924, que simboliza el estatus y la tradición familiar, asociado a una élite establecida que perpetúa su legado.

En el remake de 1995, aunque también aparece un Rolls-Royce —esta vez de los años sesenta—, se añade un matiz distinto: los automóviles se presentan no solo como objetos de lujo contemporáneo, sino también como piezas de colección, lo que refuerza la idea de un linaje familiar preocupado por preservar símbolos de prestigio a través del tiempo.

Habitación de Sabrina

El espacio íntimo de Sabrina constituye otro punto clave para comprender las diferencias en la construcción del personaje femenino en ambas versiones.

En la película de 1954, la habitación se presenta con un estilo tradicional y funcional, sin ostentaciones decorativas. Este diseño se corresponde con la caracterización inicial de Sabrina como una joven ingenua y romántica, cuya vida gira en torno a su amor no correspondido por David. Tras su estancia en París, su transformación se refleja en una mayor sofisticación personal, aunque siempre vinculada a su destino

amoroso. La elección de mobiliario sencillo y de origen europeo —como las piezas de la firma Thonet— subraya tanto su delicadeza como la influencia de la cultura parisina en su refinamiento.

El mobiliario, más ornamentado, clásico y romántico, incluye la mecedora y silla Thonet, la mesa auxiliar y el cabecero de la cama con líneas curvas en madera, que aportan un aspecto artesanal y decorativo, como se observa en la columna derecha de la figura 190.

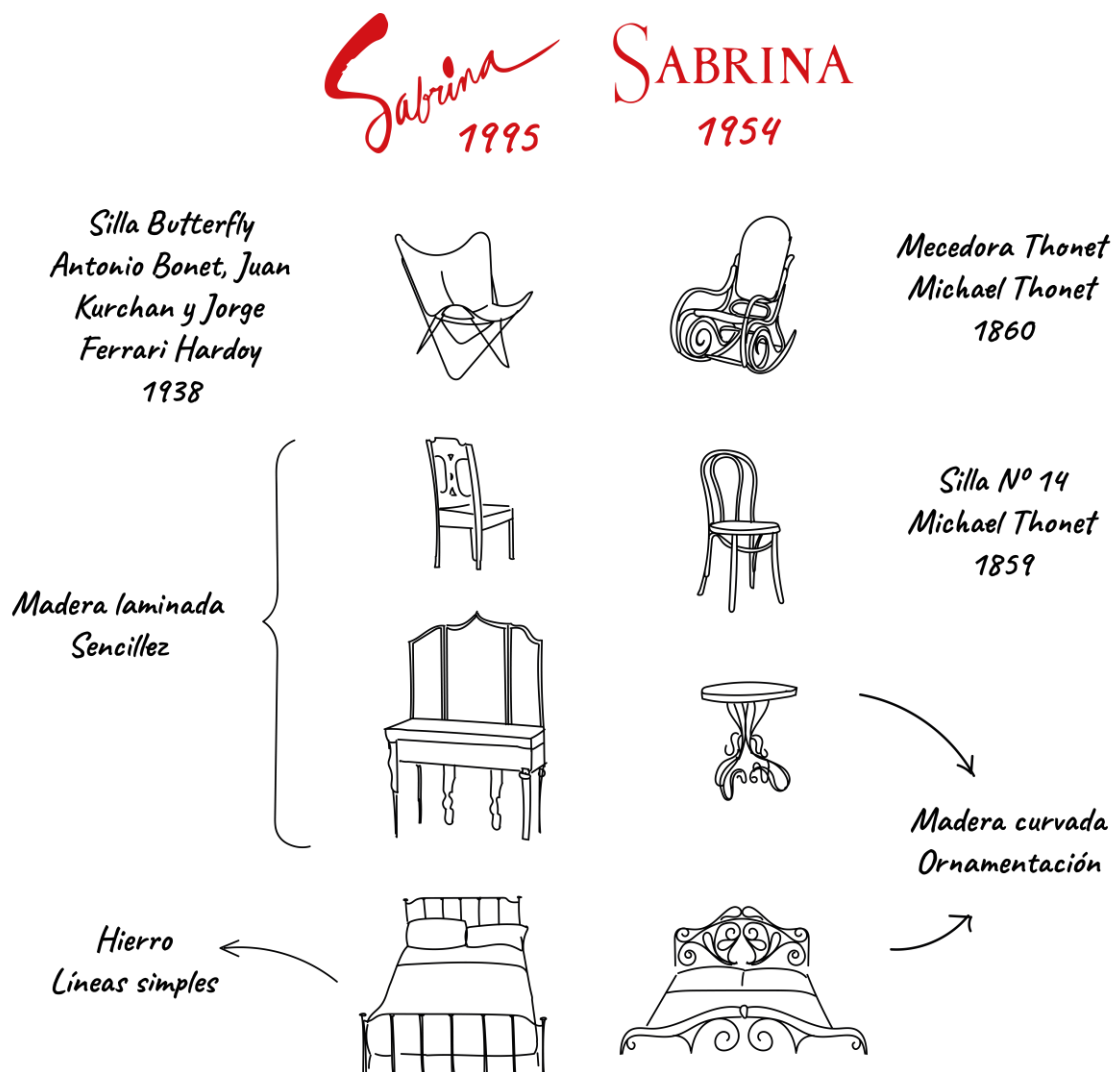


Figura 190. Comparativa mobiliario de la habitación de Sabrina

Por el contrario, en la versión de 1995 la habitación adquiere un carácter más rústico y bohemio, con tonos suaves y cálidos que expresan intimidad y autenticidad. Este diseño refleja una Sabrina más independiente, introspectiva y consciente de sí misma, para quien el viaje a París no supone solo un cambio estético, sino un proceso de redescubrimiento personal y existencial. La identidad de Sabrina no depende únicamente de su relación amorosa, sino que integra una búsqueda interior que revaloriza su autonomía.

El mobiliario de esta versión, como se ve en la columna izquierda de la figura 190, refleja un estilo minimalista, práctico y contemporáneo, propio de los años 90: la silla Butterfly de tela, el tocador y la cama con cabecero de hierro y líneas sencillas, sin adornos excesivos, transmiten modernidad, simplicidad y pragmatismo, reflejando la independencia de Sabrina acorde al tono del remake.

Este contraste evidencia una evolución en la representación cultural de la mujer: de una feminidad definida principalmente por la relación con los hombres (1954) a una más moderna y autosuficiente (1995), acorde a los discursos sociales de cada época.

Edificio Larrabee Communications y oficina de Linus

Las oficinas Larrabee también están adaptadas a las tendencias arquitectónicas y laborales de cada época. En la película de 1954, el espacio empresarial responde a un diseño de planta abierta propio de mediados del siglo XX, donde la modernidad se asocia con la funcionalidad y la racionalización del trabajo. Por el contrario, en el remake de 1995, los interiores adquieren una estética más limpia, sobria y minimalista, con el predominio de tonos neutros y un diseño que refleja la profesionalización y sofisticación empresarial propias de la década de los noventa.

En la versión de *Sabrina* de 1954 (columna derecha de la Figura 191), la oficina de Linus se presenta como un espacio sobrio y elegante. Entre el mobiliario se encuentra una mesa grande con una forma funcional, adaptada a las necesidades de Linus al incluir una zona para su secretaria y un lado más largo en el que se pueden colocar 4 sillas para recibir a algunos invitados; sillones voluminosos de líneas rectas; una silla de oficina acolchada con ruedas y reposabrazos; un teléfono de disco, acorde con la época; y un móvil de Calder, que simboliza los vaivenes emocionales de Linus.

En conjunto, el despacho refleja la imagen de un hombre serio y poderoso cuya vida está marcada por la tradición y la formalidad.

En contraste, el remake de 1995 transforma por completo el espacio, adaptándolo a los códigos del mundo corporativo moderno de los 90, adoptando un estilo

minimalista y funcional. La mesa es sustituida por una mesa rectangular alargada con cajoneras y no tan tosca como la de la película original, mientras que las sillas de oficina se sustituyen por las sillas Brno, más sencillas y ligeras, caracterizadas por su asiento en suspensión. El teléfono también se ha actualizado. El resultado es un despacho que proyecta eficiencia, modernidad y una orientación clara hacia la productividad empresarial (columna izquierda de la Figura 191).

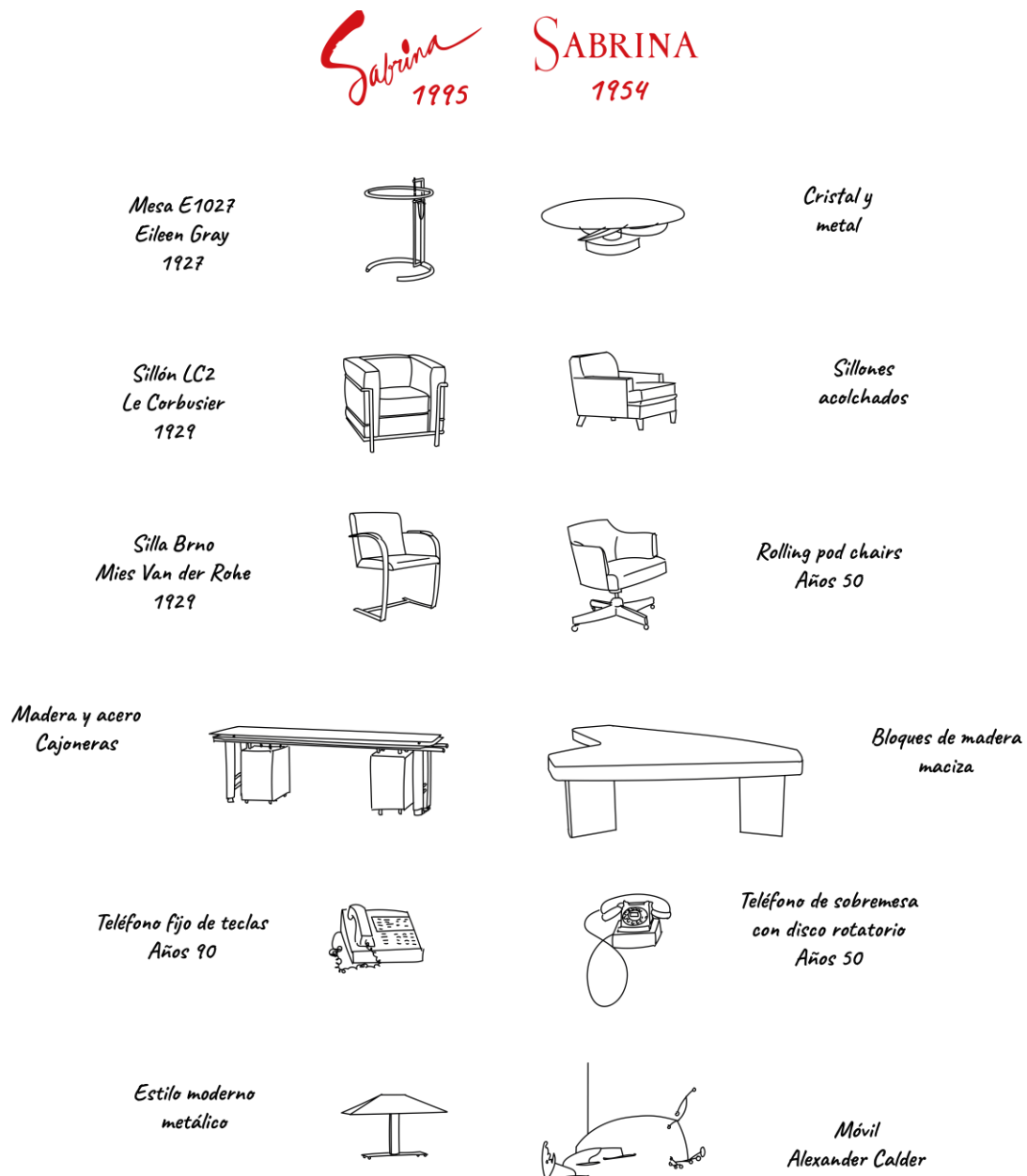


Figura 191. Comparativa mobiliario de la oficina de Linus

Adaptación estética y contexto temporal

En conjunto, ambas películas comparten una serie de localizaciones similares como la mansión de Long Island, el apartamento sobre la cochera, los escenarios parisinos, pero la escenografía se adapta a los códigos culturales y estilísticos de cada contexto histórico. La versión de 1954 refleja la estética de la posguerra, con una ambientación clásica y elegante, dominada por una paleta monocroma y detalles modernos de la época. En contraste, la versión de 1995 combina los aires cosmopolitas de la alta sociedad noventera con decorados tradicionales de finales del siglo XX, generando una atmósfera que mezcla modernidad y sofisticación.

De este modo, la comparación no solo evidencia diferencias de estilo decorativo o de ambientación, sino también distintas formas de entender el estatus social, la feminidad y la modernidad en el cine de los años cincuenta frente al de los noventa.

7. Propuesta de escenografía

7.1. Justificación de la propuesta

Después de analizar en profundidad los escenarios tanto de la película original *Sabrina* (1954) como de su remake de 1995, se ha considerado pertinente escoger como objeto de esta propuesta el rediseño de la oficina de Linus Larrabee. Esta elección se justifica en primer lugar porque, en ambas versiones, la oficina constituye un espacio importante tanto a nivel narrativo como a nivel escenográfico. La oficina no solo refleja las tendencias estéticas de cada época, sino que actúa como una proyección directa de la personalidad de Linus, evidenciando su racionalidad, sobriedad y dedicación casi absoluta al trabajo.

Sobre esta base, la propuesta presentada a continuación plantea un rediseño de la oficina de Linus acorde con los principios del diseño contemporáneo, partiendo de una pequeña investigación sobre las principales tendencias en el campo del diseño industrial (Moreno Balboa, 2025) y el interiorismo de oficinas (CHAVSA, 2025), entre las que destacan:

- **Sostenibilidad:** preferencia por el uso de materiales reciclados y reciclables, sistemas de eficiencia energética e iluminación de bajo consumo, así como mobiliario de larga durabilidad.
- **Ergonomía y bienestar:** escritorios regulables, sillas ergonómicas y disposición de espacios que fomentan la salud física y mental de los trabajadores, incorporando zonas de descanso.
- **Integración tecnológica:** adaptación del mobiliario al trabajo digital, incorporación de sistemas audiovisuales para videoconferencias y soluciones

para minimizar el uso de cableado que facilitan entornos ordenados y eficientes.

- **Humanización de los espacios laborales:** con un diseño más cálido, en oposición a la frialdad de las oficinas tradicionales, favoreciendo el uso de materiales nobles como la madera, la entrada de luz natural y ambientes acogedores con elementos que transmiten cercanía y confort.
- **Flexibilidad espacial:** a través de configuraciones modulares y adaptables que permiten reorganizar los espacios en función de las necesidades de uso, una tendencia muy presente en las oficinas actuales.

Estas tendencias deben integrarse teniendo en cuenta la coherencia con la identidad del personaje. Tal y como muestran las dos versiones de la película, la oficina del personaje es su verdadero hogar, un lugar de refugio. Además, como se ha mencionado en varias ocasiones, Linus responde a un perfil conservador, pragmático y con una marcada inclinación hacia el orden y la tradición.

En este sentido, tendencias como el diseño biofílico —en cuanto a la integración de elementos naturales como plantas o vegetación— sí podrían encajar con su carácter, algo que ya se aprecia en la presencia de naturaleza en el diseño de la oficina tanto en la película original como en el remake. Sin embargo, el uso predominante de formas orgánicas en el mobiliario y en las estancias, aunque tienen gran relevancia en el panorama actual del interiorismo (INADHOC, 2025), no resultaría afín a su personalidad.

Por ello, la propuesta incorpora únicamente aquellos aspectos de las tendencias actuales que sean compatibles y pueden reflejar mejor su personalidad: líneas rectas, limpias y ordenadas, mobiliario funcional y práctico, colores sobrios (grises, negros y marrones) y una estética más tradicional, aunque actualizada con criterios de ergonomía, sostenibilidad y tecnología propios de hoy en día. En definitiva, es una propuesta que busca crear un espacio que mantenga el espíritu tradicional de Linus —heredero de la disciplina y el legado familiar— pero que al mismo tiempo responda a las tendencias actuales en el diseño industrial e interiorismo de oficinas del siglo XXI, logrando un equilibrio entre tradición, modernidad y sostenibilidad.

7.2. Características clave del espacio

En base a los conceptos recogidos en el apartado anterior acerca del diseño de las oficinas actuales, y teniendo en cuenta el carácter de Linus, se busca crear un espacio que combine **tradición** y **tecnología** en un único espacio, de manera que sea un reflejo de la personalidad del protagonista y a la vez, sea un espacio moderno y actualizado con las últimas innovaciones tecnológicas.

En la tabla 1 presentada a continuación se recogen las características a tener en cuenta a la hora de hacer el diseño de la oficina de Linus.

Características de diseño industrial y diseño de oficinas		Elementos que reflejen el carácter de Linus	
Diseño industrial	Diseño de interiores de oficinas	Conceptos asociados a Linus	Elementos de diseño
• Sostenibilidad • Materiales reciclados y reciclables • Incorporación de tecnología • Ergonomía • Modularidad • Elementos adaptables a diferentes necesidades	• Minimalismo cálido • Lujo discreto • Materiales nobles • “Tecnología invisible” • Escritorios y sillas regulables • Luz natural	• Poder • Riqueza • Lujo • Elegancia • Frialdad • Orden • Seriedad • Tradición • Conservador • Pragmático	• Líneas sencillas, rectas • Distribución y mobiliario práctico y funcional • Madera • Tonos neutros

Tabla 1. Resumen de características para el rediseño de la oficina de Linus

En resumen, se busca crear un espacio tradicional, con elementos en madera para transmitir elegancia y seriedad, con tecnología “camuflada”, de manera que se consigue mantener visualmente una estética tradicional pero actualizada y coherente con la tecnología del siglo XXI. Se busca que la oficina sea un puente entre tradición y modernidad.

7.3. Diseño del espacio

7.3.1. Justificación

Para definir la distribución interior de la oficina de Linus se ha realizado una pequeña investigación sobre ejemplos de oficinas contemporáneas que integran las características mencionadas en el apartado anterior. El análisis de estas referencias permitió identificar soluciones espaciales y estéticas aplicables al proyecto, tanto a nivel estético como funcional, teniendo en cuenta aspectos como la flexibilidad del espacio, la incorporación de luz natural, la sostenibilidad y el bienestar de los usuarios.

Entre los casos estudiados destacan:



Figura 192. Zona principal de las Oficinas de Stronghold Engineering



Figura 193. Sala de reuniones de las Oficinas de Stronghold Engineering

- **Oficinas de Stronghold Engineering en California**

El diseño interior combina una estética vintage con elementos contemporáneos, logrando un equilibrio entre tradición y modernidad (figuras 192 y 193). La distribución en planta abierta permite mantener una sensación de amplitud y continuidad visual, al tiempo que se logra una separación clara entre los distintos usos del espacio. (Interiors, 2020).

El resultado es un espacio cálido de inspiración industrial, complementado con toques modernos y grandes ventanales que maximizan la entrada de luz natural en las zonas de trabajo abiertas. (Weckerling, 2021).

- **Oficinas de Saie en Tribeca, Nueva York (EEUU)**

Espacio diseñado por Hyphen & Co, inspirado en el minimalismo escandinavo para crear un entorno moderno, cálido, acogedor y alejado del aire impersonal y la rigidez habitual de las oficinas tradicionales. El proyecto, tal y como se ve en las figuras 194 y 195, se caracteriza por el uso predominante de tonos neutros y terrosos, materiales naturales como la madera oscura, y la incorporación de geometrías metálicas y acabados cromados, que aportan



Figura 195. Espacio central de las oficinas Saie

Figura 194. Zona de trabajo de las oficinas Saie

contraste y sofisticación (Roby, 2024).

El concepto busca transmitir una identidad basada en la sostenibilidad, el confort y la elegancia, reflejando una marca sofisticada, pero al mismo tiempo accesible (Hyphen & Co., 2024).

En cuanto a la organización del espacio, tal y como se ve en la figura 196⁶, se opta por una planta abierta que facilita la colaboración y la flexibilidad, complementada con áreas específicas que diferencian las zonas de trabajo, recepción y reuniones. Esta distribución responde a las tendencias actuales de interiorismo corporativo, que buscan conciliar la eficiencia funcional con el bienestar emocional de los usuarios.

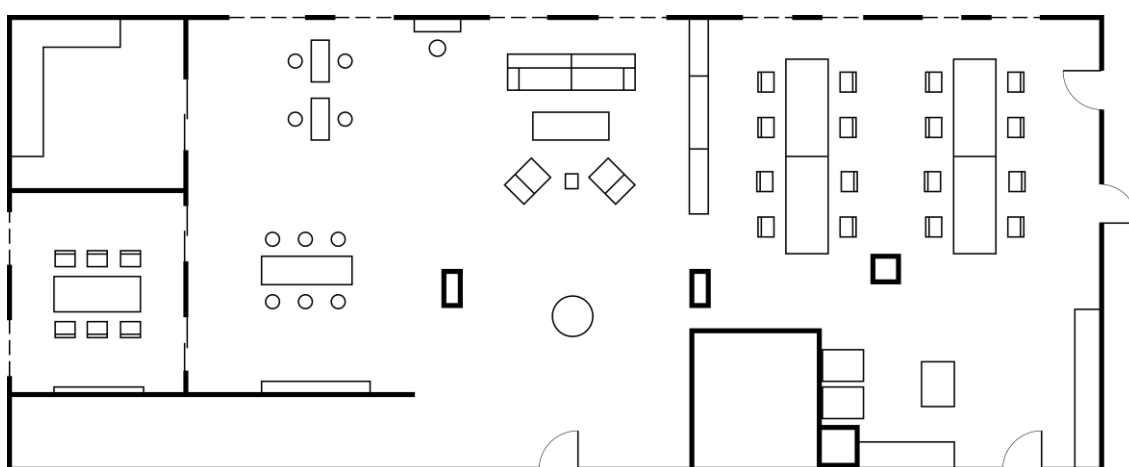


Figura 196. Distribución en planta de las oficinas de Saie

En conjunto, estos ejemplos evidencian cómo las oficinas contemporáneas tienden a priorizar la flexibilidad, la integración de elementos naturales y la creación de atmósferas acogedoras, alejándose de los entornos impersonales del pasado. Además, incorporan criterios de ergonomía, sostenibilidad y diseño biofílico, consolidándose como referentes para el planteamiento de la oficina de Linus.

7.3.2. Propuesta de distribución de la oficina de Linus

La oficina de Linus, tanto en la película original *Sabrina* (1954) como en su remake (1995), se configura como un espacio que combina el ámbito corporativo con lo personal. Más allá de ser un lugar de trabajo, la oficina actúa como una extensión de

⁶ Se ha realizado la distribución en planta de manera aproximada a través de las diferentes fotografías y vídeos de las oficinas Saie.

su vida privada, reflejando su carácter y la manera en que el trabajo absorbe por completo su existencia.

A partir del análisis de las escenas, se han identificado los principales espacios que conforman esta oficina:

- Zona de conversación / lounge
 - Incluye un sofá, una mesa baja, sillones y mesas auxiliares
 - Es un área más distendida, pensada para recibir visitas de manera informal o para mantener conversaciones de manera más distendida.
- Zona de trabajo personal
 - Incluye un gran escritorio con una silla y los elementos habituales de trabajo: teléfono, lámpara de sobremesa y superficie amplia para documentos.
 - Es el área donde Linus atiende llamadas, firma documentos y dirige la empresa.
- Zona de reuniones formales
 - Mesa de juntas rectangular con sillas de oficina.
 - Permite encuentros con socios o colaboradores de confianza, en un entorno más estructurado y profesional.
 - En uno de los laterales se dispone un coffee station, concebido como mueble auxiliar con cafetera, bebidas y comida ligera para ofrecer a los invitados. Se hace referencia a esta zona en la película cuando Linus ofrece algo de beber a Sabrina.
- Zona de descanso y aseo personal
 - Habitación anexa con cama y espacio para asearse.
 - Este espacio refuerza la idea de que la oficina es prácticamente el “hogar” de Linus, puesto que se muestra cómo utiliza este lugar para cambiarse de ropa o prepararse para citas, en lugar de desplazarse a su residencia.

La propuesta de distribución que se muestra en la planta diseñada (figura 197) sigue los principios del diseño contemporáneo de oficinas: espacios abiertos, modulares y claramente diferenciados en función de su uso. Se trata de una hipótesis proyectual, ya que, como suele suceder en el cine, los decorados se construyen a partir de localizaciones que no siempre coinciden con unas dimensiones concretas, es decir, se suele hacer el diseño en función del espacio disponible. No obstante, el diseño

aquí planteado busca ser adaptable y flexible, de forma que pueda implementarse en diferentes contextos espaciales:

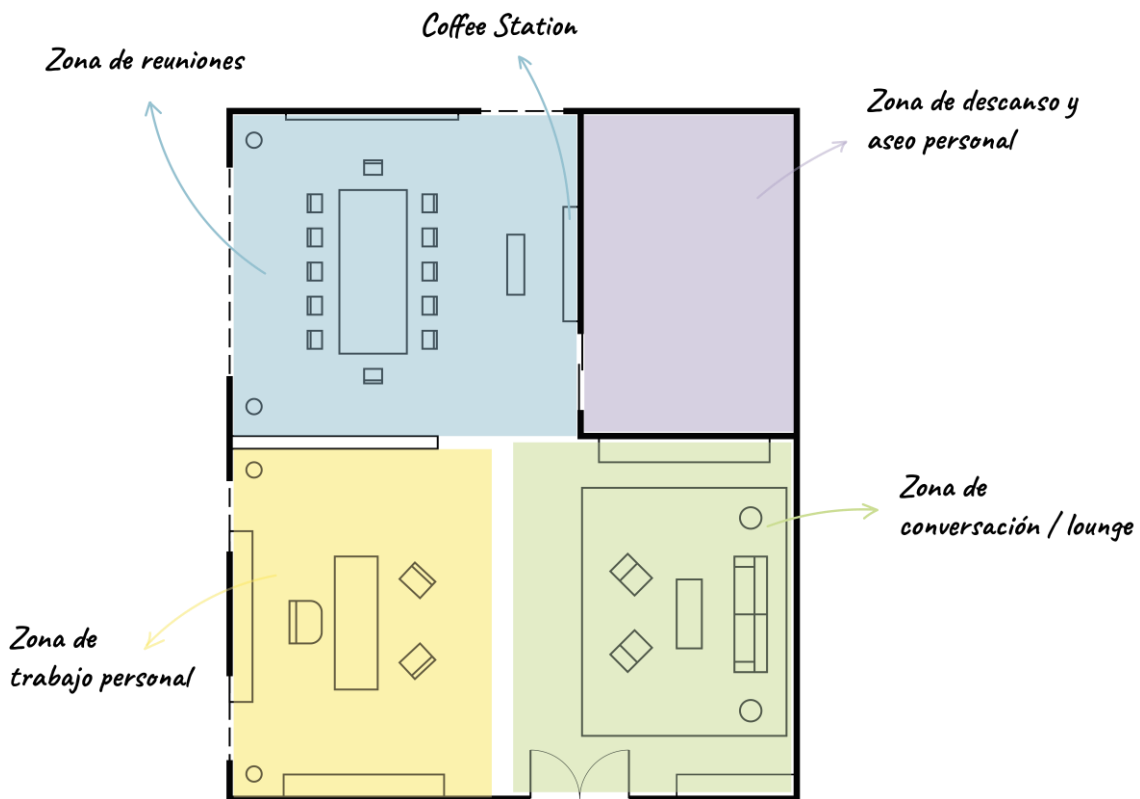


Figura 197. Propuesta de distribución en para la oficina de Linus

- **Acceso y bienvenida:** nada más entrar a la oficina, a la derecha, está ubicada la zona lounge o de conversación, pensada para recibir a los visitantes en un ambiente más cercano, siguiendo ejemplos como el de las oficinas de Saie (figura 196).
- **Trabajo personal:** justo enfrente de la zona lounge, se encuentra la zona de trabajo de Linus. Esta disposición facilita la interacción con su secretaria, que en varias escenas entra en la oficina para entregarle documentos o transmitirle mensajes, sin necesidad de atravesar todo el espacio.
- **Reuniones formales:** en la parte posterior, delimitada por un separador haciendo referencia al separador —recurso presente tanto en la película original (figura 168) como en el remake (figura 185), y que se sigue utilizando en el diseño de las oficinas actuales— está la zona de reuniones. La propuesta incorpora un gran ventanal en la pared izquierda, que maximiza la entrada de luz natural en el espacio de reuniones, mientras que en la pared derecha se ubica la **zona de cortesía o coffee station**, vinculada a la atención de los invitados. En la película

de 1995 se hace referencia a esta zona cuando Linus ofrece algo para tomar cuando le visita Sabrina.

- **Descanso privado:** finalmente, en el extremo derecho se localiza la habitación anexa de descanso y aseo personal. Aunque en la película apenas se muestran fragmentos de este espacio, su inclusión en la propuesta refuerza la idea de la oficina como “hogar” del personaje. Este espacio adquiere protagonismo en determinadas escenas, como cuando Linus se prepara para sus encuentros con Sabrina.

En conjunto, la distribución de la oficina de Linus no solo responde a necesidades funcionales, sino que también actúa como un reflejo narrativo del personaje: un hombre cuya vida gira en torno al trabajo, hasta el punto de difuminar las fronteras entre lo laboral y lo personal.

7.4. Diseño del mobiliario

7.4.1. Justificación

Para la elección del mobiliario a diseñar se ha seleccionado la zona de trabajo personal de Linus, dado que constituye el núcleo de su actividad diaria y el espacio en el que recibe visitas en un contexto cercano e informal. Los elementos principales de esta estancia son: un escritorio, la silla de trabajo de Linus y dos sillas auxiliares para atender a las visitas.

En la actualidad, las sillas de oficina ergonómicas de referencia se diseñan bajo criterios de ergonomía, con el objetivo de garantizar la máxima comodidad, reducir el riesgo de lesiones derivadas de posturas inadecuadas y favorecer un uso prolongado sin detrimento de la salud del usuario.

Sin embargo, el mobiliario de trabajo no debe limitarse únicamente a la silla. El escritorio desempeña un papel igualmente determinante en la salud y el rendimiento. En este sentido, los escritorios eléctricos regulables en altura se han consolidado como una solución de vanguardia, al permitir la modificación de la posición del tablero. La alternancia entre estar de pie y sentado favorece la circulación sanguínea, reduce la fatiga física y mental y fomenta hábitos de trabajo más saludables y sostenibles en el tiempo.

Adicionalmente, el mobiliario actual debe adaptarse a los avances tecnológicos y a los cambios en la manera de trabajar. Accesorios habituales en las versiones de 1954 y 1995 de Sabrina se han quedado obsoletos o pueden ser sustituidos por soluciones más eficientes y actuales, lo cual se refleja en la Tabla 2, así como una breve justificación de las actualizaciones.

Características de la mesa de Linus en versiones antiguas	Características actualizadas para la nueva versión	Justificación
Cajonera para documentos físicos	Soporte para ordenador	La documentación ahora se gestiona de forma digital en discos duros y/o servidores en la nube, por lo que ya no se requiere espacio físico de almacenamiento
Escritorio completo	Tablero y base independientes	Con un escritorio elevable eléctrico, es más práctico que el tablero esté separado de la base para facilitar reparaciones o reemplazos en caso de daño
Teléfonos fijos	Asistente virtual	Se reemplaza el teléfono fijo por un asistente virtual externo (no integrado en la mesa), evitando que quede obsoleto rápidamente debido al avance tecnológico.
Lámpara de sobremesa	Flexo articulado	Una lámpara con brazo articulado anclado al tablero permite ajustar la distancia de iluminación y libera superficie de la mesa, optimizando el espacio disponible.

Tabla 2. Características de la mesa de Linus y justificación

En coherencia con los planteamientos del diseño social, entendido como una disciplina que debe dar respuesta a las verdaderas necesidades humanas más allá de las exigencias del mercado como se comenta en *Diseño social: ¿utopía o realidad?* (Villalobos, 2009), y con los retos actuales del diseño en *Design Challenges Today: An Overview of Its Sustainable Principles* (Merino, Cazorla, & Villalobos, 2011), la elección del mobiliario para el espacio de Linus se fundamenta en criterios de ergonomía, sostenibilidad e inclusión.

Ambos textos coinciden en que el diseño no debe reducirse a la producción de objetos estéticos o de consumo efímero, sino convertirse en una herramienta para mejorar las condiciones de vida y afrontar problemáticas sociales y ambientales. En este sentido, la incorporación de un escritorio regulable en altura, sillas ergonómicas de última generación y soluciones tecnológicas de organización responden a las necesidades reales de salud, confort y productividad, al mismo tiempo que se alinean con los principios de *Universal Design* y *Design for All*, que promueven la accesibilidad y la adaptabilidad a diferentes usuarios y contextos. Así, la propuesta

de mobiliario no solo se plantea como una actualización funcional y estética, sino como un ejercicio coherente con un diseño responsable, inclusivo y socialmente comprometido.

7.4.2. Estudio de mercado

Escritorios elevables

Los escritorios elevables o *standing desks* están experimentando un auge debido al mayor interés por la salud y la flexibilidad en el trabajo, especialmente tras la expansión del teletrabajo y del trabajo híbrido. Su diseño permite alternar posiciones sentadas y de pie, lo que contribuye a mejorar la salud ergonómica, combatir el sedentarismo, reducir la fatiga y los dolores musculares, y al mismo tiempo aumentar la productividad, la concentración y la satisfacción laboral (¿Qué es un escritorio elevable y cuáles son sus ventajas?, 2025).

Los atributos que actualmente determinan la calidad y la elección son:

- Rango de altura amplio, que permita la adaptación a usuarios de diferentes tallas.
- Estabilidad estructural, evitando oscilaciones durante el uso.
- Potencia y silencio del motor eléctrico.
- Número de motores (los sistemas con doble motor ofrecen mayor estabilidad y durabilidad).
- Presets programables y memoria para posiciones personalizadas.
- Sistema anti-colisión, que garantiza la seguridad en entornos de trabajo dinámicos.
- Capacidad de carga suficiente para soportar equipos de trabajo pesados (ordenadores, monitores, periféricos).
- Gestión eficiente del cableado y disponibilidad de accesorios de organización.
- Variedad de materiales y dimensiones para la superficie de trabajo.

Marcas que trabajan con este tipo de escritorios elevables son Herman Miller, UPFLIFT Desk, FlexiSpot y otras marcas más generalistas como IKEA que, dentro de toda su oferta de mobiliario, apuestan por este tipo de mobiliario innovador y puntero en el mercado.



Figura 198. Modelo Motia de Herman Miller

Figura 199. Modelo Nevi de Herman Miller

Marcas representativas:

- **Herman Miller**

Reconocida por su enfoque en ergonomía y fiabilidad, se posiciona en la gama alta del mercado. Sus escritorios incorporan mandos programables, memorias de altura y garantías extensas. Entre sus modelos, el Motia ofrece patas con tres etapas telescópicas (figura 198), lo que amplía el rango de ajuste en altura (Motia Sit-to-Stand Tables, 2025), mientras que el Nevi emplea patas de dos etapas (figura 199), resultando más limitado, pero más accesible económicamente (Nevi Sit-to-Stand Tables, 2025).

- **UPLIFT Desk**

Destaca por su alto nivel de personalización, incorporación de sensores anti-colisión y gran estabilidad (Standing Desks, 2025). Cuenta con una fuerte presencia en el mercado estadounidense y ofrece tanto modelos de 2 patas (figura 200) como de 4 patas (figura 201), con variedad de formas y materiales en los tableros.



Figura 200. UPLIFT Standing Desk V2



Figura 201. UPLIFT 4-Leg Standing Desk



Figura 202. Mesa Elevable de 4 Patas de FlexiSpot



Figura 203. Escritorio elevable MITTZONE de IKEA

- **FlexiSpot y marcas como IKEA**

Ofrecen opciones desde gama media/baja, priorizando la accesibilidad y el precio, hasta modelos avanzados. FlexiSpot ofrece modelos eléctricos de 2 y 4 patas (Escritorio elevable de 4 pies E7Q, 2025) (figura 202), mientras que IKEA también ofrece escritorios elevables manualmente con una manivela, más económicos que los eléctricos (MITTZONE Escritorio elevable, 2024). Algunos modelos incluyen accesorios como colgadores, organizadores de cable y compartimentos para regletas (figura 203).

Para el proyecto conviene priorizar una alta estabilidad estructural y la elección de superficies con acabados duraderos.

Sillas ergonómicas

Las sillas ergonómicas son un elemento esencial para la salud y la productividad, pues ayudan a contrarrestar los efectos negativos del sedentarismo. Su diseño actual se centra en la personalización, adaptabilidad y bienestar del usuario, incorporando materiales de última generación, mecanismos avanzados y soluciones tecnológicas que se ajustan a diferentes posturas y biotipos. Los elementos más valorados en una silla ergonómica son:

- Ajuste lumbar (en altura y firmeza).
- Soporte continuo durante el reclinado.
- Ajuste de profundidad del asiento.
- Reposabrazos multiaxiales.
- Mecanismos sincronizados de reclinación.
- Materiales transpirables y de larga durabilidad.
- Capacidad de adaptación a usuarios con distintas tallas y complexiones.
- Facilidad de ajuste o incorporación de sistemas autoajustables bien diseñados.



Figura 204. Silla Aeron de Herman Miller

Marcas y modelos de referencia:

- **Herman Miller — Aeron**

Modelo icónico en el ámbito de la ergonomía, diseñado para adaptarse a una gran diversidad de cuerpos. El modelo Aeron destaca por su inclusividad (figura 204), soporte espinal integral y capacidad para ajustarse a distintas posturas, garantizando un apoyo lumbar óptimo (Aeron Office Chair, 2025).

- **Steelcase — Leap**

Integra la tecnología LiveBack®, que adapta el respaldo al movimiento natural de la columna (Leap, 2014). Ofrece un rango amplio de ajustes y cuenta con evidencia científica que respalda sus beneficios en confort y productividad (figura 205).



Figura 205. Silla Leap de Steelcase



Figura 206. Silla Freedom de Humanscale

- **Humanscale — Freedom**

Introduce un mecanismo de inclinación autoajustable que se adapta de forma intuitiva al movimiento del usuario, reduciendo la necesidad de ajustes manuales y simplificando la experiencia de uso (Silla Freedom de Humanscale con Reposacabezas Ergonómico, 2024) (figura 206).

En conclusión, una silla correctamente ajustada en aspectos como el soporte lumbar, la altura o el ángulo de asiento contribuye a reducir la incomodidad, prevenir lesiones y mejorar la productividad. Por ello, la propuesta de mobiliario del proyecto debe incorporar sillas con un alto rango de ajustes que se adapten a las necesidades individuales del usuario.

7.4.3. Propuesta de diseño

Tras el análisis de la justificación funcional y el estudio de mercado realizado en los apartados anteriores, se procede a plantear la propuesta de diseño del mobiliario. El objetivo principal es integrar criterios ergonómicos, tecnológicos y estéticos en una solución adaptada al espacio de trabajo personal de Linus, garantizando tanto la comodidad y la salud del usuario como la eficiencia en el desempeño de sus tareas diarias.

Además, se busca que la propuesta refleje la personalidad y el carácter de Linus, no solo desde el punto de vista funcional, sino también en términos estéticos, siguiendo la línea de lo ya conseguido con el diseño de su oficina en las dos películas anteriores. No obstante, en esta ocasión se añade un toque tecnológico y contemporáneo, que actualiza el mobiliario y lo adapta a las exigencias de un entorno de trabajo moderno, aportando coherencia con un diseño actual y competitivo.

La propuesta busca responder a tres ejes fundamentales:

1. **Ergonomía y bienestar**, mediante la incorporación de mobiliario ajustable y adaptable a diferentes posturas y contextos de uso.
2. **Actualización tecnológica**, con incorporaciones que sustituyan aquellos elementos obsoletos y se integren en dinámicas digitales y de conectividad contemporáneas.
3. **Durabilidad y diseño sostenible**, seleccionando materiales y configuraciones que prolonguen la vida útil del mobiliario, reduzcan el impacto ambiental y aporten coherencia estética al entorno de trabajo.

De esta manera, el diseño propuesto no se limita a la elección de muebles aislados, sino que plantea un conjunto que optimiza el espacio disponible, favorece la interacción y mantiene un equilibrio entre funcionalidad, innovación y confort.

Diseño de la mesa

Para la propuesta de la mesa escritorio del despacho de Linus, se plantea un diseño que integre ergonomía, estabilidad estructural y estética contemporánea, manteniendo al mismo tiempo la sobriedad y la elegancia características del personaje. El escritorio, como pieza central de su oficina, debe transmitir autoridad y rigor, pero también actualizarse con soluciones tecnológicas acordes con el trabajo del siglo XXI.

Las principales decisiones de diseño se justifican de la siguiente manera:

- **Sistema de elevación eléctrica:** se opta por un mecanismo automatizado de regulación en altura, en lugar de un sistema manual por manivela, dado que garantiza un ajuste rápido, silencioso y preciso. Este recurso no solo responde a criterios ergonómicos, al permitir alternar entre posturas de pie y sentado, sino que aporta un aire tecnológico y contemporáneo, alineado con el carácter perfeccionista y pragmático de Linus.
- **Estructura de cuatro patas:** a diferencia de los modelos convencionales de dos patas, la solución de cuatro apoyos garantiza mayor estabilidad y resistencia frente a cargas pesadas como ordenadores, múltiples monitores y accesorios de trabajo. Esta solidez estructural no solo responde a las exigencias prácticas, sino que también transmite una imagen de firmeza y poder, en línea con la personalidad del Linus y con la importancia simbólica de la mesa como lugar de decisión y mando.
- **Sistema modular de tablero y patas:** el escritorio se ha diseñado con elementos independientes y reemplazables, facilitando el mantenimiento, la reparación o el

reemplazo en caso de avería. Este planteamiento responde a criterios de sostenibilidad, alargando la vida útil del mobiliario, y a la lógica empresarial de Linus, orientada a inversiones duraderas.

- **Gestión de cableado integrada:** se incluyen canales ocultos bajo el tablero y pasacables estratégicamente ubicados, que permiten mantener una superficie despejada y ordenada. Este aspecto responde tanto al carácter meticuloso y organizado del personaje como a la tendencia actual de “tecnología invisible”, que busca ocultar los elementos técnicos sin renunciar a su funcionalidad.
- **Materiales nobles y acabados resistentes:** el tablero se plantea en madera de roble natural con un acabado mate resistente a rayaduras y de tacto cálido. Esta elección combina tradición y lujo discreto con funcionalidad contemporánea, garantizando continuidad estética respecto a los diseños de la oficina en las películas anteriores.
- **Controles digitales programables y sistema de seguridad:** la mesa integra un panel de control con posiciones de altura preconfigurables y un sistema anti-colisión, que aseguran comodidad de uso y fiabilidad en contextos dinámicos de trabajo. Estas funciones representan la adaptación del mobiliario a las necesidades tecnológicas actuales y subrayan la intención innovadora de la propuesta.
- **Iluminación auxiliar incorporada mediante accesorio:** en lugar de integrar luminarias en la mesa, se propone un flexo articulado anclado al tablero, que garantiza iluminación puntual y regulable sin interferir en la superficie de trabajo.

En conjunto, el diseño de la mesa responde a la intención de crear un escritorio ejecutivo contemporáneo logrando un equilibrio entre tradición y modernidad: un mueble sobrio, robusto y funcional, que refleja el carácter racional y perfeccionista de Linus, al mismo tiempo que se adapta a las exigencias ergonómicas y tecnológicas del trabajo actual.

Desarrollo formal del diseño

En los bocetos iniciales (figura 207) se planteó una mesa de apariencia tradicional y elegante, en coherencia con la sobriedad del personaje. En este boceto inicial se incorpora el sistema de mesa elevable con cuatro patas (una en cada esquina de la mesa en lugar de dos patas centradas en los laterales), ya que otorga una mayor estabilidad.

El tablero en madera de roble y las patas robustas se combinaron con un sistema de elevación camuflado, de modo que en reposo la mesa se percibe como un escritorio clásico, pero al activarse revela su capacidad tecnológica. Inicialmente se exploró la posibilidad de incorporar una superficie de cristal con zona táctil y carga inalámbrica, aunque esta opción fue descartada al priorizarse la modularidad y facilidad de

mantenimiento: tablero y patas debían permanecer como elementos independientes.

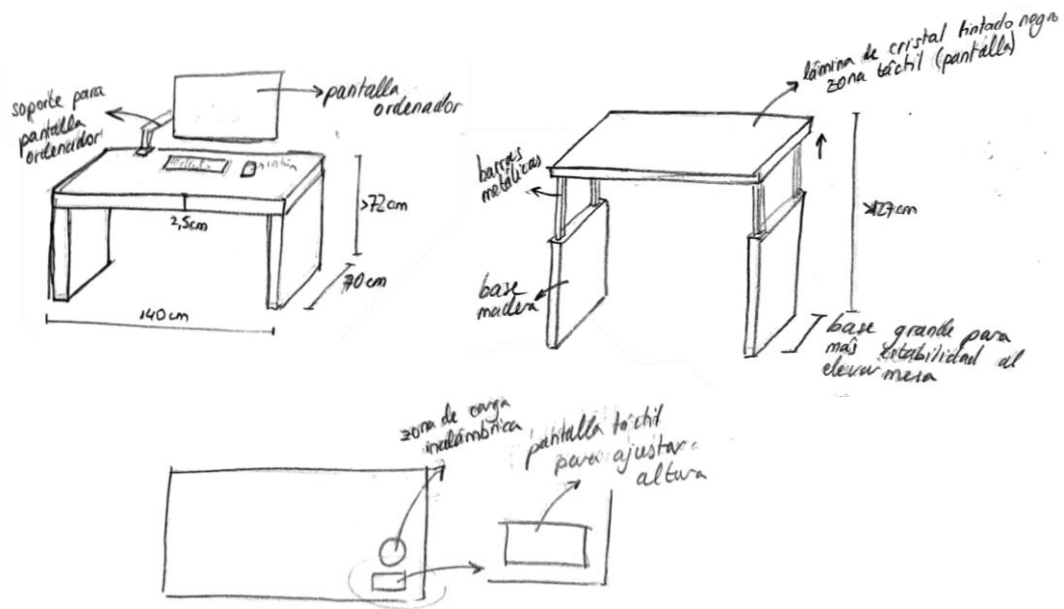


Figura 207. Boceto con conceptos iniciales

Posteriormente se planteó la estructura interior de la mesa, evaluando dos alternativas para la base: una con patas en bloque, que reforzaba la estabilidad (versión 1 de la Figura 208), y otra más ligera en línea con los productos actuales del mercado, como se muestra en la versión 2 de la Figura 208.

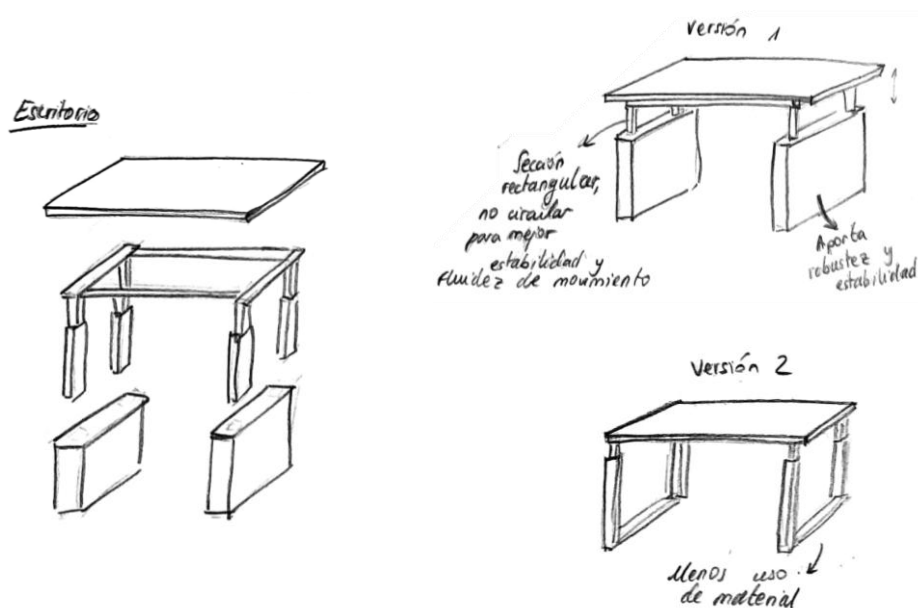


Figura 208. Bocetos de la estructura de la mesa-escritorio

Asimismo, se buscó mantener una coherencia estética entre el escritorio y la mesa de reuniones, adoptando un lenguaje formal común basado en un módulo de patas extensible adaptable a distintas dimensiones de tablero. Esta estrategia garantiza uniformidad visual en el conjunto del mobiliario, al tiempo que aporta flexibilidad en su configuración. Mientras que para el escritorio se plantearon apoyos laterales, configurando una silueta en forma de “U” invertida, robusta y minimalista, que transmite modernidad y sobriedad, en el caso de la mesa de reuniones (figura 209), se optó por desplazar el apoyo hacia una estructura central. Esta decisión permite que el tablero sobresalga en todo su perímetro, optimizando la superficie disponible y facilitando que un mayor número de personas pueda reunirse alrededor de la mesa sin que la presencia de las patas interfiera en la comodidad o movilidad de los usuarios.

El módulo de las patas es común para ambas mesas, lo que refuerza el concepto de inclusión y adaptabilidad. Gracias a su carácter extensible, la parte superior de la estructura puede ajustarse a distintas longitudes, modificando únicamente las dimensiones del tablero según el tipo de mesa y su uso específico.

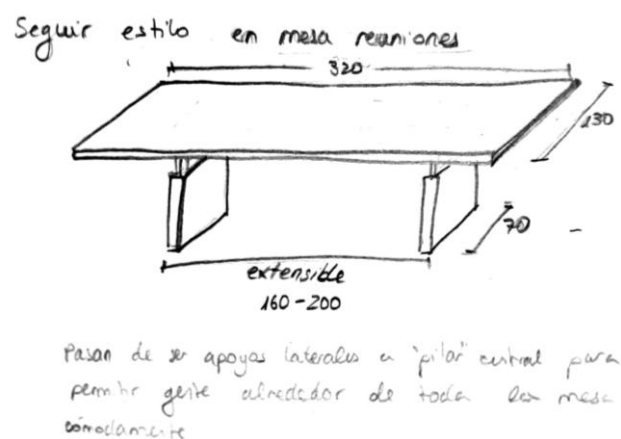


Figura 209. Boceto para la mesa de reuniones

Bocetos finales

En la propuesta definitiva del **escritorio** (figuras 210 y 211), se ha optado por sustituir la estructura metálica convencional del sistema de elevación por un diseño de pata extensible que conserva la forma original de la mesa tanto en posición baja como elevada.

Esta solución mantiene la continuidad formal del conjunto, aporta mayor sensación de solidez y refuerza la imagen de robustez, determinación y firmeza que caracteriza al personaje de Linus.

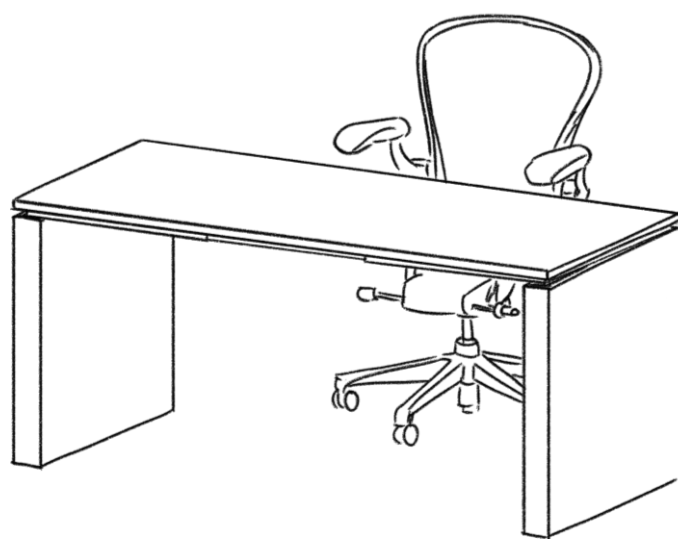


Figura 210. Boceto final para mesa-escritorio

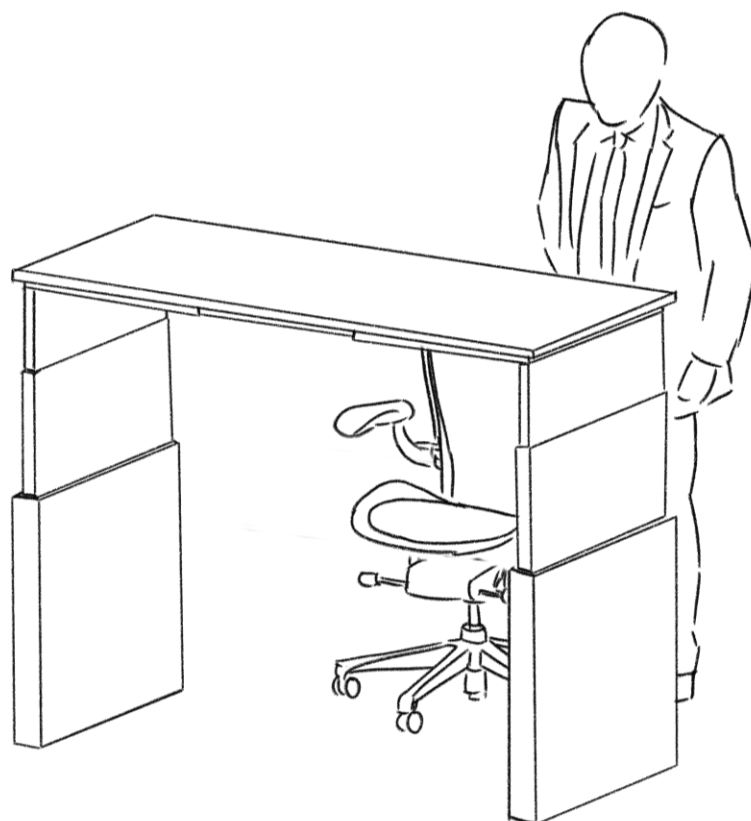


Figura 211. Boceto final para mesa-escritorio elevado

Para la **mesa de reuniones** (figuras 212 y 213) se amplió el módulo de las patas y se incrementó el tamaño del tablero con el fin de permitir la ubicación de personas alrededor de todo el perímetro. La modificación de la estructura metálica, pasando de cuatro tubos a dos paneles laterales, garantiza la estabilidad necesaria al aumentar las dimensiones del tablero.



Figura 212. Boceto final para mesa de reuniones

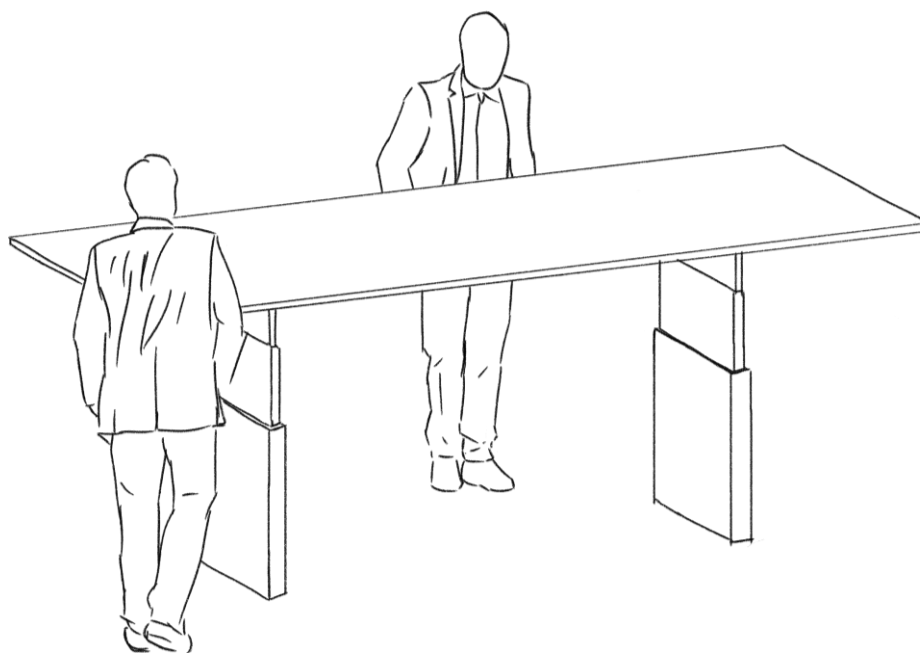


Figura 213. Boceto final para mesa de reuniones elevada

La integración del sistema de elevación en el mobiliario responde a una doble intención: por un lado, mejorar la ergonomía al permitir alternar entre distintas posturas de trabajo; y por otro, dotar al espacio de una mayor versatilidad. Tanto en el escritorio como en la mesa de reuniones, la opción de elevar la superficie abre la posibilidad de transformar el ambiente según las necesidades: desde un espacio formal de trabajo hasta un entorno más distendido, donde las reuniones de pie favorecen el dinamismo y la interacción espontánea.

Este recurso no solo tiene una función práctica y ergonómica, sino que también refuerza el carácter del personaje de Linus. La robustez de la estructura, el uso de materiales nobles y la integración discreta de la tecnología proyectan una imagen de firmeza, elegancia y racionalidad, en coherencia con su personalidad. Al mismo tiempo, el despacho se concibe como una prolongación de su hogar, capaz de acoger desde encuentros reducidos en el escritorio hasta reuniones más numerosas en la mesa de conferencias, adaptando siempre el tono al contexto.

Finalmente, la propuesta incorpora recursos tecnológicos que permiten actualizar el espacio a los modos de trabajo actuales. En el escritorio se plantea un soporte giratorio con una pantalla, adecuado tanto para videollamadas individuales como para reuniones presenciales con pocos asistentes, en las que este soporte giratorio permitiría acomodar la pantalla en caso de que alguna persona se conecte en remoto. En la sala de reuniones la instalación de una pantalla de gran formato permite organizar encuentros híbridos, combinando la presencialidad de algunos asistentes con la participación remota en caso de que fuera necesario. De este modo, el mobiliario no solo responde a criterios ergonómicos y estéticos, sino también a las dinámicas contemporáneas de trabajo y colaboración.

Consideraciones ergonómicas y normativas

Las dimensiones tanto de la mesa de escritorio como de la mesa de reuniones (figuras 215 a 217) se han definido conforme a la normativa vigente en materia de ergonomía, asegurando una adaptación óptima a distintos usuarios, contextos de uso y posturas de trabajo. Con ello, se garantiza que el mobiliario no solo cumpla una función representativa, sino que también contribuya activamente al bienestar del usuario.

Según la norma UNE-EN 527-1:2011, la mesa de trabajo o escritorio se clasifica como de tipo A, es decir, pertenece al grupo de *mesas plenamente regulables en altura; el usuario puede cambiar la altura durante el uso*.

El rango de regulación propuesto es de 710 a 1280 mm, lo que supera los mínimos establecidos en la norma. Esta exige que las mesas de tipo A permitan al menos 650–850 mm de altura para uso sentado, y un mínimo de 950–1250 mm para uso

de pie. De este modo, la mesa garantiza su uso tanto en postura sentada como en postura erguida, cubriendo adecuadamente las necesidades de la mayoría de usuarios adultos.

Asimismo, la normativa establece que la anchura mínima del espacio destinado a las piernas debe ser de 1200 mm. En este diseño, se ha previsto una anchura de 1440 mm, superando con holgura el valor exigido.

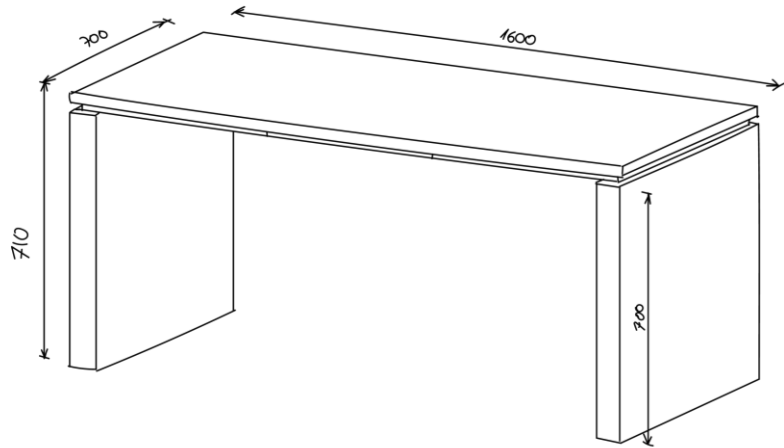


Figura 214. Medidas de la mesa-escritorio en la postura menos elevada

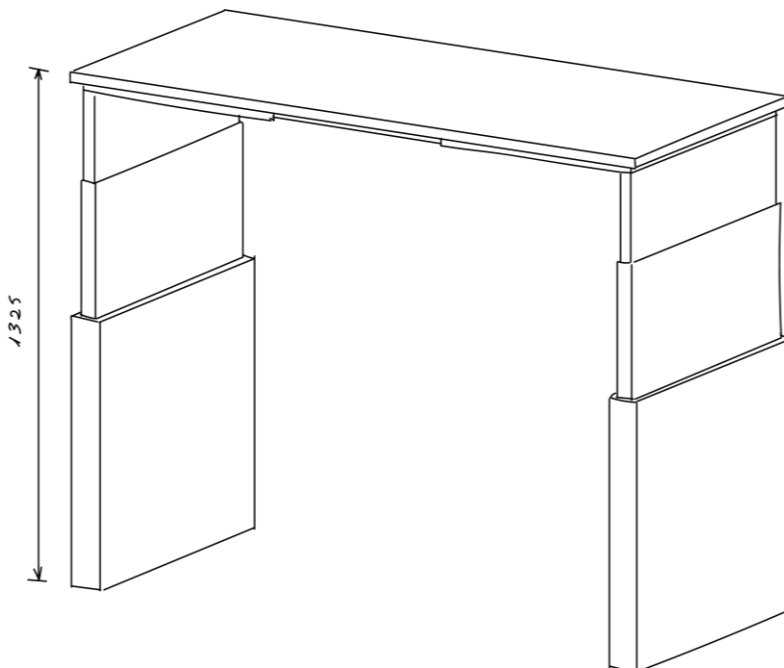


Figura 215. Medidas de la mesa-escritorio en la postura más elevada

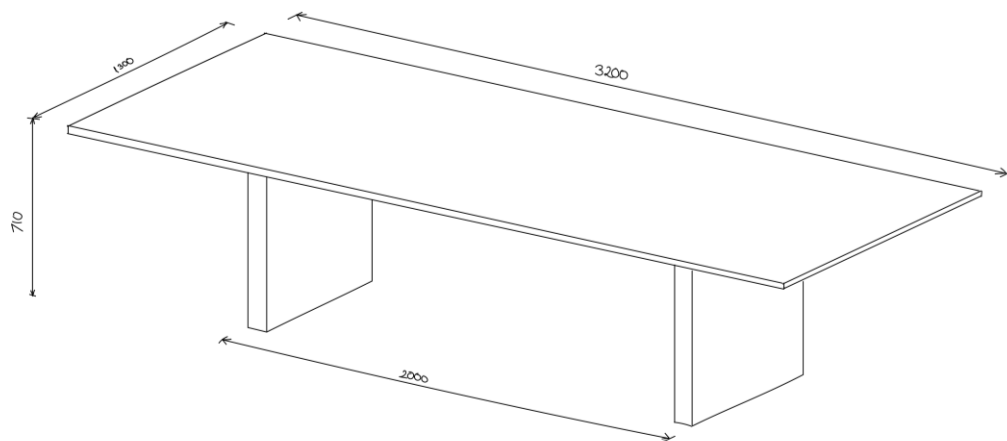


Figura 216. Medidas de la mesa de la sala de reuniones

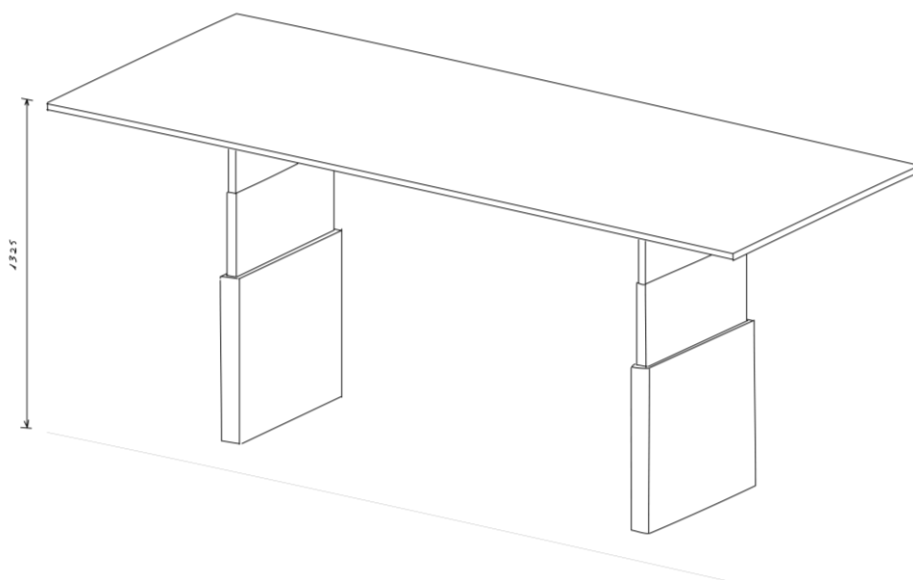


Figura 217. Medidas de la mesa de la sala de reuniones elevada

En conjunto, el diseño del escritorio propone una síntesis entre tradición y modernidad: una pieza robusta y funcional, con soluciones tecnológicas discretamente integradas, que refleja la racionalidad y perfeccionismo de Linus al tiempo que responde a las exigencias ergonómicas, tecnológicas y simbólicas de un espacio de trabajo contemporáneo.

Descripción de los componentes y mecanismo

La mesa se compone de tres elementos principales: el tablero, dos bases de madera y la estructura metálica. Esta última integra un sistema motorizado (indicado en los planos) que proporciona la potencia necesaria al mecanismo de elevación, permitiendo el desplazamiento vertical de las patas. Asimismo, incorpora un panel de control con pantalla LED que facilita al usuario regular el movimiento del escritorio y programar posiciones predefinidas.

La estructura metálica se ensambla en las bases de madera, mientras que el tablero, previamente perforado, se fija a dicha estructura mediante tornillería.

En cuanto a los materiales, el tablero y las bases están fabricados en madera de roble, elegida por su resistencia mecánica, durabilidad y acabado estético de alta calidad. La estructura metálica, por su parte, está realizada en acero al carbono con recubrimiento en negro mate, un material que aporta robustez y estabilidad, a la vez que ofrece un acabado sobrio y elegante que refuerza el carácter moderno del diseño.

Elección de la silla

En *Sabrina*, Linus Larrabee es presentado como un ejecutivo serio, racional y altamente productivo; su despacho transmite sobriedad, eficiencia y cierto aire de frialdad corporativa. Trasladando este personaje a la actualidad, la elección de su silla ergonómica no sería algo casual: optaría por un modelo destacado en el mercado, tecnológicamente avanzado y que garantizara una adecuada salud postural.

Si bien la silla Aeron de Herman Miller constituye un clásico en entornos ejecutivos por su diseño icónico, soporte lumbar ajustable y materiales de alta calidad, en este proyecto se ha considerado más adecuada la Freedom de Humanscale. Para el escritorio se selecciona la versión con reposacabezas, mientras que para la mesa de reuniones se ha elegido la versión sin él. Su sistema de ajuste automático al peso y a la postura del usuario ofrece comodidad y elegancia sin necesidad de complejas regulaciones manuales, en sintonía con un personaje como Linus, que evita perder tiempo en detalles y valora la simplicidad funcional.

El reposacabezas ofrece una mayor comodidad para alguien como Linus que pasa muchas horas en su oficina, proporcionando un soporte dinámico para cuello y espalda.

En definitiva, se trata de una silla que equilibra innovación práctica y ergonomía, sin resultar ostentosa.

Renderizados

Con los siguientes renderizados (figuras de la 218 a la 226) se pretende mostrar de forma visual el resultado final del diseño propuesto. Las imágenes permiten apreciar tanto la mesa como la silla en su contexto, destacando la integración entre los elementos, la elección de materiales y las proporciones generales del conjunto.

Los renders ofrecen una visión realista del mobiliario desde diferentes ángulos, facilitando la comprensión del funcionamiento del mecanismo de elevación y de la relación estética entre la estructura metálica, las bases de madera y el tablero. Además, permiten valorar cómo la silla Freedom de Humanscale complementa al escritorio y a la mesa de reuniones, reforzando la coherencia ergonómica y formal del espacio de trabajo.

En conjunto, estas representaciones gráficas ayudan a transmitir no solo la funcionalidad del diseño, sino también la atmósfera que se busca proyectar: un entorno profesional, sobrio y eficiente, en consonancia con la personalidad del usuario de referencia.



Figura 218. Renderizado de la mesa de escritorio, vista posterior



Figura 219. Renderizado de la mesa de escritorio, vista frontal



Figura 220. Renderizado de la mesa de escritorio en su posición elevada



Figura 221. Detalle del mecanismo de la mesa de escritorio



Figura 222. Renderizado de la mesa de reuniones en su posición baja



Figura 223. Renderizado de la mesa de reuniones en su posición alta



Figura 224. Detalle del mecanismo de la mesa de reuniones



Figura 226. Renderizado de la mesa de escritorio en la oficina



Figura 225. Renderizado de la mesa de reuniones en la oficina

Conclusiones

Conclusiones

El presente trabajo ha puesto de manifiesto la estrecha y compleja relación entre cine y diseño, demostrando que los objetos, espacios y escenografías no solo cumplen una función estética o contextual, sino que se configuran como recursos narrativos y visuales. El análisis realizado demuestra cómo el cine refleja y proyecta la evolución del diseño industrial y de producto, trasladando a la pantalla las tendencias estéticas de cada época a través de la escenografía y los objetos.

Desde los inicios del cine hasta la actualidad, el diseño no se ha limitado a ambientar las historias, sino que ha contribuido activamente a la construcción de los personajes, al carácter simbólico de las escenas y a la coherencia visual de las películas. En este sentido, la escenografía se muestra como una herramienta narrativa tan importante como el guion o la interpretación, capaz de otorgar significado y coherencia a la obra cinematográfica.

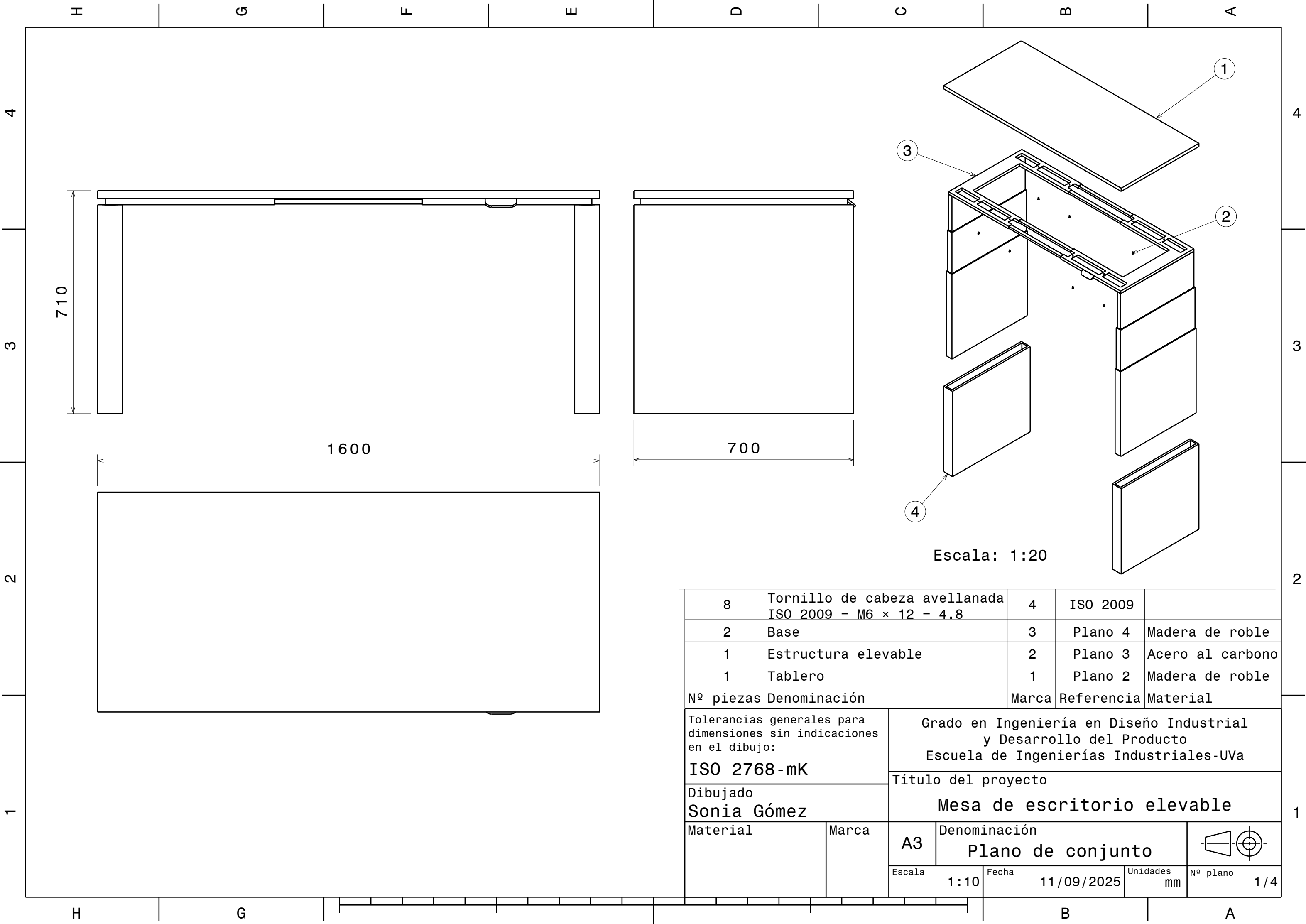
En el panorama actual se aprecia una marcada tendencia a la recuperación y actualización de estilos pasados, tanto en el diseño como en el cine. Esto se hace evidente en fenómenos como los *remakes*, reinterpretaciones que buscan mantener el vínculo con la obra original a la vez que incorporan nuevos lenguajes y tecnologías propios de la sociedad contemporánea.

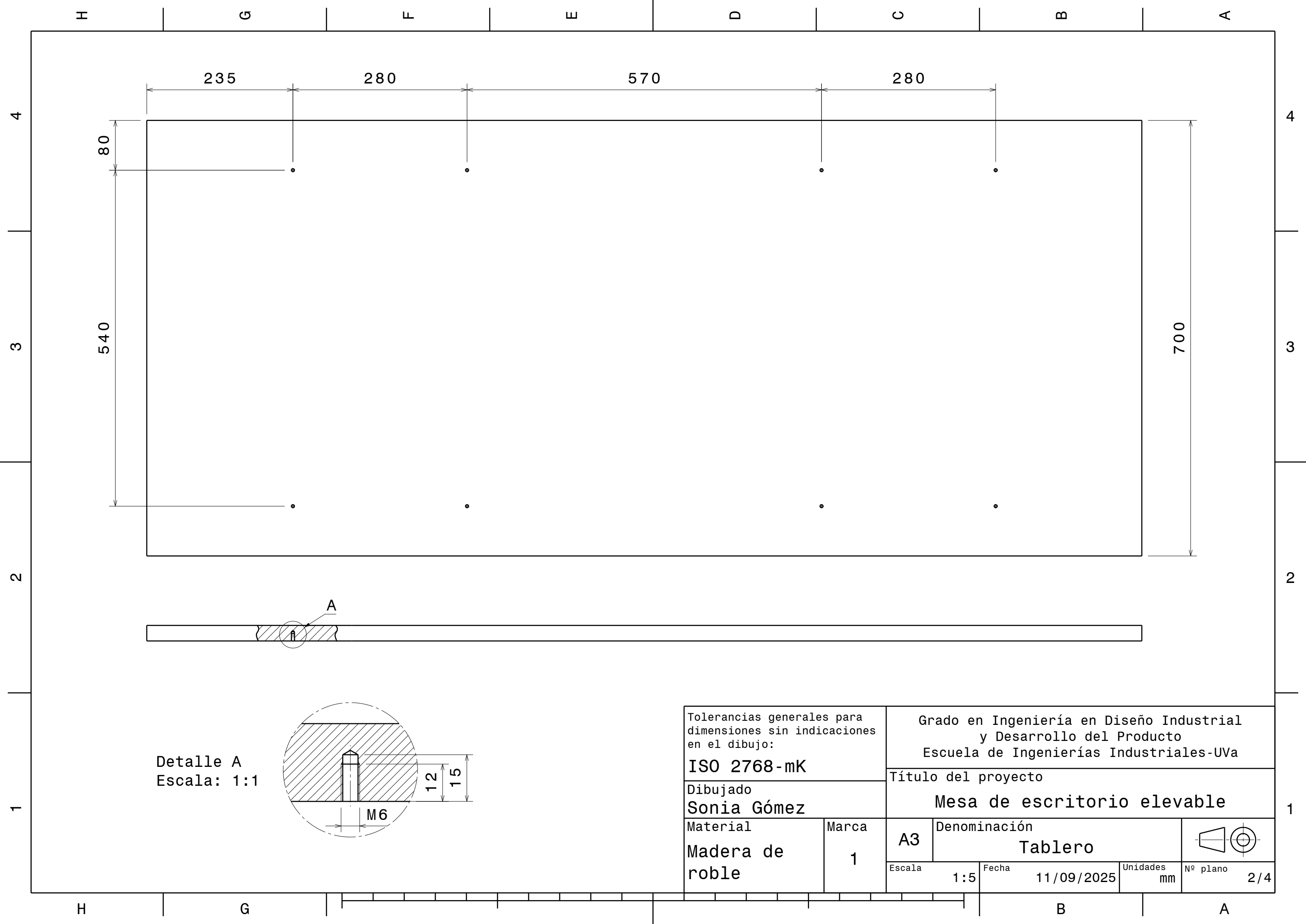
El estudio comparativo de *Sabrina* (1954) y su versión de 1995 ha ejemplificado este proceso de cómo, a través de los escenarios y el mobiliario, se construyen visiones distintas de un mismo relato, ajustadas a los valores y códigos visuales de su tiempo. Mientras que Billy Wilder utilizó los espacios y objetos para reforzar la dicotomía social y emocional entre los protagonistas, el *remake* de Pollack de 1995 actualiza esa lectura, adaptándola a los códigos visuales de finales del siglo XX. Esta comparación confirma que el diseño en el cine no es neutro, sino que interviene activamente en la caracterización de los personajes, en la atmósfera de las escenas y en la lectura simbólica de la narración.

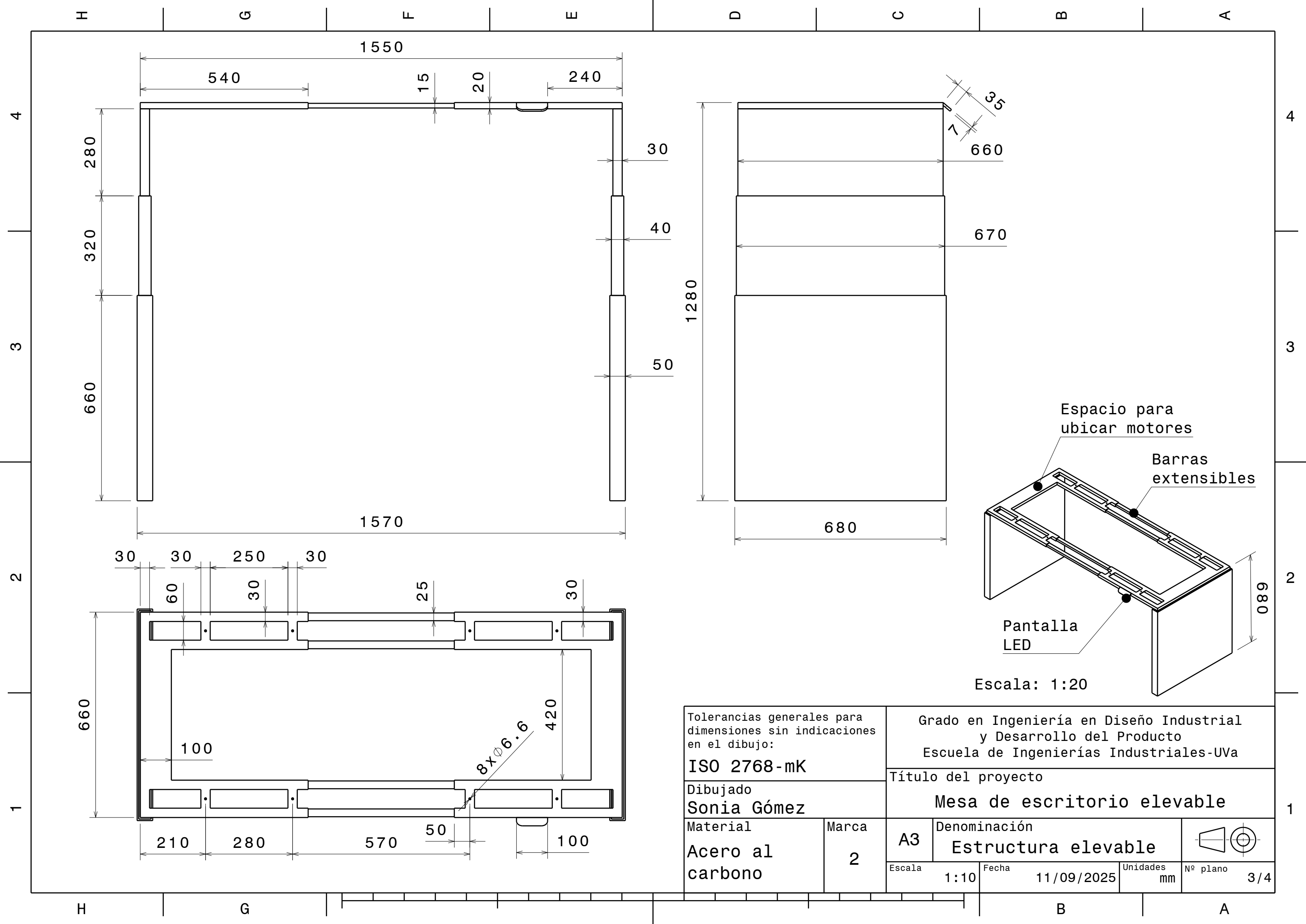
Finalmente, la propuesta escenográfica elaborada para una versión contemporánea de *Sabrina* demuestra cómo es posible reinterpretar un clásico desde los principios del diseño actual. La elección de un espacio clave en la película, relevante tanto a nivel narrativo como visual, permitió plantear un rediseño que combina coherencia narrativa con referencias estéticas contemporáneas, respondiendo a las demandas culturales, tecnológicas y estilísticas del presente.

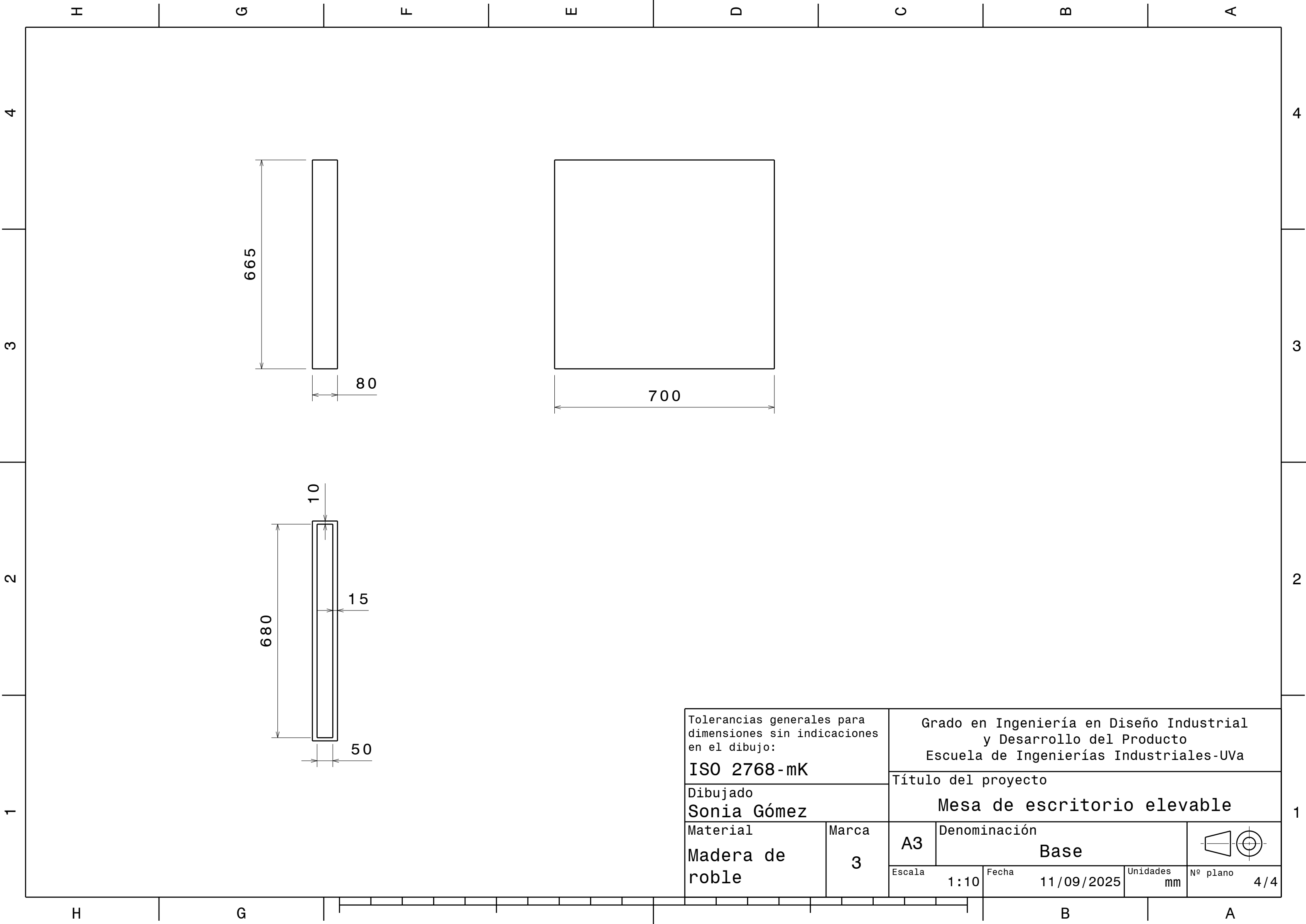
En conclusión, la relación entre cine y diseño se presenta como una interacción constante entre narrativa, imagen y espacio, y comprenderla no solo enriquece la lectura de las películas, sino que también permite valorar el diseño como una disciplina capaz de inspirar, reinterpretar y proyectar nuevas ideas en el ámbito cinematográfico, demostrando su poder creativo y simbólico más allá de lo puramente estético.

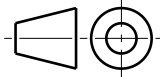
Planos

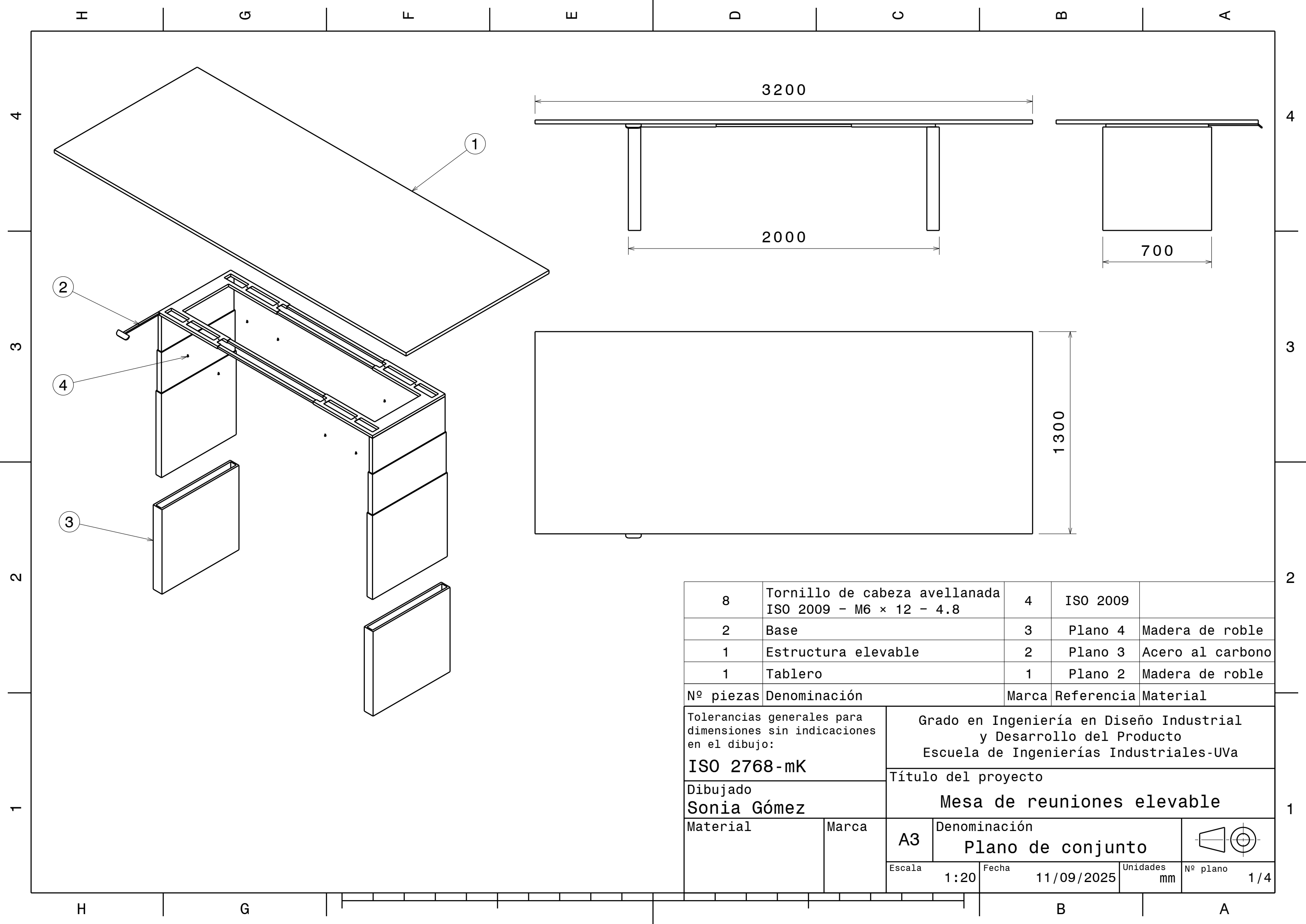




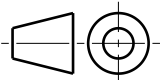


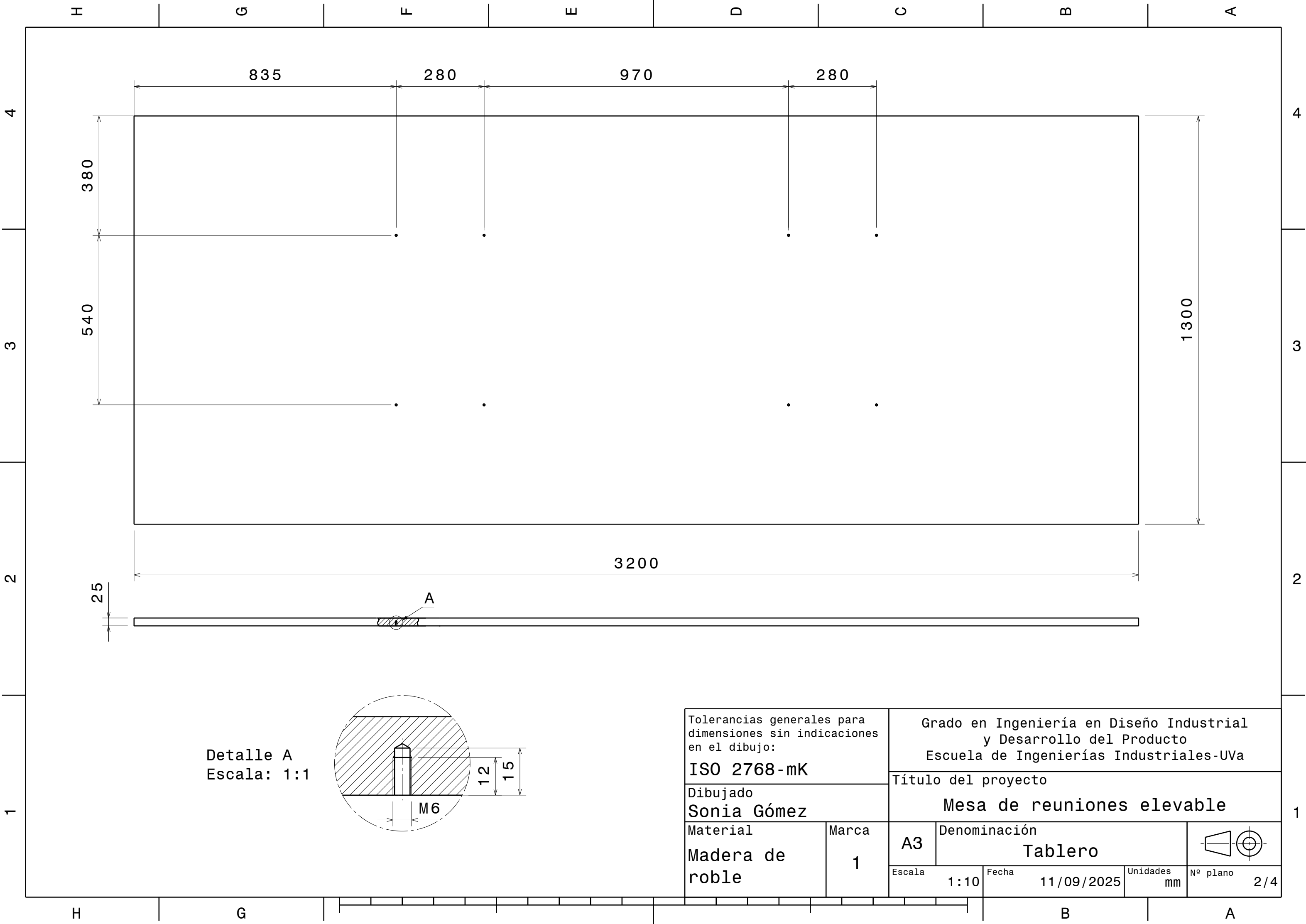


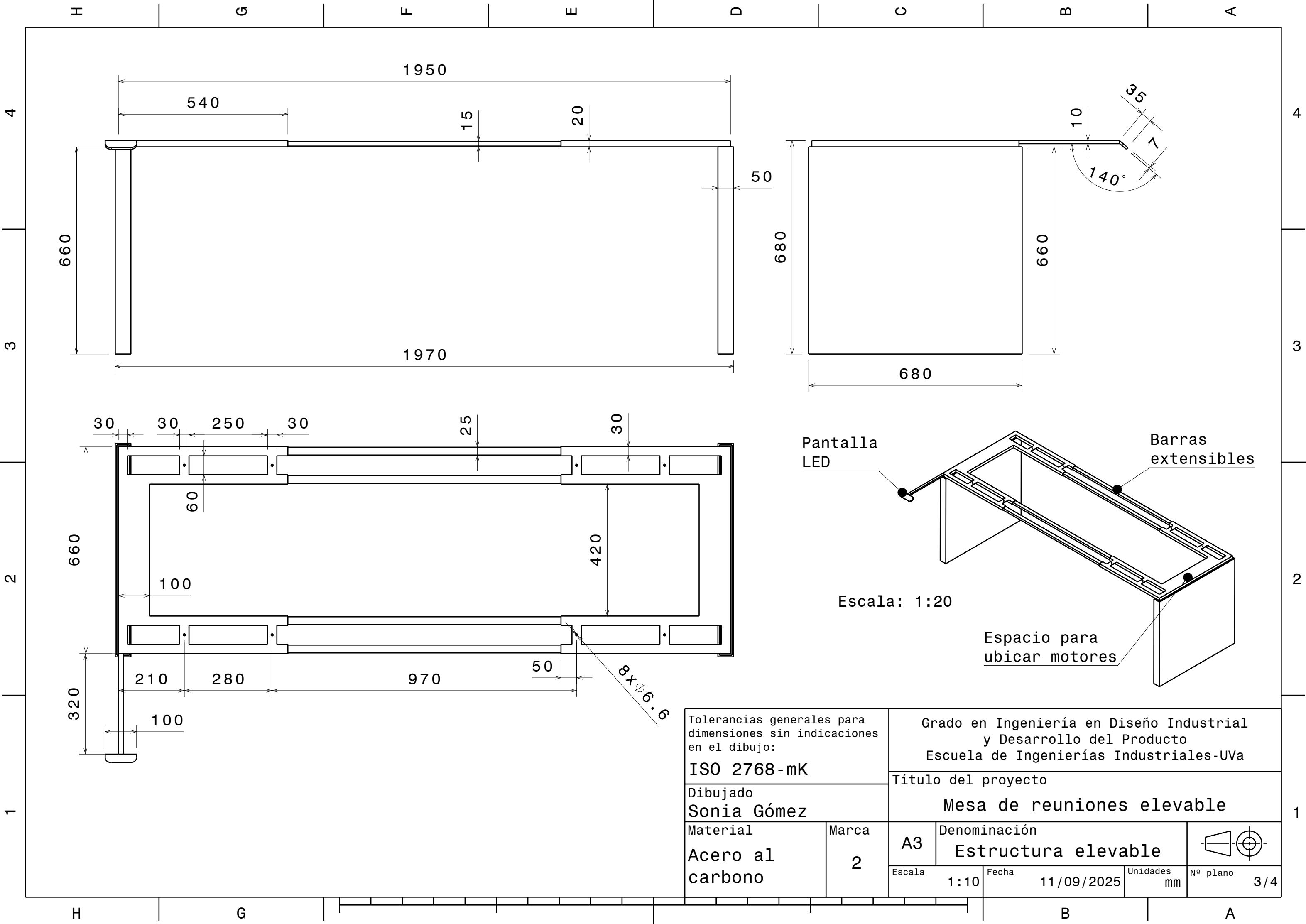
Tolerancias generales para dimensiones sin indicaciones en el dibujo: ISO 2768-mK		Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto Escuela de Ingenierías Industriales-UVa			
		Título del proyecto Mesa de escritorio elevable			
Dibujado Sonia Gómez					
Material	Marca	A3	Denominación		
Madera de roble	3		Base		
		Escala	1:10	Fecha	11/09/2025
		Unidades		mm	Nº plano
					4/4

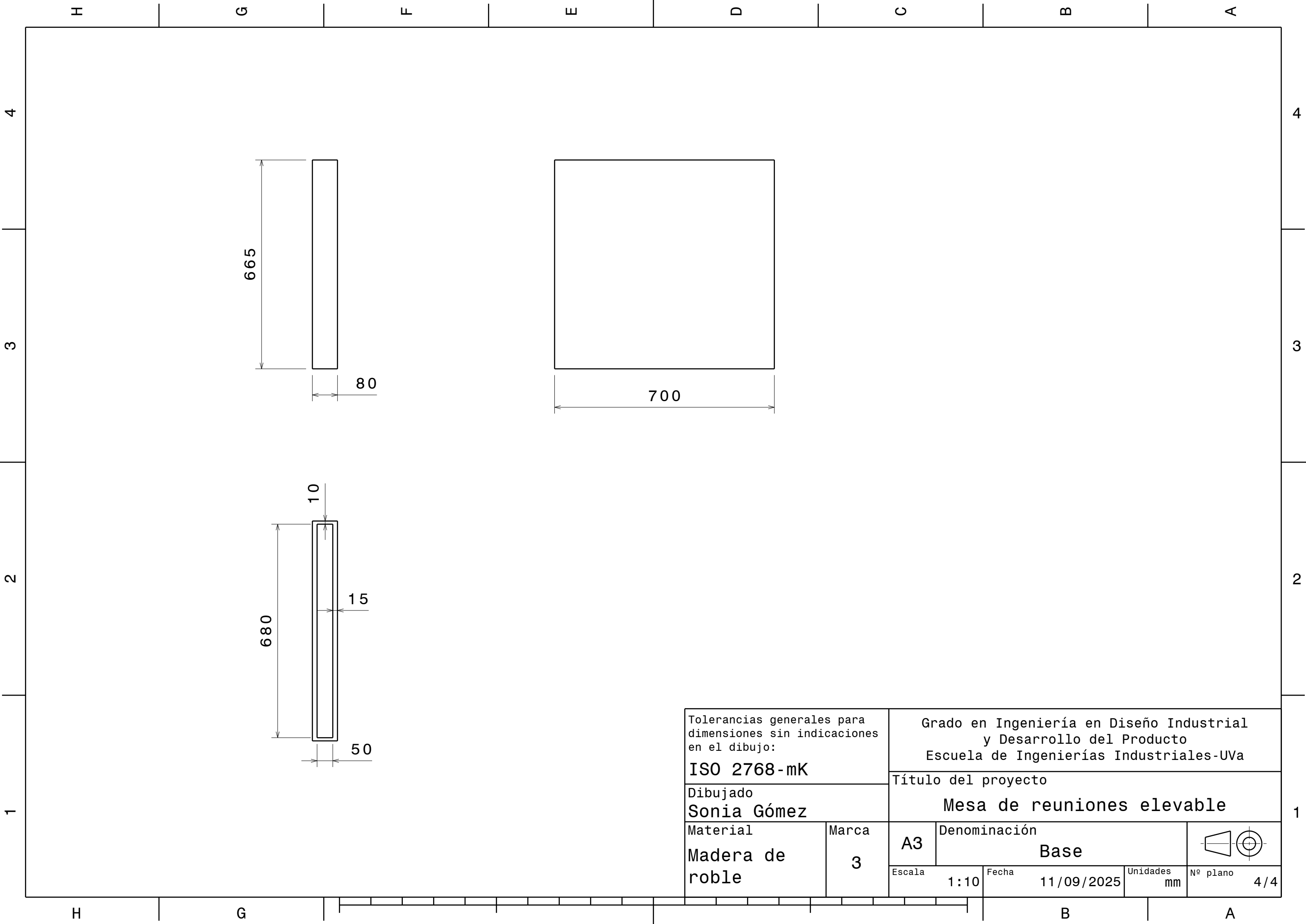


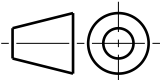
8	Tornillo de cabeza avellanada ISO 2009 - M6 × 12 - 4.8	4	ISO 2009	
2	Base	3	Plano 4	Madera de roble
1	Estructura elevable	2	Plano 3	Acero al carbono
1	Tablero	1	Plano 2	Madera de roble
Nº piezas	Denominación	Marca	Referencia	Material
Tolerancias generales para dimensiones sin indicaciones en el dibujo: ISO 2768-mK		Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto Escuela de Ingenierías Industriales-UVa		
Dibujado Sonia Gómez		Título del proyecto Mesa de reuniones elevable		
Material		Marca	Denominación A3 Plano de conjunto	
			Escala 1:20	Fecha 11/09/2025
			Unidades mm	Nº plano 1/4









Tolerancias generales para dimensiones sin indicaciones en el dibujo: ISO 2768-mK		Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto Escuela de Ingenierías Industriales-UVa			
		Título del proyecto Mesa de reuniones elevable			
Material Madera de roble	Marca 3	A3	Denominación Base		
		Escala 1:10	Fecha 11/09/2025	Unidades mm	Nº plano 4/4

Bibliografía

Artículos en revistas y libros

- Albrecht, D. (1987). *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies*. Harper & Row in collaboration with the Museum of Modern Art.
- Barnwell, J. (2004). *Production Design: Architects of the Screen*. Nueva York: Wallflower Press.
- Barnwell, J. (2022). *Diseño de Producción para Pantalla : Storytelling Visual en el Cine y la Televisión*. Badalona: Parramón Paidotribo.
- Barreiro, S. P. (2016). *Futuros tenebrosos en la Ciencia Ficción*. Madrid: Ed. CVG (Creaciones Vincent Gabrielle).
- Bürdek, B. E. (2002). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Cousins, M. (2021). *Historia del cine*. Barcelona: Blume.
- DK. (2024). *Design: The Definitive Visual History*. Reino Unido: Dorling Kindersley Ltd.
- Ettedgui, P. (2001). *Cine: diseño de producción y dirección artística*. Barcelona : Océano.
- González Cubero, J., Pérez Barreiro, S., & Alonso García, E. (2016). *Interiores urbanos y domésticos. Fotograma 007*. Valladolid: Ed. Fundación DOCOMOMO Ibérico.
- González Cubero, J., Pérez Barreiro, S., & Villalobos González, D. (2016). *Interiores urbanos y domésticos. Fotograma 007*. Valladolid: Ed. Fundación DOCOMOMO Ibérico.
- Jacobs, S. (2007). *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Lamster, M. (2000). *Architecture and film*. Nueva York: Princeton Architectural Press.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Nueva York: Allworth Press.
- Pérez Barreiro, S. (2016). *Futuros tenebrosos en la Ciencia Ficción*. Madrid: Ed. CVG (Creaciones Vincent Gabrielle).
- Raizman, D. (2010). *History of Modern Design: Graphics and Products since the Industrial Revolution*. Londres: Laurence King Publishing.
- Villalobos, N. F. (2009). Diseño social: ¿Utopía o realidad? *Retos del diseño*, 78-139.
- Whitlock, C. (2010). *Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction*. It Books.
- Zavala, H. (2024). *El diseño en el cine: proyectos de dirección artística*. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Publicaciones digitales

- ¿Qué es un escritorio elevable y cuáles son sus ventajas? (2 de Junio de 2025).
Obtenido de Bunno Estudio:
<https://www.bunnoestudio.com/noticias/escritorio-elevable-y-sus-ventajas/>
- Abrams, B. (10 de Diciembre de 2013). *Production Designer K.K. Barrett on Creating Her's Beautiful Future*. Obtenido de Motion Picture Association:
<https://www.motionpictures.org/2013/12/production-designer-k-k-barrett-on-creating-hers-beautiful-future/>
- Abrams, B. (25 de Junio de 2015). *Ex Machina Production Designer Mark Digby on Redefining Sci-Fi*. Obtenido de Motion Picture Association:
<https://www.motionpictures.org/2015/06/ex-machina-production-designer-mark-digby-on-redefining-sci-fi/>
- Aeron Office Chair. (2025). Obtenido de Herman Miller:
https://www.hermanmiller.com/en_in/products/seating/office-chairs/aeron-chair/
- Ahi, M. J., & Karaoghlanian, A. (2019). *Annie Hall*. Obtenido de Interiors:
<https://www.intjournal.com/1213/annie-hall>
- An Architectural review of 2001: A Space Odyssey* . (s.f.). Obtenido de Rethinking The Future:
<https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a8893-an-architectural-review-of-2001-a-space-odyssey/>
- Arco, un icono de diseño. (s.f.). Obtenido de Flos:
<https://flos.com/es/es/historias/arco-a-design-icon.html>
- Atlas. (2025). Obtenido de Boston Dynamics: <https://bostondynamics.com/atlas/>
- Bedingfield, W. (7 de Febrero de 2020). *How Parasite uses architecture to hammer home its brutal message*. Obtenido de WIRED:
<https://www.wired.com/story/parasite-uk-release-date/>
- Benson, P. (3 de Marzo de 2016). *Charles and Ray Eames Hollywood connections (and how they snuck their furniture into a few films)*. Obtenido de Film and Furniture:
<https://filmandfurniture.com/2016/03/eames-hollywood-connections/>
- Burg, K. (16 de Julio de 2020). *Set Decor / TV Decor Features: SUCCESSION*. Obtenido de SDSA Set Decorators:
https://www.setdecorators.org/?art=setdecor_awards_detail&SHOW=SetDecor_features_SUCCESSION
- Busch, A. (15 de Febrero de 2014). *OSCARS: Catherine Martin's 1920s 'The Great Gatsby' Is Hotsy-Totsy*. Obtenido de Deadline Hollywood:
<https://deadline.com/2014/02/oscars-catherine-martins-1920s-the-great-gatsby-is-hotsy-totsy-681041/>

- Carullo, V. (12 de Marzo de 2018). *Was this the future?* Obtenido de The RIBA Journal: <https://www.ribaj.com/culture/things-to-come-parting-shot-rationalism-on-set-glamour-and-modernity-in-1930s-italian-cinema>
- CHAVSA. (05 de Enero de 2025). *Las 10 principales tendencias en diseño de oficinas que estamos trabajando en 2025*. Obtenido de CHAVSA: <https://www.chavsa.com/las-10-principales-tendencias-en-diseno-de-oficinas-que-estamos-trabajando-en-2025/>
- Coffee Table. (s.f.). Obtenido de Vitra: <https://www.vitra.com/es-es/product/details/coffee-table>
- Dejtiar, F. (18 de Diciembre de 2022). *La ciencia ficción de After Yang y el futuro de la arquitectura*. Obtenido de ArchDaily: <https://www.archdaily.cl/cl/993320/la-ciencia-ficcion-de-after-yang-y-el-futuro-de-la-arquitectura>
- Díez, J. (25 de Diciembre de 2024). *'Sabrina', la Cenicienta de Billy Wilder vuelve por Navidad*. Obtenido de El Asombrario & Co.: <https://elasombrario.publico.es/sabrina-la-cenicienta-de-billy-wilder-vuelve-por-navidad/>
- Escritorio elevable de 4 pies E7Q. (2025). Obtenido de Flexispot: <https://www.flexispot.es/flexispot-escritorio-elevable-de-4-piernas-e7q.html>
- Film and Furniture. (s.f.). Obtenido de <https://filmandfurniture.com/films-tv/>
- Goldfarb, B. (30 de Abril de 2013). *The Lavish Sets of Baz Luhrmann's The Great Gatsby*. Obtenido de Architectural Digest: <https://www.architecturaldigest.com/story/great-gatsby-film-set-design-article>
- Grassham, A. (23 de Septiembre de 2021). *Interiors in Film: A Serial Killer's Modernist Masterpiece*. Obtenido de Leonard Joel Auctions: <https://www.leonardjoel.com.au/newsletter/interiors-in-film-a-serial-killers-modernist-masterpiece/>
- Hanna. (13 de Mayo de 2010). *Iron Man's House*. Obtenido de Home Designing: <https://www.home-designing.com/2010/05/iron-mans-house>
- Hart, H. (18 de Diciembre de 2013). *Fast Company*. Obtenido de Designing A Future Of Comfort, Color, And Gorgeous Gadgets In "Her": <https://www.fastcompany.com/3023518/designing-a-future-of-comfort-color-and-gorgeous-gadgets-in-her>
- Hyphen & Co. (2024). *Saie*. Obtenido de Hyphen & Co.: <https://www.hyphenandco.com/projects/saie>
- Iezzi, T. (17 de Diciembre de 2013). *Spike Jonze Imagines The Future Of Artificial Intelligence, Mobile Design, Love, And Pants In "Her"*. Obtenido de Fast

- Company: <https://www.fastcompany.com/3023517/spike-jonze-imagines-the-future-of-artificial-intelligence-mobile-design-love-and-pants-in-h>
- INADHOC. (11 de Marzo de 2025). *El futuro del diseño de oficinas: Tendencias para 2025*. Obtenido de INADHOC: <https://inadhoc.com/el-futuro-del-diseno-de-oficinas-tendencias-para-2025/>
- Interiors, D. A. (2020). *STRONGHOLD ENGINEERING*. Obtenido de DesignX Architecture + Interiors: <https://www.designx-ai.com/strongholdengineering>
- Jurevičius, L. (15 de Diciembre de 2023). *Live like an American Psycho*. Obtenido de TAAD Magazine: <https://taadmagazine.com/live-like-an-american-psycho/>
- Kirkham, P. (2019). Living in a modern way in The Moon is Blue (1953, Otto Preminger): mid-century modern architecture, interiors, and furniture. En *Interiors: Design/Architecture/Culture* (págs. 103-122). Obtenido de <https://doi.org/10.1080/20419112.2019.1671652>
- Leap. (13 de Octubre de 2014). Obtenido de Steelcase: <https://www.steelcase.com/products/office-chairs/leap/#product-range>
- Looking Glass Factory. (2025). Obtenido de Looking Glass Factory: <https://lookingglassfactory.com/>
- Martín, C. (24 de Septiembre de 2019). *La moda habita en Pedro Almodóvar*. Obtenido de La Vanguardia: <https://www.lavanguardia.com/vida/20190924/47614745911/la-moda-habita-en-pedro-almodovar.html>
- McLaughlin, K. (31 de Enero de 2023). *Minimalist Interior Design: Everything You Need to Know About This Intentional and Pared-Down Style*. Obtenido de Architectural Digest: <https://www.architecturaldigest.com/story/minimalist-interior-design-101>
- Merino, L., Cazorla, M. P., & Villalobos, N. F. (2011). Design Challenges Today: An Overview of Its Sustainable Principles. *Design Principles and Practices An International Journal*, 5(4), 64-77. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/307752860_Design_Challenges_Today
- Miguel, S. d. (2012). La Lever house, New York. *Cuadernos De Proyectos Arquitectónicos*, 3, 99-107. Obtenido de Cuadernos De Proyectos Arquitectónicos: https://polired.upm.es/index.php/proyectos_arquitectonicos/article/view/1958
- MITTZON Escritorio elevable. (2024). Obtenido de IKEA: <https://www.ikea.com/es/es/p/mittzon-escritorio-elevable-electrico-chapa-abadul-negro-s79530172/>

- Molloy, A. (12 de Junio de 2023). *Temporal Possibilities of Set Design and Architecture in Jacques Tati's Mon Oncle*. Obtenido de Mediapolis: A Journal of Cities and Culture: <https://www.mediapolisjournal.com/2023/06/temporal-possibilities/>
- Moreno Balboa, M. d. (02 de Junio de 2025). *Tendencias en diseño industrial 2025: Innovación y sostenibilidad*. Obtenido de Universidad Alfonso X el Sabio: <https://www.uax.com/blog/ingenieria/tendencias-diseno-industrial>
- Motia *Sit-to-Stand Tables*. (2025). Obtenido de Herman Miller: https://www.hermanmiller.com/es_lac/products/tables/sit-to-stand-tables/motia-sit-to-stand-tables/
- Movida Madrileña, sus bares, música y personajes. (2025). Obtenido de IFEMA Madrid: <https://www.ifema.es/visita-madrid/historia/movida-madrilena-bares-musica-personajes>
- Movie-Locations. (s.f.). *Sabrina (1954) film locations*. Obtenido de Movie-Locations: <https://movie-locations.com/movies/s/Sabrina-1954.php>
- Nevi *Sit-to-Stand Tables*. (2025). Obtenido de Herman Miller: https://www.hermanmiller.com/es_lac/products/tables/sit-to-stand-tables/nevi-sit-to-stand-tables/
- Notebook Interview. (03 de Octubre de 2016). *From Sketch to Screen: Production Designer Mark Digby Discusses "Ex Machina"*. Obtenido de MUBI: <https://mubi.com/en/notebook/posts/sketch-to-screen-production-designer-mark-digby-discusses-ex-machina>
- Olson, M. (19 de Marzo de 2014). *The Grand Budapest Hotel Production Designer Adam Stockhausen Goes Handmade*. Obtenido de Motion Picture Association: <https://www.motionpictures.org/2014/03/the-grand-budapest-hotel-production-designer-adam-stockhausen-goes-handmade/>
- Oxford. (27 de Marzo de 2023). Obtenido de Arne Jacobsen: <https://arnejacobsen.com/works/oxford/>
- Pedro Almodóvar. (s.f.). Obtenido de Fundación Princesa de Asturias: <https://www.fpa.es/es/premios-princesa-de-asturias/premiados/2006-pedro-almodovar/?texto=trayectoria>
- Reiner-Roth, S. (24 de Diciembre de 2019). *Parasite reveals class divides through elaborate stage set design*. Obtenido de The Architect's Newspaper: <https://www.archpaper.com/2019/12/parasite-class-divides-through-elaborate-stage-set-design/>
- Roby, I. (15 de Noviembre de 2024). *Saie Beauty: 6 Design Ideas We're Stealing From the Scandi Minimalist-Inspired Headquarters*. Obtenido de Architectural Digest: <https://www.architecturaldigest.com/story/saie-beauty-new-york-city-headquarters-design-ideas>

- Silla Freedom de Humanscale con Reposacabezas Ergonómico*. (2024). Obtenido de Humanscale: <https://sp.humanscale.com/products/seating/freedom-headrest-executive-chair>
- Stamp, E. (22 de Diciembre de 2016). *The Colorful and Captivating Set Design of La La Land*. Obtenido de Architectural Digest: <https://www.architecturaldigest.com/story/la-la-land-set-design>
- Standing Desks*. (2025). Obtenido de UPLIFT Desk: <https://www.upliftdesk.com/standing-desks/>
- Star Wars | Visual Effects through the years*. (4 de Mayo de 2022). Obtenido de Platt College San Diego: <https://platt.edu/blog/a-breakdown-of-the-visual-effects-used-in-the-star-wars-franchise/>
- Suderman, P. (15 de Diciembre de 2015). *How Star Wars redefined the notion of what a movie could be*. Obtenido de Vox Culture: <https://www.vox.com/2015/12/15/10119474/how-star-wars-changed-hollywood>
- Suderman, P. (15 de Diciembre de 2015). *How Star Wars redefined the notion of what a movie could be*. Obtenido de Vox: <https://www.vox.com/2015/12/15/10119474/how-star-wars-changed-hollywood>
- Think Pieces*. (s.f.). Obtenido de Interiors: <https://www.intjournal.com/thinkpieces>
- Tobe, R. (2017). *Film, Architecture and Spatial Imagination*. Reino Unido: Routledge.
- Weckerling, E. (16 de Febrero de 2021). *Step Inside Stronghold Engineering's Modern, Industrial California Workspace*. Obtenido de Work Design Magazine: <https://www.workdesign.com/2021/02/step-inside-stronghold-engineerings-modern-industrial-california-workspace/>
- Whitlock, C. (27 de Diciembre de 2022). *James Bond Houses and Other Stylish Spaces From the Films*. Obtenido de Architectural Digest: <https://www.architecturaldigest.com/gallery/james-bond-movies-best-design>
- You only sit twice*. (23 de Abril de 2025). Obtenido de Matre: <https://matre.world/en/articles/you-only-sit-twice>

Películas

- Allen, W. (Dirección). (1977). *Annie Hall* [Película].
- Allen, W. (Dirección). (1978). *Interiors* [Película].

Allen, W. (Dirección). (1979). *Manhattan* [Película].

Almodóvar, P. (Dirección). (1988). *Mujeres al borde de un ataque de nervios* [Película].

Almodóvar, P. (Dirección). (1990). *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón* [Película].

Almodóvar, P. (Dirección). (1999). *Todo sobre mi madre* [Película].

Almodóvar, P. (Dirección). (2019). *Dolor y Gloria* [Película].

Anderson, W. (Dirección). (2014). *The Grand Budapest Hotel* [Película].

Back to the Future. (1985–1990). Universal Pictures.

Barker, R. (Dirección). (1921). *Snow Blind* [Película].

Brewer, C. (Dirección). (2011). *Footloose* [Película].

Browning, T. (Dirección). (1031). *Dracula* [Película].

Burton, T. (Dirección). (1988). *Beetlejuice* [Película].

Burton, T. (Dirección). (1990). *Edward Scissorhands* [Película].

Cameron Menzies, W. (Dirección). (1936). *Things to Come* [Película].

Cameron, J. (Dirección). (1997). *Titanic* [Película].

Cameron, J. (Dirección). (2009). *Avatar* [Película].

Capellani, A., & Vignola, R. G. (Dirección). (1922). *Young Diana* [Película].

Chaplin, C. (Dirección). (1936). *Modern Times* [Película].

Chazelle, D. (Dirección). (2016). *La La Land* [Película].

Clair, R. (Dirección). (1931). *À Nous la Liberté* [Película].

Coppola, F. F. (Dirección). (1972). *The Godfather* [Película].

Cukor, G. (Dirección). (1954). *A Star is Born* [Película].

Curtiz, M. (Dirección). (1942). *Casablanca* [Película].

De Palma, B. (Dirección). (1996). *Mission: Impossible* [Película].

Dyke, W. S. (Dirección). (1934). *The Thin Man* [Película].

Favreau, J. (Dirección). (2008). *Iron Man* [Película].

Feig, P. (Dirección). (2016). *Ghostbusters* [Película].

Fincher, D. (Dirección). (1999). *Fight Club* [Película].

Frankel, D. (Dirección). (2006). *The Devil wears Prada* [Película].

Freund, K. (Dirección). (1932). *The Mummy* [Película].

Friedkin, W. (Dirección). (1973). *The Exorcist* [Película].

Garland, A. (Dirección). (2014). *Ex Machina* [Película].

Gerwig, G. (Dirección). (2019). *Little Women* [Película].

Ghostbusters. (1984–presente). Columbia Pictures.

Gilbert, L. (Dirección). (1967). *You Only Live Twice* [Película].

Gilbert, L. (Dirección). (1977). *The Spy Who Loved Me* [Película].

Griffith, D. W. (Dirección). (1916). *Intolerance* [Película].

Hamilton, G. (Dirección). (1964). *Goldfinger* [Película].

Hamilton, G. (Dirección). (1972). *Diamonds Are Forever* [Película].

Harron, M. (Dirección). (2000). *American Psycho* [Película].

Harry Potter. (2001–2011). Warner Bros.

Hatton, C. (Dirección). (2014). *RoboCop* [Película].

Hitchcock, A. (Dirección). (1940). *Rebecca* [Película].

Hitchcock, A. (Dirección). (1948). *Rope* [Película].

Hitchcock, A. (Dirección). (1959). *North by Northwest* [Película].

Hunt, P. (Dirección). (1969). *On Her Majesty's Secret Service* [Película].

Hunt, P. (Dirección). (1969). *On Her Majesty's Secret Service* [Película].

Iron Man. (2008–2013). Marvel Studios.

James Bond. (1962–presente). Eon Productions.

Johnson, N. (Dirección). (1956). *The Man in the Gray Flannel Suit* [Película].

Jonze, S. (Dirección). (2013). *Her* [Película].

Joon-Ho, B. (Dirección). (2019). *Parasite* [Película].

Jurassic Park. (1993–presente). Universal Pictures.

Kogonada (Dirección). (2021). *After Yang* [Película].

Kubrick, S. (Dirección). (1964). *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* [Película].

Kubrick, S. (Dirección). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película].

Kubrick, S. (Dirección). (1971). *A Clockwork Orange* [Película].

Lang, F. (Dirección). (1927). *Metropolis* [Película].

Lasseter, J. (Dirección). (1995). *Toy Story* [Película].

Leonard, R. Z. (Dirección). (1931). *Susan Lenox (Her Fall and Rise)* [Película].

Lester, R. (Dirección). (1965). *Help!* [Película].

L'Herbier, M. (Dirección). (1924). *L'Inhumaine* [Película].

L'Herbier, M. (Dirección). (1928). *L'Argent* [Película].

Lubitsch, E. (Dirección). (1938). *Bluebeard's Eighth Wife* [Película].

Lucas, G. (Dirección). (1977). *Star Wars* [Película].

Lucas, G. (Dirección). (1980). *The Empire Strikes Back* [Película].

Lucas, G. (Dirección). (1983). *Return of the Jedi* [Película].

Luhrmann, B. (Dirección). (2013). *The Great Gatsby* [Película].

Lumière, A., & Lumière, L. (Dirección). (1896). *L'arrivée d'un train à La Ciotat* [Película].

Lumière, L. (Dirección). (1895). *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* [Película].

Mangold, J. (Dirección). (2019). *Ford v Ferrari* [Película].

Méliès, G. (Dirección). (1902). *Le Voyage dans la Lune* [Película].

Meyers, N. (Dirección). (2003). *Something's Gotta Give* [Película].

Meyers, N. (Dirección). (2006). *The Holiday* [Película].

Meyers, N. (Dirección). (2009). *It's Complicated* [Película].

Negroni, B. (Dirección). (1932). *Due cuori felici* [Película].

Niccol, A. (Dirección). (1997). *Gattaca* [Película].

Nichols, M. (Dirección). (1967). *The Graduate* [Película].

Nolan, C. (Dirección). (2005). *Batman Begins* [Película].

Nolan, C. (Dirección). (2008). *The Dark Knight* [Película].

Pastrone, G. (Dirección). (1914). *Cabiria* [Película].

Pirates of the Caribbean. (2003–2017). Walt Disney Pictures.

Potter, H. (Dirección). (1948). *Mr. Blandings Builds His Dream House* [Película].

Preminger, O. (Dirección). (1953). *The Moon Is Blue* [Película].

Reed, P. (Dirección). (2003). *Down with Love* [Película].

Righelli, G. (Dirección). (1931). *Patatrak* [Película].

Roach, J. (Dirección). (1997). *Austin Powers: International Man of Mystery* [Película].

Roach, J. (Dirección). (1999). *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me* [Película].

Rossellini, R. (Dirección). (1945). *Roma, città aperta* [Película].

Scott, R. (Dirección). (1979). *Alien* [Película].

Scott, R. (Dirección). (1982). *Blade Runner* [Película].

Selwyn, E. (Dirección). (1933). *Men Must Fight* [Película].

Smallwood, R. C. (Dirección). (1921). *Camille* [Película].

Sonnenfeld, B. (Dirección). (1997). *Men in Black* [Película].

Sonnenfeld, B. (Dirección). (2002). *Men in Black II* [Película].

Sonnenfeld, B. (Dirección). (2012). *Men in Black III* [Película].

Spielberg, S. (Dirección). (1975). *Jaws* [Película].

Spielberg, S. (Dirección). (1981). *Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark* [Película].

Spielberg, S. (Dirección). (1993). *Jurassic Park* [Película].

Spielberg, S. (Dirección). (2002). *Minority Report* [Película].

Spielberg, S. (Dirección). (2021). *West Side Story* [Película].

Star Trek. (1979–presente). Paramount Pictures.

Star Wars. (1977–2019). Lucasfilm.

Steinhoff, H. (Dirección). (1929). *Angst* [Película].

Sutherland, A. E. (Dirección). (1931). *Palmy Days* [Película].

Tarantino, Q. (Dirección). (1994). *Pulp Fiction* [Película].

Tarantino, Q. (Dirección). (2019). *Once Upon a Time in Hollywood* [Película].

Tati, J. (Dirección). (1958). *Mon Ocle* [Película].

Tati, J. (Dirección). (1967). *Playtime* [Película].

Taylor, S. (Dirección). (1926). *For Heaven's Sake* [Película].

The Lord of the Rings. (2001-2003). New Line Cinema.

Toy Story. (1995–2019). Pixar Animation Studios.

Truffaut, F. (Dirección). (1966). *Fahrenheit 451* [Película].

Ulmer, E. G. (Dirección). (1934). *The Black Cat* [Película].

Vidor, K. (Dirección). (1949). *The Fountainhead* [Película].

Vignola, R. G. (Dirección). (1921). *Enchantment* [Película].

Villeneuve, D. (Dirección). (2019). *Blade Runner 2049* [Película].

Villeneuve, D. (Dirección). (2021). *Dune* [Película].

Wachowski, L. (Dirección). (1999). *The Matrix* [Película].

Walsh, R. (Dirección). (1937). *Artists and Models* [Película].

Welles, O. (Dirección). (1941). *Citizen Kane* [Película].

Whale, J. (Dirección). (1930). *Frankenstein* [Película].

Wiene, R. (Dirección). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Película].

Wilder, B. (Dirección). (1945). *The Lost Weekend* [Película].

Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Wilder, B. (Dirección). (1960). *The Apartment* [Película].

Young, T. (Dirección). (1963). *From Russia With Love* [Película].

Zemeckis, R. (Dirección). (1985). *Back to the future* [Película].

Zemeckis, R. (Dirección). (1989). *Back to the Future Part 2* [Película].

Zucker, D., Abrahams, J., & Zucker, J. (Dirección). (1986). *Ruthless People* [Película].

Documentales

Cousins, M. (Director). (2011). *The Story of Film: An Odyssey*. [Documental].
Hopscotch Films.

Cousins, M. (Director). (2021). *The Story of Film: A New Generation*. [Documental].
Hopscotch Films.

Lista de referencias

Figura 1. Sortie d'usine

Lumière, L. (1895). *Sortie d'usine (Workers Leaving the Lumière Factory)* [Imagen]. MoMA.

https://www.moma.org/collection/works/307155?artist_id=26652&page=1&sov_referrer=artist

Figura 2. Arrivée d'un train à la Ciotat

Lumière, L. (1895). *Arrivée d'un train à la Ciotat (Arrival of a Train at La Ciotat)* [Imagen]. MoMa.

https://www.moma.org/collection/works/307080?artist_id=26652&page=1&sov_referrer=artist

Figura 3. George Méliès pintando el decorado

La Cinémathèque française. (s.f.). *Georges Méliès pintando un decorado en el suelo de su estudio y sosteniendo en la mano un dibujo preparatorio* [Fotografía]. En CaixaForum. https://caixaforum.org/es/otrasubicaciones/comunidad-madrid/p/georges-melies-y-el-cine-de-1900_a127465902

Figura 4. Set de Cabiria

Bertellini, G. (2017). *Silent Italian cinema: A new medium for old geographies*. En F. Burke (Ed.), *A companion to Italian cinema* (p. 29-47). John Wiley & Sons, Inc. https://www.researchgate.net/figure/Cabiria-Giovanni-Pastrone-1914-Authors-personal-collection_fig1_315652666

Figura 5. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1895-1918). Elaboración propia.

Figura 6. Fotograma de Gabinete del Dr. Caligari

Wiene, R. (Dirección). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Película].

Figura 7. Fotograma de la escalera en El Gabinete del Dr. Caligari

Wiene, R. (Dirección). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Película].

Figura 8. Exposición Art Institute of Chicago

De Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies (p. 41), por D. Albrecht, 1987, Harper & Row in collaboration with the Museum of Modern Art.

Figura 9. Escenario de la película Enchantment

De Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies (p. 41), por D. Albrecht, 1987, Harper & Row in collaboration with the Museum of Modern Art.

Figura 10. Boudoir en Snow Blind

Urban, J. (1923). *Unseeing Eyes [Snow Blind]* [Imagen]. Columbia University Libraries Online Exhibitions.

https://exhibitions.library.columbia.edu/exhibits/show/urban_films/item/12848

Figura 11. Asientos en escenario de Young Diana

Urban, J. (1922). *The Young Diana. Club room* [Imagen]. Columbia University Libraries Online Exhibitions.

https://exhibitions.library.columbia.edu/exhibits/show/urban_films/item/12691

Figura 12. Fotograma de Camille

Smallwood, R. C. (Dirección). (1921). *Camille* [Película].

Figura 13. Vestíbulo con columnas de luz en Großes Schauspielhaus

Bildarchiv Foto Marburg. (1916/1923). *Foyer mit Lichtsäulen* [Imagen]. MoMA.

https://www.moma.org/collection/works/307155?artist_id=26652&page=1&sovr_referrer=artist

Figura 14. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1918-1924).
Elaboración propia.

Figura 15. Fotograma del exterior de la villa en L'Inhumaine

L'Herbier, M. (Dirección). (1924). *L'Inhumaine* [Película].

Figura 16. Fotograma del interior de la villa en L'Inhumaine

L'Herbier, M. (Dirección). (1924). *L'Inhumaine* [Película].

Figura 17. Maquet adel laboratorio

Aubert Jansem | Société d'expertise et conseil en Art Moderne. (s.f.). *Maquette du laboratoire de Einar, crée par Fernand Léger* [Imagen]. Aubert Jansem.

<https://www.aubertjansem.ch/journal-blog-expertise/linhumaine-de-marcel-lherbier-1924-une-aventure-humaine>

Figura 18. Fotograma del interior del laboratorio en L'Inhumaine

L'Herbier, M. (Dirección). (1924). *L'Inhumaine* [Película].

Figura 19. Fotograma del apartamento de la baronesa Sandorf en L'Argent

L'Herbier, M. (Dirección). (1928). *L'Argent* [Película].

Figura 20. Apartamento de Paul Ruaud para Suzanne Talbot

Royal Academy of Arts. (1922). *Le salon de verre (Glass Salon) designed by Paul Ruaud with furniture by Eileen Gray* [Imagen]. Royal Academy of Arts.

<https://www.royalacademy.org.uk/article/eileen-gray-architect-designer>

Figura 21. Estudio del artista en Angst

De *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies* (p. 67), por D. Albrecht, 1987, Harper & Row in collaboration with the Museum of Modern Art.

Figura 22. Mobiliario de la Bauhaus en *Due cuori felici*
Pesce, A. (1932). *Gastone Medin, set design for 'Due Cuori Felici'* [Imagen].
Fondazione Centro Sperimentale di Cinematografia – Cineteca Nazionale.
<https://www.royalacademy.org.uk/article/eileen-gray-architect-designer>

Figura 23. Sillas tubulares en *Patatrak*
De *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies* (p. 72), por D. Albrecht,
1987, Harper & Row in collaboration with the Museum of Modern Art.

Figura 24. Silla de Alvar Aalto en *Things to Come*
MUBI. (1936). *Things to Come* [Imagen]. <https://mubi.com/es/es/films/things-to-come>

Figura 25. Agencia Publicitaria en *Artists and Models*
De *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies* (p. 82), por D. Albrecht,
1987, Harper & Row in collaboration with the Museum of Modern Art.

Figura 26. Silla tubular en *Susan Lenox: Her Fall and Rise*
De *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies* (p. 97), por D. Albrecht,
1987, Harper & Row in collaboration with the Museum of Modern Art.

Figura 27. Diseño interior en *Susan Lenox: Her Fall and Rise*
De *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies* (p. 96), por D. Albrecht,
1987, Harper & Row in collaboration with the Museum of Modern Art.

Figura 28. Apartamento en *Men Must Fight*
De *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies* (p. 97), por D. Albrecht,
1987, Harper & Row in collaboration with the Museum of Modern Art.

Figura 29. Fotograma de *Modern Times*
Chaplin, C. (Dirección). (1936). *Modern Times* [Película].

Figura 30. Fotograma mostrando la cadena de montaje en *Modern Times*
Chaplin, C. (Dirección). (1936). *Modern Times* [Película].

Figura 31. Fotograma mostrando un modelo de Ford en *Modern Times*
Chaplin, C. (Dirección). (1936). *Modern Times* [Película].

Figura 32. Fotograma mostrando un modelo de Ford en *For Heaven's Sake*
Taylor, S. (Dirección). (1926). *Modern Times* [Película].

Figura 33. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1924-1939).
Elaboración propia.

Figura 34. Fotograma de la película *Rebecca*
Hitchcock, A. (Dirección). (1940). *Rebecca* [Película].

Figura 35. Gran salón de "Xanadu" en Citizen Kane
De *Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction* (p. 90), por C. Whitlock, 2010, It Books.

Figura 36. Hitchcock en el set de la película Rope
Fotogramas. (s.f.). *Hitchcock rodando 'La sogá'* [Imagen]. Warner Bros.
<https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g22847132/soga-alfred-hitchcock-aniversario-rodaje/>

Figura 38. Fotograma de The Fountainhead
Vidor, K. (Dirección). (1949). *The Fountainhead* [Película].

Figura 39. Casa Fallingwater de Frank Lloyd Wright
Stoller, E. (1971). *Fallingwater* [Imagen]. Peter Fetterman Gallery.
<https://www.peterfetterman.com/artworks/58521-ezra-stoller-fallingwater-1971/>

Figura 40. Interior de la casa en The Fountainhead
De *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies* (p. 171), por D. Albrecht, 1987, Harper & Row in collaboration with the Museum of Modern Art.

Figura 41. "Idea House"
De *History of Modern Design* (p. 267), por D. Raizman, 2010, Laurence King Publishing.

Figura 42. Fotograma de The Moon is Blue con Silla Womb y mesa de Noguchi
Preminger, O. (Dirección). (1953). *The Moon is Blue* [Película].

Figura 43. Fotograma de The Moon is Blue con silla Butterfly
Preminger, O. (Dirección). (1953). *The Moon is Blue* [Película].

Figura 44. Fotograma de The Moon is Blue con sillas Bikini DKR-2
Preminger, O. (Dirección). (1953). *The Moon is Blue* [Película].

Figura 45. Fotograma de The Moon is Blue con lámpara de pie Triennale
Preminger, O. (Dirección). (1953). *The Moon is Blue* [Película].

Figura 46. Fotograma de la oficina de Baxter en El Apartamento
Wilder, B. (Dirección). (1960). *The Apartment* [Película].

Figura 47. Fotograma de la vivienda de Baxter en El Apartamento
Wilder, B. (Dirección). (1960). *The Apartment* [Película].

Figura 48. Fotograma de la casa del protagonista en The Man in the Grey Flannel Suit
Johnson, N. (Dirección). (1956). *The Man in the Grey Flannel Suit* [Película].

Figura 49. Fotograma de la oficina en *The Man in the Grey Flannel Suit*
Johnson, N. (Dirección). (1956). *The Man in the Grey Flannel Suit* [Película].

Figura 50. Fotograma de la casa del jefe de la compañía en *The Man in the Grey Flannel Suit*
Johnson, N. (Dirección). (1956). *The Man in the Grey Flannel Suit* [Película].

Figura 51. Fotograma de *A Star is Born* con mobiliario icónico del diseño
Cukor, G. (Dirección). (1954). *A Star is Born* [Película].

Figura 52. Fotograma del exterior de la casa en *North by Northwest*
Hitchcock, A. (Dirección). (1959). *North by Northwest* [Película].

Figura 53. Bocetos de preproducción de Robert F. Boyle para la casa de *North by Northwest*
De *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (p. 308), por S. Jacobs, 2007, 010 Publishers.

Figura 54. Fotograma del interior de la casa en *North by Northwest*
Hitchcock, A. (Dirección). (1959). *North by Northwest* [Película].

Figura 55. Fotograma del mobiliario de la casa en *North by Northwest*
Hitchcock, A. (Dirección). (1959). *North by Northwest* [Película].

Figura 56. Fotograma del exterior de la villa Arpel en *Mon Ocle*
Tati, J. (Dirección). (1958). *Mon Ocle* [Película].

Figura 57. Fotograma de la casa de Hulot en *Mon Ocle*
Tati, J. (Dirección). (1958). *Mon Ocle* [Película].

Figura 58. Fotograma de Hulot durmiendo en el sofá en *Mon Ocle*
Tati, J. (Dirección). (1958). *Mon Ocle* [Película].

Figura 59. Chaise longue de Le Corbusier y Charlotte Perriand
Archives Charlotte Perriand. (1928). *Charlotte Perriand sur la chaise longue Le Corbusier, Jeanneret, Perriand*. [Imagen]. ADAGP-AChP 2006.
<https://wwd.com/fashion-news/fashion-scoops/gallery/women-in-design-at-the-vitra-design-museum-1234935099/charlotte-perriand-sur-la-chaise-longue-le-corbusier-jeanneret/>

Figura 60. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1939-1960).
Elaboración propia.

Figura 61. Fotograma de la zona de John con la silla G-Plan 6250
Lester, R. (Dirección). (1965). *Help!* [Película].

Figura 62. Fotograma de la zona de Paul en primer plano y la de Ringo en el fondo
Lester, R. (Dirección). (1965). *Help!* [Película].

Figura 63. Fotograma del interior de la casa en Fahrenheit 451
Truffaut, F. (Dirección). (1966). *Fahrenheit 451* [Película].

Figura 64. Fotograma con las sillas modelo 49 Moderne en Fahrenheit 451
Truffaut, F. (Dirección). (1966). *Fahrenheit 451* [Película].

Figura 65. Fotograma del escritorio Action Office en 2001: A Space Odyssey
Kubrick, S. (Dirección). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película].

Figura 66. Fotograma del lobby del Hotel Hilton en 2001: A Space Odyssey
Kubrick, S. (Dirección). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película].

Figura 67. Fotograma de la sala de reuniones en 2001: A Space Odyssey
Kubrick, S. (Dirección). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película].

Figura 68. Fotograma de tablet y bandeja con cubertería en 2001: A Space Odyssey
Kubrick, S. (Dirección). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película].

Figura 69. Fotograma del interior del edificio de oficinas en Playtime
Tati, J. (Dirección). (1967). *Playtime* [Película].

Figura 70. Fotograma de las oficinas modulares en Playtime
Tati, J. (Dirección). (1967). *Playtime* [Película].

Figura 71. Fotograma de la casa de los Braddock en The Graduate
Nichols, M. (Dirección). (1967). *The Graduate* [Película].

Figura 72. Fotograma de la casa de los Robinson en The Graduate
Nichols, M. (Dirección). (1967). *The Graduate* [Película].

Figura 73. Fotograma del holograma de la princesa Leia en Star Wars
Lucas, G. (Dirección). (1977). *Star Wars* [Película].

Figura 74. Fotograma de R2-D2 y C3PO en Star Wars
Lucas, G. (Dirección). (1977). *Star Wars* [Película].

Figura 75. Fotograma de las oficinas contrapuestas en Annie Hall
Allen, W. (Dirección). (1977). *Annie Hall* [Película].

Figura 76. Fotograma del interior minimalista en Interiors
Allen, W. (Dirección). (1978). *Interiors* [Película].

Figura 77. Fotograma del comedor principal en Interiors
Allen, W. (Dirección). (1978). *Interiors* [Película].

Figura 78. Fotograma del Korova Milk Bar en *A Clockwork Orange*
Kubrick, S. (Dirección). (1971). *A Clockwork Orange* [Película].

Figura 79. Fotograma de la cápsula The Retreat Pod en *A Clockwork Orange*
Kubrick, S. (Dirección). (1971). *A Clockwork Orange* [Película].

Figura 80. Fotograma con la silla Executive en *A Clockwork Orange*
Kubrick, S. (Dirección). (1971). *A Clockwork Orange* [Película].

Figura 81. Fotograma del comedor de la casa HOME en *A Clockwork Orange*
Kubrick, S. (Dirección). (1971). *A Clockwork Orange* [Película].

Figura 82. Fotograma de del apartamento de los padres de Alex en *A Clockwork Orange*
Kubrick, S. (Dirección). (1971). *A Clockwork Orange* [Película].

Figura 83. Fotograma de la habitación de Alex en *A Clockwork Orange*
Kubrick, S. (Dirección). (1971). *A Clockwork Orange* [Película].

Figura 84. Fotograma de la base de SPECTRE dentro del volcán en *You Only Live Twice*
Gilbert, L. (Dirección). (1967). *You Only Live Twice* [Película].

Figura 85. Fotograma del Rumpus Room en *Goldfinger*
Hamilton, G. (Dirección). (1964). *Goldfinger* [Película].

Figura 86. Fotograma del despacho con mobiliario de diseño en *You Only Live Twice*
Gilbert, L. (Dirección). (1967). *You Only Live Twice* [Película].

Figura 87. Fotograma con el escritorio de Bodil Kjær en *On Her Majesty's Secret Service*
Hunt, P. (Dirección). (1969). *On Her Majesty's Secret Service* [Película].

Figura 88. Fotograma con el sillón G Plan 6250 de Ernst Stavro Blofeld en *You Only Live Twice*
Gilbert, L. (Dirección). (1967). *You Only Live Twice* [Película].

Figura 89. Fotograma con la lámpara Fun Shell en *On Her Majesty's Secret Service*
Hunt, P. (Dirección). (1969). *On Her Majesty's Secret Service* [Película].

Figura 90. Fotograma con la lámpara Flowerpot en *On Her Majesty's Secret Service*
Hunt, P. (Dirección). (1969). *On Her Majesty's Secret Service* [Película].

Figura 91. Fotograma con mobiliario icónico de los 60 en *Diamonds Are Forever*
Hamilton, G. (Dirección). (1972). *Diamonds Are Forever* [Película].

Figura 92. Fotograma de la guarida del villano en *Diamonds Are Forever*
Hamilton, G. (Dirección). (1972). *Diamonds Are Forever* [Película].

Figura 93. Fotograma del escenario con las sillas Cantilever en *The Spy Who Loved Me*

Gilbert, L. (Dirección). (1977). *The Spy Who Loved Me* [Película].

Figura 94. Fotograma del villano sentado en la silla Elda en *The Spy Who Loved Me*

Gilbert, L. (Dirección). (1977). *The Spy Who Loved Me* [Película].

Figura 95. Fotograma del sistema Pantonova en *The Spy Who Loved Me*

Gilbert, L. (Dirección). (1977). *The Spy Who Loved Me* [Película].

Figura 96. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1960-1980).

Elaboración propia.

Figura 97. Fotograma de la ciudad de *Blade Runner*

Scott, R. (Dirección). (1982). *Blade Runner* [Película].

Figura 98. Fotograma del protagonista en *Blade Runner*

Scott, R. (Dirección). (1982). *Blade Runner* [Película].

Figura 99. Fotograma del interior del apartamento de Rick Deckard en *Blade Runner*

Scott, R. (Dirección). (1982). *Blade Runner* [Película].

Figura 100. Fotograma del DeLorean DMC-12 en *Back to the Future Part 2*

Zemeckis, R. (Dirección). (1989). *Back to the Future Part 2* [Película].

Figura 101. Fotograma del Café '80s en *Back to the Future Part 2*

Zemeckis, R. (Dirección). (1989). *Back to the Future Part 2* [Película].

Figura 102. Fotograma en *Ruthless People* con referencia a la silla Bel Air

Zucker, J., Zucker, D., & Abrahams, J. (Directores). (1986). *Ruthless People* [Película].

Figura 103. Silla Bel Air del Grupo Memphis

Kelley, Z. (2017). *Installation view of Peter Shire: Naked Is the Best Disguise, April 22-July 2, 2017 at MOCA Pacific Design Center* [Imagen]. The Museum of Contemporary Art. <https://www.moca.org/exhibition/peter-shire-naked-is-the-best-disguise>

Figura 104. Fotograma en *Ruthless People* con referencia al sofá Lido

Zucker, J., Zucker, D., & Abrahams, J. (Directores). (1986). *Ruthless People* [Película].

Figura 105. Sofá Lido del grupo Memphis

Memphis Milano. (s.f.). *LIDO* [Imagen]. 2025 Memphis srl. <https://memphis.it/en/products/lido/>

Figura 106. Fotograma de la casa habitada por los Maitland en Beetlejuice
Burton, T. (Dirección). (1988). *Beetlejuice* [Película].

Figura 107. Fotograma de la casa habitada por los Deetz en Beetlejuice
Burton, T. (Dirección). (1988). *Beetlejuice* [Película].

Figura 108. Fotograma de la influencia del expresionismo alemán en Beetlejuice
Burton, T. (Dirección). (1988). *Beetlejuice* [Película].

Figura 109. Fotograma del “limbo” en Beetlejuice
Burton, T. (Dirección). (1988). *Beetlejuice* [Película].

Figura 110. Fotograma del interior de la dueña en tonos rosas en Edward Scissorhands
Burton, T. (Dirección). (1990). *Edward Scissorhands* [Película].

Figura 111. Fotograma del barrio en tonos pastel en Edward Scissorhands
Burton, T. (Dirección). (1990). *Edward Scissorhands* [Película].

Figura 112. Fotograma del interior de la mansión de Edward Scissorhands
Burton, T. (Dirección). (1990). *Edward Scissorhands* [Película].

Figura 113. Fotograma de la escalera de la mansión de Edward en Edward Scissorhands
Burton, T. (Dirección). (1990). *Edward Scissorhands* [Película].

Figura 114. Fotograma del ático con mobiliario icónico de diseño en Mujeres al borde de un ataque de nervios
Almodóvar, P. (Dirección). (1988). *Mujeres al borde de un ataque de nervios* [Película].

Figura 115. Uso llamativo del color en Mujeres al borde de un ataque de nervios
Almodóvar, P. (Dirección). (1988). *Mujeres al borde de un ataque de nervios* [Película].

Figura 116. Fotograma del estilo kitsh y ecléctico en los interiores de Todo sobre mi madre
Almodóvar, P. (Dirección). (1999). *Todo sobre mi madre* [Película].

Figura 117. Fotograma de los decorados y estampados en Todo sobre mi madre
Almodóvar, P. (Dirección). (1999). *Todo sobre mi madre* [Película].

Figura 118. Terminal de la TWA del aeropuerto JFK de Nueva York
Korab, B. (1956-1962). *Trans World Airlines Terminal, John F. Kennedy (originally Idlewild) Airport, New York, New York, 1956-62. Information desk.* [Imagen]. Library of Congress/Prints & Photographs Division/Balthazar Korab Archive LC-DIG-krb-00617. <https://www.loc.gov/resource/krb.00617/>

Figura 119. Fotograma de la sala de evaluación en Men in Black
Sonnenfeld, B. (Dirección). (1997). *Men in Black* [Película].

Figura 120. Fotograma de la oficina en Men in Black
Sonnenfeld, B. (Dirección). (1997). *Men in Black* [Película].

Figura 121. Fotograma de la sede central de los MIB
Sonnenfeld, B. (Dirección). (1997). *Men in Black* [Película].

Figura 122. Fotograma de la oficina en Men in Black II
Sonnenfeld, B. (Dirección). (2002). *Men in Black II* [Película].

Figura 123. Fotograma de la oficina en Men in Black III
Sonnenfeld, B. (Dirección). (2012). *Men in Black III* [Película].

Figura 124. Fotograma de la sede de Gattaca
Niccol, A. (Dirección). (1997). *Gattaca* [Película].

Figura 125. Fotograma de la escalera del apartamento de Jerome Eugene Morrow en Gattaca
Niccol, A. (Dirección). (1997). *Gattaca* [Película].

Figura 126. Fotograma del apartamento de Jerome Eugene Morrow en Gattaca
Niccol, A. (Dirección). (1997). *Gattaca* [Película].

Figura 127. Fotograma del interior de la casa de los Wallace en Pulp Fiction
Tarantino, Q. (Dirección). (1994). *Pulp Fiction* [Película].

Figura 128. Fotograma del interior en Austin Powers: The Spy Who Shagged Me
Roach, J. (Dirección). (1999). *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me* [Película].

Figura 129. Fotograma del interior con mobiliario de diseño en Austin Powers: The Spy Who Shagged Me
Roach, J. (Dirección). (1999). *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me* [Película].

Figura 130. Fotograma del salón de la casa del protagonista en Fight Club
Fincher, D. (Dirección). (1999). *Fight Club* [Película].

Figura 131. Fotograma del comedor de la casa del protagonista en Fight Club
Fincher, D. (Dirección). (1999). *Fight Club* [Película].

Figura 132. Esquema visual de las interacciones entre cine y diseño (1980-2000).
Elaboración propia.

Figura 133. Fotograma del apartamento de Barbara en Down with Love
Reed, P. (Dirección). (2003). *Down with Love* [Película].

Figura 134. Fotograma del apartamento de Catcher Block en *Down with Love*
Reed, P. (Dirección). (2003). *Down with Love* [Película].

Figura 135. Fotograma del despacho de Miranda en *The Devil Wears Prada*
Frankel, D. (Dirección). (2006). *The Devil wears Prada* [Película].

Figura 136. Fotograma con las sillas Bertoia Diamond en *The Devil Wears Prada*
Frankel, D. (Dirección). (2006). *The Devil wears Prada* [Película].

Figura 137. Fotograma con la lámpara Panthella en *The Devil Wears Prada*
Frankel, D. (Dirección). (2006). *The Devil wears Prada* [Película].

Figura 138. Fotograma de la oficina con sillas Brno en *The Dark Knight*
Nolan, C. (Dirección). (2008). *The Dark Knight* [Película].

Figura 139. Fotograma del apartamento de Bruce con lámparas AJ en *The Dark Knight*
Nolan, C. (Dirección). (2008). *The Dark Knight* [Película].

Figura 140. Fotograma del apartamento de Patrick con mobiliario icónico de diseño en *American Psycho*
Harron, M. (Dirección). (2000). *American Psycho* [Película].

Figura 141. Fotograma del interior de la casa de Tony Stark en *Iron Man*
Favreau, J. (Dirección). (2008). *Iron Man* [Película].

Figura 142. Fotograma del garaje con zona de diseño y zona de descanso en la parte posterior en *Iron Man*
Favreau, J. (Dirección). (2008). *Iron Man* [Película].

Figura 143. Fotograma del escritorio de Theodore en *Her*
Jonze, S. (Dirección). (2013). *Her* [Película].

Figura 144. Fotograma del interior del apartamento de Theodore en *Her*
Jonze, S. (Dirección). (2013). *Her* [Película].

Figura 145. Fotograma del laboratorio en *Ex Machina*
Garland, A. (Dirección). (2014). *Ex Machina* [Película].

Figura 146. Fotograma del interior de la casa en *Ex Machina*
Garland, A. (Dirección). (2014). *Ex Machina* [Película].

Figura 147. Fotograma con vistas al exterior rodeado de naturaleza en *Ex Machina*
Garland, A. (Dirección). (2014). *Ex Machina* [Película].

Figura 148. Fotograma del interior de la casa en madera en *After Yang*
Kogonada. (Dirección). (2021). *After Yang* [Película].

Figura 149. Fotograma de la casa semisótano de los Kim en Parasite
Joon-Ho, B. (Dirección). (2019). *Parasite* [Película].

Figura 150. Fotograma del interior de la mansión de los Park en Parasite
Joon-Ho, B. (Dirección). (2019). *Parasite* [Película].

Figura 151. Fotograma de The Great Gatsby
Luhmann, B. (Dirección). (2013). *The Great Gatsby* [Película].

Figura 152. Fotograma de The Grand Budapest Hotel
Anderson, W. (Dirección). (2014). *The Grand Budapest Hotel* [Película].

Figura 153. Fotograma de la cadena de montaje de Ford en Ford v Ferrari
Mangold, J. (Dirección). (2019). *Ford v Ferrari* [Película].

Figura 154. Fotograma de escenario en La La Land
Chazelle, D. (Dirección). (2016). *La La Land* [Película].

Figura 155. Fotograma del exterior de la mansión en Sabrina
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 156. Fotograma del interior de la mansión en Sabrina
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 157. Fotograma de la habitación de David Larrabee en Sabrina
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 158. Fotograma del garaje en Sabrina
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 159. Planta de la habitación de Sabrina con distribución del mobiliario.
Elaboración propia

Figura 160. Fotograma del interior de la habitación de Sabrina
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 161. Fotograma de la cama de Sabrina
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 162. Fotograma del escritorio de Sabrina
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 163. Fotograma de la habitación de Sabrina en París
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 164. Fotograma de la oficina de Linus
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 165. Fotograma del escritorio y mesas
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 166. Fotograma de la sala de reuniones
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 167. Fotograma de la terraza
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 168. Planta de la oficina de Linus con distribución del mobiliario
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 169. Lever House
Stoller, E. (1952). *Lever House. Information desk.* [Imagen]. Ezra Stoller.
<https://culturenow.org/site/lever-house>

Figura 170. Fotograma del espacio abierto en las oficinas Larrabee
Wilder, B. (Dirección). (1954). *Sabrina* [Película].

Figura 171. Fotograma del exterior de la finca en Sabrina
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 172. Fotograma del interior de la mansión en Sabrina
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 173. Fotograma de la habitación interior en Sabrina
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 174. Fotograma del garaje en la nueva versión de Sabrina
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 175. Fotograma del Rolls-Royce Silver Cloud II
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 176. Planta de la habitación de Sabrina en la versión de 1995 con
distribución del mobiliario. Elaboración propia

Figura 177. Fotograma de la habitación de Sabrina
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 178. Fotograma de la silla Butterfly en la habitación de Sabrina
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 179. Fotograma del sofá LC2 en la recepción del edificio Larrabee
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 180. Fotograma de mobiliario sencillo y sobrio
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 181. Fotograma de la sala de reuniones
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 182. Fotograma de la zona principal de la oficina de Linus
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 183. Fotograma del escritorio de Linus y escultura de Giacometti al fondo
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 184. Fotograma con la escultura *Three Men Walking II* en la oficina de Linus
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 185. Planta de la oficina de Linus en la versión de 1995 con distribución del mobiliario. Elaboración propia.

Figura 186. Fotograma del escritorio de David
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 187. Fotograma de la oficina de David
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 188. Fotograma de estancia de la película original
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 189. Fotograma de estancia de la mansión de la película de 1995
Pollack, S. (Dirección). (1995). *Sabrina* [Película].

Figura 190. Comparativa mobiliario de la habitación de Sabrina. Elaboración propia.

Figura 191. Comparativa mobiliario de la oficina de Linus. Elaboración propia.

Figura 192. Zona principal de las Oficinas de Stronghold Engineering
Hill, H. (2020). *Stronghold Engineering's Corporate Office*. [Imagen]. Stronghold Engineering Inc. <https://www.strongholdengineering.com/projects/stronghold-engineerings-corporate-office/>

Figura 193. Sala de reuniones de las Oficinas de Stronghold Engineering
Hill, H. (2020). *STRONGHOLD ENGINEERING*. [Imagen]. 2025 DesignX Architecture + Interiors. <https://www.designx-ai.com/strongholdengineering>

Figura 194. Espacio central de las oficinas Saie
Garruppo, G. (2024). *Saie Beauty, new york office, lounge, beige couch, vintage chairs, reupholstered chairs, travertine side table, beige wool rug, concrete floor, open shelves, black waterfall coffee table*. [Imagen]. Hyphen 2023. <https://www.hyphenandco.com/projects/saie>

Figura 195. Zona de trabajo de las oficinas Saie
Garruppo, G. (2024). *Saie Beauty, new york office, bullpen desk area, vermont*

wood white ash waterfall desk, custom table, integrated power, low hanging lights, white desk chairs, concrete floor, open layout. [Imagen]. Hyphen 2023.

<https://www.hyphenandco.com/projects/saie>

Figura 196. Distribución en planta de las oficinas de Saie. Elaboración propia.

Figura 197. Propuesta de distribución en para la oficina de Linus. Elaboración propia.

Figura 198. Modelo Motia de Herman Miller

Herman Miller. (s.f.). *Motia Sit-to-Stand Tables*. [Imagen]. 2025 Herman Miller, Inc.

https://www.hermanmiller.com/es_lac/products/tables/sit-to-stand-tables/motia-sit-to-stand-tables/

Figura 199. Modelo Nevi de Herman Miller

Herman Miller. (s.f.). *Mesas Nevi Sit-to-Stand*. [Imagen]. 2025 Herman Miller, Inc.

https://www.hermanmiller.com/es_lac/products/tables/sit-to-stand-tables/nevi-sit-to-stand-tables/

Figura 200. UPLIFT Standing Desk V2

UPLIFT Desk. (s.f.). *V2 Standing Desk - Sit-Stand Desk*. [Imagen]. UPLIFT Desk

2025 All Rights Reserved. [https://www.upliftdesk.com/uplift-v2-standing-desk-v2-or-v2-commercial/?srsltid=AfmBOoptxP_H9cO2YoS8rrvTo5nXKAcGxiT12D-](https://www.upliftdesk.com/uplift-v2-standing-desk-v2-or-v2-commercial/?srsltid=AfmBOoptxP_H9cO2YoS8rrvTo5nXKAcGxiT12D-ay7tx3GhBb-eRAr4y&4275=4865&4276=4654&4279=3821&27944=4849&4280=11854&10958=8704&14905=11667)

[ay7tx3GhBb-](https://www.upliftdesk.com/uplift-v2-standing-desk-v2-or-v2-commercial/?srsltid=AfmBOoptxP_H9cO2YoS8rrvTo5nXKAcGxiT12D-ay7tx3GhBb-eRAr4y&4275=4865&4276=4654&4279=3821&27944=4849&4280=11854&10958=8704&14905=11667)

[eRAr4y&4275=4865&4276=4654&4279=3821&27944=4849&4280=11854&10958=8704&14905=11667](https://www.upliftdesk.com/uplift-v2-standing-desk-v2-or-v2-commercial/?srsltid=AfmBOoptxP_H9cO2YoS8rrvTo5nXKAcGxiT12D-ay7tx3GhBb-eRAr4y&4275=4865&4276=4654&4279=3821&27944=4849&4280=11854&10958=8704&14905=11667)

Figura 201. UPLIFT 4-Leg Standing Desk

UPLIFT Desk. (s.f.). *UPLIFT 4-Leg Standing Desk*. [Imagen]. UPLIFT Desk 2025 All

Rights Reserved. [https://www.upliftdesk.com/uplift-4-leg-standing-desk-v2-v2-](https://www.upliftdesk.com/uplift-4-leg-standing-desk-v2-v2-commercial/?2014=4237&2154=2935&2931=3821&3371=3922&2017=11854&10977=8708&14927=11667)

[commercial/?2014=4237&2154=2935&2931=3821&3371=3922&2017=11854&10977=8708&14927=11667](https://www.upliftdesk.com/uplift-4-leg-standing-desk-v2-v2-commercial/?2014=4237&2154=2935&2931=3821&3371=3922&2017=11854&10977=8708&14927=11667)

Figura 202. Mesa Elevable de 4 Patas de FlexiSpot

FlexiSpot. (s.f.). *Mesa Elevable de 4 Patas con 4 Motores (E7Q)*. [Imagen].

FLEXISPOT 2025. <https://www.flexispot.es/flexispot-escritorio-elevable-de-4-piernas-e7q.html>

Figura 203. Escritorio elevable MITTZON de IKEA

IKEA. (s.f.). *Escritorio MITTZON, negro y haya, regulable en altura, tapa rectangular*.

[Imagen]. Inter IKEA Systems B.V 1999-2025.

<https://www.ikea.com/es/es/p/mittzon-escritorio-elevable-electrico-chapa-abedul-negro-s79530172/>

Figura 204. Silla Aeron de Herman Miller

Herman Miller. (s.f.). *Four Aeron Chairs in four colors, and one Aeron stool*.

[Imagen]. 2025 Herman Miller, Inc.

https://www.hermanmiller.com/en_in/products/seating/office-chairs/aeron-chair/

Figura 205. Silla Leap de Steelcase

Steelcase. (s.f.). *Leap Office Chair & Workspace Seating*. [Imagen]. 1996 - 2025

Steelcase Inc. <https://www.steelcase.com/products/office-chairs/leap/>

Figura 206. Silla Freedom de Humanscale

Humanscale. (s.f.). *Freedom*. [Imagen]. 2025 Humanscale.

<https://sp.humanscale.com/products/seating/freedom-headrest-executive-chair>

Figura 207. Boceto con conceptos iniciales. Elaboración propia.

Figura 208. Bocetos de la estructura de la mesa-escritorio. Elaboración propia.

Figura 209. Boceto para la mesa de reuniones. Elaboración propia.

Figura 210. Boceto final para mesa-escritorio. Elaboración propia.

Figura 211. Boceto final para mesa-escritorio elevado. Elaboración propia.

Figura 212. Boceto final para mesa de reuniones. Elaboración propia.

Figura 213. Boceto final para mesa de reuniones elevada. Elaboración propia.

Figura 214. Medidas de la mesa-escritorio en la postura menos elevada. Elaboración propia.

Figura 215. Medidas de la mesa-escritorio en la postura más elevada. Elaboración propia.

Figura 216. Medidas de la mesa de la sala de reuniones. Elaboración propia.

Figura 217. Medidas de la mesa de la sala de reuniones. Elaboración propia.

Figura 218. Renderizado de la mesa de escritorio, vista posterior. Elaboración propia.

Figura 219. Renderizado de la mesa de escritorio, vista frontal. Elaboración propia.

Figura 220. Renderizado de la mesa de escritorio en su posición elevada. Elaboración propia.

Figura 221. Detalle del mecanismo de la mesa de escritorio. Elaboración propia.

Figura 222. Renderizado de la mesa de reuniones en su posición baja. Elaboración propia.

Figura 223. Renderizado de la mesa de reuniones en su posición alta. Elaboración propia.

Figura 224. Detalle del mecanismo de la mesa de reuniones. Elaboración propia.

Figura 225. Renderizado de la mesa de escritorio en la oficina. Elaboración propia.

Figura 226. Renderizado de la mesa de reuniones en la oficina. Elaboración propia.

