

# LA CONTRIBUCIÓN DE LA HISTORIA DEL ARTE EN LA CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO FÍLMICO

THE CONTRIBUTION OF ART HISTORY IN THE CONSTRUCTION OF THE FILM SPACE

María Julia Godoy  
Profesora titular de la Facultad de  
Artes y Diseño  
Universidad Nacional de Cuyo  
Mendoza, Argentina  
[mjuliagodoym@gmail.com](mailto:mjuliagodoym@gmail.com)

Mirian Estela Nogueira Tavares  
Coordenadora do Centro de Investigação  
em Artes e Comunicação (CIAC)  
Universidade do Algarve  
Faro, Portugal  
[mtavares@ualg.pt](mailto:mtavares@ualg.pt)

## RESUMEN

En esta investigación, buscamos observar y analizar cómo la historia del arte se encuentra presente en el cine. Al examinar las diversas manifestaciones específicas de la pintura y teniendo en cuenta áreas específicas como la Dirección de Arte, la Fotografía, el Vestuario, las Costumbres, es dónde consideramos que la historia del arte genera aportes fundamentales para la construcción histórica, como así también en la estética de la imagen cinematográfica.

Desde principio de los años '90, se ha desarrollado un interés creciente por la relación entre el cine y la historia del arte, llevándose a cabo estudios sistemáticos. Algunos desde la teoría global de la imagen, sin embargo, los estudios sobre cine y pintura provienen del campo de la historia del arte y tienen mucho que ver con el hecho de que el cine ha mostrado desde sus inicios una vinculación directa con el legado pictórico.

Al realizar esta investigación del tipo teórico-bibliográfica, con un modelo exploratorio-descriptivo, realizamos un análisis de casos de películas que se corresponden con la elección de una serie de realizadores paradigmáticos del cine mundial. Es a través del visionado de algunas de sus películas de mayor trascendencia, siempre dentro de la ficción, se puede observar claramente la relación que existe entre cine, historia del arte y pintura.

El análisis realizado en cada película investigada incluye técnicas metodológicas provenientes de la historia del arte, la teoría cinematográfica, la semiótica, la narratología, la estética y las teorías críticas de la cultura. Consideramos que las herramientas disciplinares escogidas permitieron desarrollar una interpretación crítica de las películas y de otros textos, con la intención de participar e intervenir en las políticas del sentido, que ponen en contacto paradigmas históricos, estéticos y hasta éticos.

Esta investigación demuestra que las labores estéticas se pueden estudiar, analizar y proponer desde el punto de vista de la historia del arte, con el beneficio de manejar con mayor plasticidad otro tipo de

lenguajes y con la familiaridad en la exploración de procesos semióticos.

## PALABRAS CLAVE

Cine, Artes Visuales, Dirección de Arte, Historia del Arte

## ABSTRACT

In this research, we seek to observe and analyze how the history of art is present in cinema. When examining the various specific manifestations of painting and taking into account specific areas such as Art Direction, Photography, Costumes, Customs, it is where we consider that the history of art generates fundamental contributions to historical construction, as well as in the aesthetics of the cinematographic image.

Since the early 1990s, there has been a growing interest in the relationship between cinema and art history, with systematic studies being carried out. Some from the global theory of the image, however, studies on film and painting come from the field of art history and have a lot to do with the fact that the cinema has shown from its beginnings a direct link with the pictorial legacy.

By carrying out this theoretical-bibliographic research, with an exploratory-descriptive model, we carried out an analysis of cases of films that correspond to the choice of a series of paradigmatic directors of world cinema.

It is through the viewing of some of his most transcendent films, always within fiction, the relationship that exists between cinema, art history and painting can be clearly observed.

The analysis carried out on each film investigated includes methodological techniques from the history of art, film theory, semiotics, narratology, aesthetics and critical theories of culture. We consider that the disciplinary tools chosen allowed us to develop a critical interpretation of films and other texts, with the intention of participa-

ting and intervening in the politics of meaning, which put historical, aesthetic and even ethical paradigms in contact.

This research shows that aesthetic work can be studied, analyzed and proposed from the point of view of art history, with the benefit of handling other types of languages with greater plasticity and with familiarity in the exploration of semiotic processes.

## KEYWORDS

Cinema, Visual Arts, Art Direction, Art History

### 1 Introducción

Buscamos establecer, a través de esta investigación cómo la historia del arte, fundamentalmente a través de la pintura, está presente en el cine; en sus diversas manifestaciones y dentro de algunas áreas específicas como la Dirección de Arte, Vestuario, Costumbres, entre otras; donde la disciplina de la historia del arte puede generar aportes fundamentales para la construcción histórica, pero también estética de la imagen cinematográfica.

Abordamos la investigación asumiendo que el cine es tanto objeto de estudio en sí mismo como lugar de crítica narrativa y estética, pero también es arte ligado a procesos de construcción visual, de ubicación histórica, reflejo y proyección de épocas, de fuerte identidad cultural.

Para el estudio de la relación entre cine, historia del arte y pintura, hemos elegido seguir un camino alternativo al de las tradicionales fuentes documentales –únicamente–, pero igualmente rico y, quizás, menos trillado: el de las representaciones cinematográficas. En efecto, este tipo de fenómenos, aparentemente banal, merece que se le preste una atención especial debido a su amplitud y a la fuerza de su impacto.

Una película es antes que nada una imagen. Desde el estructuralismo, las principales tendencias de la historiografía cinematográfica contemporánea, han dedicado casi toda la atención a estudiar el aspecto narrativo del cine en detrimento de su carácter visual, en un intento de descubrir cómo se articula el relato por medios filmicos. Y así, su vinculación con la literatura se ha convertido en un tema recurrente de estudio. Sin embargo, una película se construye de imágenes, y el hombre lleva casi dos mil años generando imágenes simples y complejas; parece lógico suponer que la imagen cinematográfica conserva alguna relación con el legado visual que le ha precedido.

Es en Francia e Italia donde, desde principio de los años '90, se ha desarrollado un interés creciente por la relación entre el cine y la historia del arte, llevándose a cabo estudios sistemáticos. En Francia desde la teoría cinematográfica, a partir del momento en que comienza a hablarse de una historia de la imagen, que incluye toda la representación visual. *Décadrages*, de Pascal Bonitzer, y *L'oeil interminable*, de Jaques Amount, son los dos grandes ejemplos en este sentido; particularmente Amount, que durante los últimos años viene trabajando sobre una teoría global de la imagen. En Italia, sin embargo, los estudios sobre cine y pintura provienen del campo de la historia del arte y tienen mucho que ver con el hecho de que su cine ha mostrado desde sus inicios una vinculación directa con el legado pictórico italiano.

Este trabajo tiene como objetivo general establecer el estado de la cuestión, ceñido a un aspecto: cómo la historia del arte está presente en el cine. Nuestro objetivo específico es poner de manifiesto todas las modalidades de interferencia e interacción de la pintura y el cine, y observar la Dirección de Arte como constructora de sentido y como soporte y coadyuvante fundamental de la producción de un mensaje. También como elemento al mismo tiempo representativo y estimulante de estados de ánimo; como trabajo fundamental en el

caso de reconstrucciones de época y caracterización de personajes. En resumen, como elemento narrativo en la producción audiovisual.

La estrategia metodológica que se plantea se corresponde con una investigación del tipo teórico-bibliográfica, con un modelo exploratorio-descriptivo. Se extraen y analizan fuentes documentales y bibliográficas existentes sobre los temas expuestos: historia del arte, pintura, cine, composición de la imagen y dirección de arte. La investigación comprende el análisis de casos, que se corresponden con la selección de una serie de realizadores paradigmáticos del cine mundial, de amplia trayectoria, como son Stanley Kubrick, Erich Rhomer, Pier Paolo Pasolini, Luchino Visconti, Pedro Almodóvar, Guillermo Del Toro, y José Campanella. A través del visionado de algunas de sus películas de mayor trascendencia, siempre dentro de la ficción, relacionando las perspectivas narrativas y estéticas de estos creadores con la historia del arte, aplicado fundamentalmente a la pintura. La constitución de los objetos de investigación se basa en la idea de que las significaciones no se definen en cada texto o película por separado, sino en su puesta en diálogo y su interrelación.

Las técnicas particulares y adecuadas a cada objeto incluyen técnicas de análisis provenientes de la historia del arte, la teoría cinematográfica, la semiótica y la narratología, de la estética y de las teorías críticas de la cultura. Esperamos que las herramientas disciplinares escogidas nos permitan desarrollar una interpretación crítica de las películas y de otros textos, con la intención de participar e intervenir en las políticas del sentido, que ponen en contacto paradigmas históricos, estéticos y hasta éticos.

### 2 La vinculación de la Historia del arte en la construcción del espacio filmico

#### 2.1 El cine y la dirección de arte

En los comienzos de la cinematografía, hacia fines del siglo XIX —luego de la invención de la cámara—, los primeros esfuerzos de los realizadores estaban orientados solamente a mostrar situaciones y eventos cotidianos. Luego, comenzaron las representaciones dramáticas desde donde se sitúa la mirada o punto de vista frontal. Estas fueron llamadas también *obras de teatro filmadas*, dado que la cámara se ubicaba como si fuese un espectador más de la sala, generando, de esta manera, la sensación de estar presenciando la acción desde una cierta distancia.

A medida que el lenguaje cinematográfico fue evolucionando, comenzó a aparecer el concepto de toma. Una toma es un fragmento de la realidad, y es el director quien decide cuales verá el espectador y en qué orden. Estas partes ayudan a conformar la idea de la realidad que se quiere entregar al espectador. La realidad descompuesta y re-significada da como resultado una idea de realidad (Brown, 2007). Esta idea surgió a partir de la necesidad de una exploración de un lenguaje distinto, partiendo de la base del carácter continuo de las acciones de una representación teatral y, en contraposición a esta, se rompe esta continuidad en diferentes tomas y secuencias.

El cine, o más precisamente su lenguaje, como arte del tiempo y el espacio, consideró desde sus orígenes a la representación pictórica como un referente importante. Así, la manera de encuadrar un plano filmico sigue las mismas reglas que la pintura al tratarse en ambos casos de una representación bidimensional (Pons, 2010).

Desde el Renacimiento existen, en la pintura y las artes visuales, herramientas que ya proporcionaban una idea acabada de la porción de realidad que se quería seleccionar para trabajar en ella. Una de estas es la perspectiva y, a través de ella, el pintor podía seleccionar un punto de vista. En el cine, también se pueden utilizar herramientas antes de recurrir al visor de la cámara, por ejemplo, un visor de cartón –o de cualquier material– con diversas medidas y aberturas

para delimitar de manera sencilla la porción de la realidad que va a conformar el escenario del relato. A partir de esa elección, hemos decidido nuestro encuadre. La directora de arte Carmen Silva, lo define como el primer elemento de la composición en la puesta en escena, así como el lienzo en blanco lo es en la pintura (Silva, 2010).

Si bien varios artistas pueden desarrollar las partes de una escena, sólo el Director de Arte es capaz de unificar esa visión en pos del producto terminado y del sentido que éste tiene como representación.

La presencia de un buen trabajo de dirección de arte, a menudo se percibe a través de los estímulos que genera en el espectador. El director de arte español Julio Torrecilla cuyo trabajo podemos ver en *Pasajes* (1996), dirigida por Daniel Carpasoro, especifica que la labor del director de arte no se tiene que notar en exceso, sino que ha de resultar discreta para apoyar el trabajo del director (Torrecilla, 2005).

Podemos recordar un gran número de películas que prevalecen en el tiempo por una reconstrucción de época exquisita, o de directores que tienen un estilo estético definido.

Por ejemplo, en *El sol del membrillo* (1992), de Víctor Erice. Es un documental sobre el pintor español Antonio López, propone una aproximación a las relaciones entre pintura y cine, al mostrar el proceso de creación de un cuadro por parte del pintor Antonio López, en donde precisamente analiza el proceso de creación artística de una obra pictórica, reflejándolo desde un punto de vista cinematográfico (Pons, 2010).

Si hablamos de míticos directores cinematográficos español, Pedro Almodóvar es emblemático por la impronta visual de sus obras, siempre relacionada con el exceso, la saturación de colores, el contraste cromático, la presencia casi permanente de los colores primarios, el constante estímulo del deseo a través de la imagen por la prevalencia del color rojo. Tim Burton, en *Sweeney Todd, el barbero demoníaco de la calle Fleet* (2007), no sólo reconstruye para este trabajo a la Londres del siglo XIX en su arquitectura, vestuario, caracterización de personajes y utilería, sino que además explota el recurso del cromatismo: el color rojo de la sangre es el único saturado en la totalidad de una película casi monocromática. De este modo, reedita este musical clásico inglés homónimo de Stephen Sondheim y Hugh Wheeler, poniendo el sello Burton, siempre oscuro. En Argentina, Esteban Sapir explota en *La antena* (2007) el acromatismo como recurso narrativo al trabajar la película íntegramente en blanco y negro, que nos remonta al cine mudo de Méliés. Asimismo, la escenografía construida para este film está en su totalidad compuesta de maquetas corpóreas.

Al indagar en films concretos, podemos encontrar lienzos de Hooper reconstruidos cinematográficamente en ellos. A modo ilustrativo se pueden citar: *El Eclipse* de Michelangelo Antonioni (1962); *Llueve sobre mi corazón* de Francis Ford Coppola (1969); *La última película* de Peter Bogdanovich (1971); *Dinero caído del cielo* de Herbert Ross (1981); *Bagdad Café* de Percy Adlon (1987) y de forma especial, las películas de Todd Haynes, *Safe* (1995) y *Lejos del cielo* (2002). También la influencia de Hooper en el cine se ha mantenido hasta nuestros días y además sobre directores muy significativos, como es el caso de David Lynch, en films como *Terciopelo azul* (1986) *Una historia verdadera* (1999) y *Mulholland Drive* (2001), o Sam Mendes en *Camino a la perdición* (2002). El cineasta alemán Win Wenders, a propósito de su último film hasta la fecha, *Don't come knocking* (2005) ha declarado en relación a la influencia del pintor (Pons, 2010).

Sin embargo, el trabajo del Director de Arte va más allá de lo evidente, y cuánto mejor es el trabajo, pasa más desapercibido. En *Sexto sentido* (1999), M. Night Shyamalan, incluye en esta película de suspense códigos cromáticos trabajados dentro de la utilería y el vestuario: relaciona al niño Cole Sear con algún elemento de color rojo en escena –una manta, un utensilio de cocina, una prenda de la vestimenta– que indica la presencia de muertos. Del mismo modo,

el mexicano Guillermo del Toro en *El laberinto del Fauno* (2006), resuelve la identificación de la protagonista (Ofelia) con el bosque a través de las texturas cálidas y suaves y del color del vestuario –verde, como el bosque–, en contraste con las tonalidades frías y desaturadas que tiñen la vestimenta y los espacios relacionados con su padastro, el destacado Vidal –un militar español despiadado–, que constituye el antagonista de Ofelia. Estos dos ejemplos, representan un trabajo artístico más sutil y que requiere de un análisis para ser decodificado, pero no así para ser percibido tal como fue previsto. Pero lo importante, es que cada elemento de un plano tiene una razón para estar allí. Y esa razón, tiene que ver con la historia que se quiere contar.

Se trata de diseñar el 50% del lenguaje cinematográfico que es lo que se ve. La mitad de la comunicación con el espectador es visual; lo que se diseña y construye es parte de lo que se quiere decir. La base de la dirección artística es la escenografía, los decorados, pero también es elegir los paisajes, diseñar la caligrafía de un personaje, decidir qué marca de tabaco tiene que fumar, vestir su casa, saber qué muebles tiene que tener, cómo tiene que vestir. Dar personalidad a un personaje de ficción, eso es la dirección artística. Crear todo un mundo, una atmósfera, un clima que ayuda a contar dramáticamente una acción (Murcia, 2002).

### 3 La historia del arte como aporte al espacio filmico

Este apartado se centrará en la función del director de arte en el trabajo audiovisual y en el análisis del trabajo estético de algunos directores que consideramos emblemáticos y de gran trayectoria por tomar herramientas de la historia del arte para realizar su puesta artística, por su trabajo minucioso en la reconstrucción de época, por su manejo del color, luz, sombra, de las líneas y las formas en la composición del cuadro, o por manipular una estética particular presente en su filmografía.

Los posibles elementos de la influencia del cine sobre diferentes manifestaciones plásticas, y en concreto sobre la pintura, son rastreables a partir del análisis comparado entre pintores y cineastas. Temas, tratamientos, estilos encuadres o maneras de iluminar han influido en distintos creadores a lo largo del siglo XX (Pons, 2010).

Las mutuas influencias entre la historia de las artes visuales y la cinematográfica constituyen un campo analítico de gran interés. La vinculación entre la imagen pictórica y la tecnológica va más allá de los aspectos puramente formales en cuanto a la representación de la realidad. Por ello el objetivo de esta apartado es dar cuenta de la importancia de la Dirección de Arte como constructora de sentido y como soporte y coadyuvante fundamental de la producción de un mensaje. También como elemento al mismo tiempo representativo y estimulante de estados de ánimo; como trabajo fundamental en el caso de reconstrucciones de época y caracterización de personajes. En resumen, como elemento narrativo en la producción audiovisual.

#### 3.1 La pintura y la música del siglo XIX, en la filmografía del director Luchino Visconti

Luchino Visconti (1906-1976) fue un director que trabajó teniendo en cuenta distintos lenguajes de las artes. En varias de sus películas se inspiró en los pintores italianos de mediados del siglo XIX. De esta manera, en sus películas *Senso* (1954) y *El Gato Pardo* (1963), Visconti se basa en la manera de pintar de estos artistas para ambientar los planos generales de influencia histórica de la sociedad italiana de la época. Esto se observa claramente en *Senso*, ya que el director observa los vestuarios y maquillajes de las obras de Telémaco Signorini para llevar adelante la puesta en escena de esta película.

Otro de los intereses de Visconti, fue la necesidad de plasmar en sus películas la luminosidad correcta, tarea que desarrolló con absoluta minuciosidad al estudiar a la naturaleza en relación con los problemas lumínicos. Para ello se inspiró en los pintores Cristiano Banti, Giovanni Boldini, Giovanni Fattori, Silvestre Lega y Francesco Hayez.

Dentro de su filmografía podemos detallar las siguientes películas: *Obsesión* realizada en 1943, *La tierra tiembla* filmada en 1948, posterior a su arresto como consecuencia de actividades antifascistas. En 1951 rodó *Bellissima*, obra característica del cine italiano. Ya en 1954 vino *Senso*, siendo un homenaje al universo de Verdi y una resignificación del *Risorgimento*. Ya en 1960 vino el film *Rocco y sus hermanos*, en 1963 realizó *El Gatopardo*, en 1971 *Muerte en Venecia*, y ya en 1973 su film *Ludwig*.

En la película *Senso*, Luchino Visconti tomó la obra *El beso* (1859), del artista Francesco Hayez, para transmitir la intensidad de la pasión de los amantes protagonistas. Se trata de un ejemplo de *tableau-vivant*, es decir de la representación animada de una pintura bastante conocida.

Se puede pensar el cine como un hecho plástico, puesto que en definitiva, en el ejercicio de hacer cine, conviven varias disciplinas artísticas en las que está involucrado un hecho plástico, utilizando recursos y técnicas continúan evolucionando y brindando innumerables posibilidades para moldear y manipular imágenes (Silva, 2011).

En el film *El Gatopardo* observamos la utilización de una pintura para definir un momento específico de los personajes en una película. Con *Le fils puni* (1778) de Jean-Baptiste Greuze, 1778, el director busca que no pase desapercibida la reflexión sobre la muerte que muestra el cuadro, metáfora del declive de la aristocracia siciliana y de su forma de vida.

Si bien la filmografía de Visconti tiene una marcada referencia pictórica, varias de sus películas se encuentran llenas de música. Por ejemplo, en sus películas *El gatopardo*, en *Senso* y en *Ludwing*, se aprecia la ópera a través de la creación de Richard Wagner. En cambio, en el film *Muerte en Venecia*, la música es de Gustav Mahler.

### 3.2 La pintura religiosa del medioevo italiano a través de la mirada del director Pier Paolo Pasolini

Piero Paolo Pasolini (1922-1975), fue director de cine, poeta, dramaturgo, novelista y pintor. Escribió sobre pintura, *Ensayos* recogidos en el segundo volumen de la *Opera Omnia*, publicada por la editorial Mondadori. En palabras de Pasolini: "Mi gusto cinematográfico no es de origen cinematográfico, sino figurativo. Lo que tengo en la mente como visión, como campo visual, son los frescos de Masaccio y de Giotto, que son los pintores que más amo junto con ciertos manieristas como Pontormo..." (Miquel, 1965).

Pasolini sentía un gran interés por la pintura religiosa puntualmente del medioevo italiano, es así que denomina a su forma de pintar realismo popular.

Se observa claramente en su filmografía que admiraba las obras de Piero della Francesca, Pontormo, Giotto, y Masaccio. Pasolini se vio inspirado en la pintura del cuatrocientos, puntualmente en las obras de Piero della Francesca, para tomar de ellas ciertos aspectos de los vestuarios y de la escenografía para su película.

Otras de sus referencias fueron Velázquez, El Greco y sobre todo Caravaggio, de quien tomó las miradas de los apóstoles de su aclamado film *Evangelio según San Mateo*, realizado en 1964. Claramente podemos decir que las miradas entre Jesús y los apóstoles en este film son las miradas de Caravaggio.

Una de las preocupaciones de Pasolini para llevar adelante esta película, fue la búsqueda de un actor que interpretara el papel de Je-

sús. Pasolini buscaba un actor de "rasgos blandos, de mirada dulce, como en la iconografía renacentista. Quería un Jesús de los pintores medievales. Un rostro, en una palabra, que correspondiere a los lugares áridos y pedregosos en que tuvo lugar la predicación. En palabras de Pier Paolo Pasolini "En cuanto vi entrar en el despacho a Enrique Irazoqui tuve la certeza de haber encontrado a mi Jesús. Tenía el mismo rostro hermoso y fiero, humano y despegado, de los Jesús pintados por el Greco. Severo, incluso duro en algunas expresiones." (Miquel, 1965).

Pier Paolo Pasolini ejecuta un anacronismo ya que traslada la historia de Jesús a un plano indefinido en el tiempo. Puede observarse en diferentes escenas que muchas veces los edificios son renacentistas, y en otras las construcciones son de la Italia en la que se filmó. De la misma manera sucede con los rostros de los personajes. Al realizar esta película utiliza para filmar la panorámica lenta y lograr así asemejarse a una visión puramente renacentista.

Respecto a esta película, Pasolini destaca: "Cada vez que empiezo un encuadre o una secuencia, quiera o no tengo mi mundo visualizado a través de elementos pictóricos y, por ello, mis referencias a la plástica histórica son continuas. En el Evangelio he intentado evitar referencias a una plástica única o a un tipo preciso de pintura. No me he referido a un pintor o a una época, sino que he intentado adecuar las normas de los personajes y de los hechos" (Miquel, 1965).

Si bien destacamos este film por sus influencias pictóricas no podemos dejar de nombrar varias de las películas de Pasolini que también se encuentran marcadas por la influencia de la pintura religiosa, como son sus producciones *Mamma Roma* (1962), *La Ricotta* (1962) y *Il Decamerón* (1971).

### 3.3 La pintura y el grabado del siglo XVII a través del director Erich Rohmer

En las películas del director Erich Rohmer podemos observar un sin fin de lenguajes artísticos, aunque su mayor predilección se encuentra en la literatura y es partir de eso que logra vincular en su filmografía la pintura, el cine y las letras.

En su película de *La marquesa de O* filmada en el año 1976 en Francia, el guión fue adaptado por Éric Rohmer a partir de una novela de Heinrich von Kleist. Realiza un magnífico *tableau vivant*, no solamente en lo relativo a la iluminación y fotografía del director de fotografía Néstor Almendros, sino a la disposición espacial de los elementos.

En este film se pueden observar claramente las pinturas de artistas como Jean Baptiste Camille Corot, Johann Heinrich Füssli, Claudio Lorena, Nicolás Poussin y Simon Vouet. El propio director afirma haberse inspirado directamente en pinturas y grabados del siglo XVII para la búsqueda de exteriores, en el que se pueden encontrar ecos de barrocos franceses como, a medio camino entre el paisajismo y la mitología.

Según Ortiz y Piquerias (1995), "ahora no nos movemos como se movían en 1830, nuestros gestos no son los mismos y no tenemos modo de verificar cómo lo hacían, sólo podemos representar lo que nos transmiten los cuadros..."

En *La marquesa de O*. se observan varios encuadres que imitan pinturas bañadas por una luz diáfana que provenía realmente de los grandes ventanales de ciertos castillos de Alemania. Para la puesta en escena, la interpretación y el vestuario de los personajes hubo influencias de varios pintores.

De acuerdo a Ortiz y Piquerias (1995), "en el modo en que la marquesa se mueve o se sienta, reconocemos a los personajes de los cuadros de David, como el *Retrato de Madame Recamier* (1800), el de *Mademoiselle de Verninac* (1801) o las mujeres romanas llomando de *El Juramento de los Horacios* (1785). En la forma en que

el padre manifiesta el dolor o la ira, estamos viendo los cuadros de Greuze o Fuselli. En la aparición heroica del Conde, reconocemos toda la tradición de representaciones de soldados, desde *Bonaparte en Arcole* (1796) de Gros hasta los diversos tipos de soldado de Géricault. En el beso final, encontramos a Ingres y su obra *Paolo y Francesca* (1814). Los colores son los de Greuze, Overbeck, David, Chardin.”

### 3.4 La pintura del Siglo XVIII a través de la filmografía de Stanley Kubrick

En el año 1975, el director Stanley Kubrick junto al director de fotografía John Alcott, llevan adelante la película *Barry Lyndon*, un film configurado a través de referencias pictóricas, literarias y musicales. La película busca plasmar a la sociedad inglesa del siglo XVIII, y es a través de la pintura de esa época que logran manifestarlo.

Respecto a las referencias pictóricas Kubrick y Alcott toman a varios artistas. Para aquellas escenas en paisajes, tomaron como referente a la pintura de Reynolds y Constable, como así también la de Watteau para crear la luminosidad y oscuridad en los distintos paisajes. También las pinturas de Reynolds. Para aquellas escenas interiores se basaron en el estudio de las pinturas de Hogarth, Zoffany y otros pintores; y en la iluminación de los planos interiores se basó en los cuadros de Wright de Derby; en Jan Vermeer para la luz y en Rembrandt para el claroscuro. En el caso de los vestuarios tomaron como ejemplo a Stubbs y a Chodowiecki; y para la caracterización de personajes femeninos tomaron los retratos de Gainsborough y Lawrence.

Son innumerables las referencias pictóricas en *Barry Lyndon* además de la muy famosa iluminación de interiores lograda con velas y luz natural, denominada como iluminación tipo Vermeer, puede comprobarse la presencia abrumadora de la pintura inglesa del siglo XVIII. Al crear una iluminación justificada desde una única fuente, como son los grandes ventanales de los palacios, se creó un gran contraste entre zonas de luz y sombra en la mejor tradición de Vermeer o Rembrandt.

Para realizar los vestuarios auténticos de la sociedad burguesa del siglo XVIII, se diseñaron y realizaron inspirándose en cuadros de la época. Se analizaron las pinturas y se recrearon la mayoría de los trajes y accesorios similares a los utilizados en esa época.

En relación a las referencias musicales, Kubrick utilizó piezas de autores clásicos de los siglos XVII y XVIII como Schubert, Haendel, Bach y Vivaldi para ambientar la película. La música de este film fue responsabilidad de Leonard Rosenman, quien ganó el Oscar 1975 a la mejor banda sonora adaptada.

En palabras de Kubrick: “Soy un poco como el detective en búsqueda de indicios. Para *Barry Lyndon*, constituyó un fichero de todas las clases de búsquedas y de información que podríamos necesitar. Creo que hice anotaciones todos los libros de arte disponibles en el comercio para clasificar las reproducciones de los cuadros. En cuanto al vestuario, están copiados estrictamente de los cuadros. Ninguno fue concebido ahora: hubiera sido estúpido preguntarle a un modesto intérprete del siglo XVIII según sus recuerdos escolares o según los cuadros, ya que nadie puede tener tanta intuición para diseñar vestuarios de otras épocas, desde ya no hay muchos con intuición para diseñar ropa de su propia época. Pero era muy divertido acumular la información. La preparación de una película toma un año antes del rodaje propiamente dicho. El cine debe tener un aspecto realista ya que su punto de partida es siempre hacer creíble la historia que está contando. Y también es otra especie de placer: la belleza visual y la recreación de una época. Lo que intentamos en una película histórica es hacer todo lo posible para tener la impresión de rodar en locaciones naturales, hoy en día” (Ortiz y Piqueras, 1995).

## 4 Tres directores de cine contemporáneo

### 4.1 Guillermo del Toro y la creación de dos mundos para narrar a dos voces

Guillermo del Toro es un cineasta mexicano que ha dirigido gran variedad de películas, para las cuales ha creado y recreado una inmensa variedad de ambientes, desde el cómic en *Hellboy* (2004), hasta el terror y la fantasía histórica. El uso del color y las texturas, la presencia de referencias visuales al arte y la cultura mundial y el cuidado tratamiento de los elementos de la composición visual, hacen del cine de del Toro un objeto de estudio imprescindible en este apartado.

La película *El Laberinto del Fauno* (2006), en la cual construye un mundo fantástico de hadas en un contexto histórico hostil y cruel. Este film, se ubica dentro de un género particular, resultado de la mixtura entre fantasía y aventuras en un marco histórico y político especial.

Esta película recrea el contexto histórico de la España franquista y, además, un entorno fantástico propio de un cuento de hadas. El tratamiento compositivo, la reconstrucción de época y el uso del color, como también la creación de lugares y personajes extraordinarios, exaltan el trabajo artístico y estético de este film.

Anteriormente, muchos otros directores a nivel mundial tomaron el suceso histórico de la Guerra Civil Española para contextualizar sus historias. Sin embargo, dos directores españoles, se relacionan en algunos puntos especialmente con el enfoque del film de del Toro. En el año 1999, José Luis Cuerda plasmó la historia de un niño y su maestro en *La lengua de las mariposas*. Esta película se relaciona con *El laberinto del Fauno* dado que ambas tocan el tema de los sueños y su derrumbe en el mismo marco político. Del mismo modo, en el año 2004, *Las trece rosas* de Emilio Martínez Lázaro, recrea la historia de trece muchachas militantes de la juventud socialista que fueron fusiladas por las tropas franquistas. De esta manera, vemos como del Toro retoma la temática de la resistencia política pero también de la resistencia por la vía de la imaginación, de la esperanza y de la fantasía.

Del Toro narra en su octava película una historia de hadas en un entorno de hierro. Con respecto a la génesis de la idea, él mismo dice que ya había un fauno en su tesis de escritura cinematográfica de la escuela de guiones, pero enmarcado en la Inglaterra victoriana. Sin embargo, años después encontró en el final de la Segunda Guerra Mundial un momento apropiado para hablar de monstruos y opciones. En una entrevista al *Diario El País*, del Toro manifestó su preocupación por el regreso actual del mundo entero hacia la derecha y por ello quiso contrastar esta realidad con la libertad que da el mundo imaginario.

El director se reconoce atraído constantemente por la capacidad de los insectos de transformarse, la mimesis, y la capacidad de camuflaje. Finalmente, se autodefine como un enamorado del arte narrativo, influenciado desde siempre por el ilustrador inglés Arthur Rackham (1867-1939), los surrealistas, los simbolistas y la obra del pintor y grabador español Francisco de Goya (1746-1828). La fuerza de estas preferencias se ve plasmada en la composición de imágenes del film, ya que encontramos varias reminiscencias visuales en la película.

En el caso de la pintura negra de Goya, el director reconoce la presencia de *Saturno devorando a sus hijos* en el film. La similitud morfológica y cromática del monstruo de la pintura y, en el film, el Hombre Pálido (el monstruo sin ojos); la violencia, la sangre de un niño inocente son elementos comunes que se reconocen en ambas obras. Esta obra de Goya en su tercera etapa, representa como el tiempo lo devora todo, una de las obsesiones del pintor que tiene que ver con la preocupación que manifiesta del Toro con respecto al mundo, que lo inspiraron en este film. En la cueva donde vive el

Hombre Pálido, se observan en las paredes pinturas de este monstruo devorando niños, y estas imágenes nos remiten inmediatamente a la mencionada obra de Goya.

El color rojo, a lo largo de la película aparece casi exclusivamente en presencia del Hombre Pálido –el monstruo sin ojos– que tiene que ver con sangre, peligro, alerta y sacrificio. En la escena con el Hombre Pálido, la mesa prohibida con la que Ofelia no puede tentarse aparece cubierta de bebidas y frutas del bosque –fresas, cerezas, frambuesas, grosellas, arándanos, moras, uvas–, que son rojas. El rojo es un color que estimula el deseo, y esa mesa representa la tentación. También es el color de la sangre y de la vida. Al ser también el color del fuego, es una señal de alerta y de peligro. Según Heller (2009), fuego y sangre tienen, en todas las culturas de todos los tiempos, un significado existencial. Por eso son sus símbolos universales y por todo el mundo conocidos, pues todo el mundo comprende vitalmente el significado del rojo.

#### 4.2 Pedro Almodóvar: contraste cromático, dramático y emocional

Pedro Almodóvar es un mítico director, guionista y productor español, reconocido mundialmente –entre otras cosas– por la estética y la identidad visual de sus películas. Su particular uso del color en función de sus efectos psicológicos y anímicos, sus backgrounds plenos de contrastes y texturas serán, en este capítulo, analizados desde sus fundamentos y ya no solamente desde lo meramente descriptivo.

El arte aparece como marco de sus historias. Predominan las referencias a los artistas provenientes del *underground* y a sus obras destinadas a los públicos minoritarios. Música, cine, publicidad, literatura, fotografía y teatro emergen como contexto y como temas de conversación presentes entre sus personajes. Desde su opera prima, florecen las bandas de rock alternativas, la publicidad y los textos literarios. *La flor de mi secreto* (1995) también presenta la historia de una escritora. En *Todo sobre mi madre* (1999), encontramos una evidente transición de la comedia liviana al drama: la trama gira en torno a la muerte de un adolescente fanático de una actriz de teatro. La película *Los Abrazos Rotos* (2009) cuenta la historia de un fotógrafo.

Su película *Volver* (2006) sigue esta línea. Se trata de un drama de mujeres fuertes, unidas por un lazo familiar inquebrantable y por heridas profundas causadas por sus hombres. Sin embargo, las situaciones dramáticas aparecen matizadas con suaves toques de comedia y diálogos humorísticos. El arte como contexto aparece en la versión del tango que le da nombre al film. El tratamiento que el director hace de este film logra confirmar la nueva etapa filmica que ha decidido encarar el mayor exponente del cine iberoamericano.

La obra de Pedro Almodóvar posee una identidad visual que permite reconocer cualquiera de sus películas, a pesar de sus diversos argumentos dramáticos. Hemos visto que las temáticas se repiten, de la misma manera encontramos a personajes que se reciclan de una película a otra. Asimismo, la estética marca una impronta reconocible en cualquier film de cualquier época.

El uso del color es quizás el elemento compositivo más representativo. El rojo es omnipresente, y es capaz de generar sensaciones positivas y negativas: es el color de la sangre –y por ellos se asocia con la vida y con la muerte–, del fuego, del amor, de la alegría, del peligro. Este color es utilizado para captar y dirigir la atención hacia elementos importantes dentro del cuadro, para generar tensión y para estimular el deseo. Se unen el azul y amarillo para crear atmósfera, que se reconocen en prácticamente todas las películas. El color tiene fines expresivos, y estimula y representa sentimientos tan contrapuestos como el contraste cromático: dolor, amor, optimismo, humor, alegría, tragedia, alerta. Las películas de Pedro Almodóvar se caracterizan por contar historias en las cuales se contraponen perma-

nementemente la comedia y el drama, con elementos de crimen y tragedia, pasión y sentimientos nobles inspirados por el amor y la amistad.

Entre sus influencias claves, el director reconoce al movimiento artístico Pop que se inició en los años sesenta, signo de la sociedad moderna y de consumo. El Pop Art fue un arte a la vez popular, por su distanciamiento y manipulación de los códigos y de los modelos históricos del arte, que rescataba el aspecto banal o kitsch de elementos de la cultura por medio de la ironía.

Almodóvar nos remite al Pop Art principalmente en el constante uso de esta ironía –el director despliega su humor en temas como la corrupción y la prostitución-. Visualmente, se reconoce en su obra la iconografía y estética del cómic: colores plenos y la importancia de los fondos llenos de detalles. También encontramos, al igual que en el Arte Pop, fuentes de inspiración como la cultura de masas, el humor negro, ciertos elementos anticlericales, el arte de vanguardia, íconos de la música, el arte, el cine y la publicidad. Esta última, figurada en los afiches y anuncios, fue uno de los elementos más representativos del Arte Pop, que buscaba utilizar imágenes populares en oposición a la cultura elitista existente en las Bellas Artes, separándolas de su contexto y aislandolas o combinándolas con otras, además de resaltar el aspecto banal o kitsch de algún elemento cultural.

Por otra parte, también encontramos elementos del Punk. Los comienzos de Almodóvar coinciden con el crecimiento de este movimiento. Encontramos en su obra el humor irreverente, desfachatado y la negación total de la existencia de Franco en España en el momento de narrar historias comprometidas con temáticas tabú en esa época.

#### 4.3 Juan José Campanella: color y referencias temporales

El argentino Juan José Campanella reconstruye en varias de sus películas la Buenos Aires de otros años. La fidelidad con la que este cineasta retrata lo cotidiano costumbres, celebraciones, espacios laborales, caracterización y vestimenta, objetos de la vida porteña de otro tiempo, hacen de este director el mejor ejemplo para analizar la reconstrucción de época en este capítulo.

En su película *El secreto de sus ojos* (2009) basada en la novela *La pregunta de sus ojos* (2005) del escritor argentino Eduardo Sacheri –co-guionista del film, es una historia en la cual recrea la ciudad de Buenos Aires de los años setenta y, en la misma historia, se ven los mismos espacios en la época actual. En él resuelve trabajar los mismos personajes y lugares en dos épocas diferentes.

“El pasado siempre vuelve” dijo Juan José Campanella en una entrevista, y esta frase parece ser la base de los argumentos de las historias que le gusta contar (García, 2009).

En *El secreto de sus ojos*, la historia se enmarca en el gobierno de Isabel Martínez de Perón y la dictadura militar, y se hace referencia a la corrupción, a la impunidad y a la sangre presentes en ese momento histórico de este país. En palabras de Campanella: “Cuando uno sale de experiencias traumáticas, ya sean personales o colectivas, lo primero que trata es de curarse y de salir para adelante sin mirar atrás. En ocasiones, esta actitud negadora que puede ser muy terapéutica en algunos momentos se vuelve en contra a la larga. Las heridas hay que cerrarlas, porque el pasado siempre tiende a volver. Para continuar viviendo, hay que mirar atrás y no dejar heridas abiertas” (García, 2009).

La historia se desarrolla en dos tiempos diferentes: 1974 y 2009, cada uno con un tratamiento de color propio. Al respecto, el director expresó su intención de diferenciar los dos tiempos históricos sin caer en el cliché de un pasado desaturado, blanco y negro o sepia. En este caso particular, vemos que el pasado –lejos de estar lavado o descolorido– está lleno de vida y presente en la actualidad, y es lo que ha mantenido al personaje principal enérgico y apasionado por un caso que tiene que ver tanto con vidas ajenas como con la suya pro-

pia. Esta es la razón por la cual la etapa que pertenece al pasado está plena de colores contrastados en vestuario, ambientación, utilería e iluminación. A los recuerdos se les asigna color porque están nítidos y porque son dominantes en el relato.

Por el contrario, el presente tiene colores diluidos, una paleta más baja y menos contrastada. Hay elementos que aportan calidez y color al presente: detalles cromáticos mínimos en la utilería que dan equilibrio compositivo y texturas como la madera y el terciopelo de los tapizados. El único personaje que aporta color es el de Irene (Soledad Villamil), quien aparece como único nexo entre el pasado y el presente. Ella va a ser la fuente de color en una paleta prácticamente monocromática, dado que el resto de los personajes visten de gris, marrón, negro. Irene se destaca porque es un ser apasionado, de una clase social alta que se despega de su entorno, más joven, audaz a la hora de hacer confesar al asesino. Y, fundamentalmente, es el símbolo del amor dentro de la historia.

Para lograr la recreación de los diferentes escenarios donde se desarrolla la acción, fue necesario documentarse para representar con total fidelidad estos sitios de la Ciudad de Buenos Aires. El palacio de Tribunales es el espacio que le da el marco a la película, y aparece tanto en el pasado como en el presente. La sensación que da este lugar es de claustro y de silencio en ambos momentos de la historia, pero fue necesario rejuvenecerlo dado que en la actualidad no luce como en los años setenta, y no podía aparecer en el pasado con el deterioro que presenta actualmente.

Existe una escena dentro de este film, en la cancha de fútbol del club Huracán. Para lograrla, se mandaron a confeccionar el vestuario de los jugadores de fútbol de Racing y Huracán, reproduciendo exactamente el conjunto que utilizaron para ese partido.

También existe una escena que se realiza en la estación trenes de Retiro aparecen distintos grupos humanos, sobre los cuales se hizo una investigación para poder representar con mayor verosimilitud el momento de la despedida: hay gente de distintas edades y se investigó sobre los detalles más ínfimos de la moda de ese momento, la textura de las telas y los estampados. El vestuario de los protagonistas es de los años setenta con reminiscencia de los cuarenta, para aportar aires de romance. Además, fue necesario conseguir trenes de la época. La estación fue reconstruida en 3D, se le borraron los postes de luz modernos y se recreó el viejo andén.

El tono nostálgico y melancólico de la película es aportado por la utilería: vemos elementos de oficina, anteojos de los personajes, atados de cigarrillos, muchas lámparas antiguas en casi todos los ambientes, utensilios de cocina, elementos de decoración, álbumes de fotos.

Sin duda, el mayor desafío técnico de esta película fue el maquillaje, dado que mostraba cuatro personajes en dos tiempos distintos con una diferencia de treinta y cinco años. Esto se consiguió a través de máscaras de látex que generaron las arrugas en la piel. En el protagonista se ven canas, en Irene un cambio de peinado. También cambiaron la vestimenta, la forma de hablar, los accesorios.

En el cine, la Dirección de Arte está al servicio de un arte dramático. Esto hace que la propuesta estética esté condicionada por aspectos dramáticos, contextuales, emocionales y psicológicos. Esto es lo que permiten crear una imagen conceptualmente rica, al servicio de la narrativa de la historia, y que va más allá de la moda, de las últimas tendencias en decoración o de la simple generación de una imagen políticamente correcta (como sucede en algunos casos en la imagen publicitaria), pues su función principal está en la creación de una atmósfera adecuada para que se desarrolle el relato.

En este sentido, los parámetros estéticos en el cine responden a un sentido más profundo que formal, pues se puede encontrar belleza en lugares aparentemente carentes de esta cualidad, por ejemplo, en la imagen de un pueblo destruido por la guerra o en la habitación de un asesino en serie.

## 5 Conclusión

Un enunciado como “La contribución de la Historia del arte en la construcción del espacio filmico”, presenta abordajes muy diversos, para producir una mirada amplia e interdisciplinaria. Tanto la estructura del texto, como los ejemplos tratados, derivan de la idea troncal que preside este texto: cómo el cine se sirve de la pintura y fundamentalmente del arte para construir nuevas expresiones, resignificar disciplinas y generar nuevas historias. La imagen cinematográfica es, en ciertos aspectos, heredera de la pictórica y del dispositivo elaborado por la pintura siguiendo las reglas de la perspectiva. A partir de aquí, cualquier aproximación supone hablar de puesta en escena: aun en las comparaciones más banales o en los análisis más someros, de lo que hemos hablado siempre es de puesta en escena, de cómo construir la imagen. Las diferencias entre los films detallados tienen la obligación de mostrar las conexiones posibles entre el cine y la pintura, abrevando también en la historia del arte y el arte en sí mismo, con todos sus matices.

Cada propuesta cinematográfica, llámese movimiento, estilo, época o modo de representación, utiliza aquello que requiere para sus fines. Porque no se trata de rigor, sino de verosimilitud, y hay que tener presente que la verosimilitud no es un concepto absoluto: cada obra o cada modo de representación construye la suya propia. Un buen ejemplo es el cine contemporáneo, que manifiesta insistentemente su vinculación con otras artes, con el pasado cultural y con su propio pasado. Más que nunca se percibe la necesidad de encontrar puntos de referencia. En este orden de cosas, hemos dedicado gran parte de la atención al cine de los primeros tiempos, buscando y encontrando, con un rigor nuevo que conlleva la catalogación y el estudio directo de cada una de las películas y de sus directores, las reelaboraciones visuales, temáticas y narrativas que, tras muchos, y a menudo contrapuestos, procesos, dieron lugar al cine tal como lo conocemos hoy en día. En más de cien años de cine, hemos pasado del momento en que la pintura era un referente útil y a veces obligado en su función de inventario del pasado, o un repertorio de modelos de construcción visual, a un momento en que el cine valora en la imagen pictórica sobre todo su carácter de representación y, con ello, todas las posibilidades que ofrece de reflexionar sobre su propia condición de representación.

Las distintas modalidades de la presencia de la pintura en el cine son fruto de los diversos caminos transitados por el medio cinematográfico. En la representación visual, el cine tiene ahora una historia; y en esa historia, que es la de la imagen cinematográfica, la pintura, como insumo vital, tiene algo que ver.

El planteamiento de la temática de la Dirección de Arte como un elemento narrativo de lo audiovisual, supone recopilar y vincular estudios y teorías ajenas, reflexiones sobre la percepción, la psicología, los procesos cognitivos y perceptivos que se involucran en la recepción de este tipo de contenidos, teorías compositivas provenientes de las artes plásticas y el diseño, el lenguaje cinematográfico, entre otras. Para que no existan limitaciones, el desafío, sin embargo, pasa por entender, desde estas herramientas teóricas, la génesis de un mensaje visual y lograr decodificarlo, a partir de todos los elementos que componen estéticamente un film: uso de la psicología del color, de los elementos compositivos y de la reconstrucción de época mediante la representación.

Como hemos observado a lo largo de este texto, existe una extensa relación entre la historia del arte y el cine. Esto queda demostrado en el estudio realizado de distintos directores de cine y sus influencias pictóricas de un período en particular. Observamos en Pier Paolo Pasolini, Erich Rhomer, Luchino Visconti y Stanley Kubrick, el valor que estos directores le daban a la recreación pictórica, no sólo como insumo, sino también como recreación, resignificando a través de la luz y la imagen en movimiento, momentos paradigmáticos de la pintura mundial. También tomamos como ejemplo al artista Edward

Hopper para poner de manifiesto la influencia de su producción en la industria cinematográfica del siglo XX.

Comprobamos que todo lo expuesto se manifiesta de diversas maneras en tres directores referenciados internacionalmente. Guillermo del Toro en *“El laberinto del fauno”* hace uso de la composición como un elemento coadyuvante del drama. El color, el uso de las líneas, de los contrastes y de las texturas, están al servicio de la historia que se cuenta. Sirviéndose también de las posibilidades compositivas.

Pedro Almodóvar plantea una estética con un alto contenido simbólico y reúne una enorme cantidad de información referida al narrador: guarda reminiscencias de su pasado, sus gustos artísticos, su ideología y, a su vez, comulga con el desarrollo narrativo de la historia aportando elementos dramáticos a través de elementos visuales. El contraste emocional de sus películas se ve plasmado en el contraste cromático exacerbado de su estética.

Finalmente, Juan José Campanella plantea para *“El secreto de sus ojos”* una paleta de color contrastando el pasado vivo, presente, intacto, con una actualidad descolorida, monocromática, dependiente de aquel pasado sin resolver.

A partir de este análisis comprobamos que la puesta estética es un recurso narrativo siempre presente, indivisible de todos los lenguajes que se conjugan en el cine, de una fuerza dramática propia e irremplazable. Además, que su efecto comunicativo se percibe más allá de lo evidente. Las asociaciones y sentimientos que puede despertar en el espectador no son obvias ni caprichosas, tienen que ver con niveles profundos de la inteligencia visual, la percepción y el bagaje cultural de cada individuo. Sin embargo, el planteamiento consciente y fundamentado orienta la lectura que el espectador pueda hacer del film. La puesta estética ayuda a comprender y decodificar la intención del mensaje del emisor.

Por su propia concepción, lo audiovisual está intrínsecamente relacionado a todo lo que se ve, a lo plástico y a lo estético. En la dirección de arte, el trabajo pasa por hacer que esa unidad sirva a los mismos propósitos, generar una coherencia y coadyuvar desde lo visual al mensaje de ese guión. En lo audiovisual, la narración depende también de la correcta construcción visual, coherente con la intención de ese relato. De esa manera, la unidad se hace invisible. Y funciona. De la misma manera, la importancia de la Historia del arte, para poder entender y aplicar las relaciones y conocimientos sobre determinados movimientos o artistas, hace posible eslabonar dichas transferencias a los filmes.

Esta investigación deja de manifiesto la importancia que tiene la formación en Historia del arte, para poder entender y aplicar las relaciones establecidas en éste trabajo. Sin conocimientos previos sobre determinados movimientos o artistas, hubiese sido imposible eslabonar dichas transferencias, y sería una limitación en la necesidad de la realización de investigaciones futuras sobre esta temática.

Luego de comprobar —mediante el análisis de los directores— la importancia de la Dirección de Arte en la narrativa cinematográfica, es inevitable el planteo de aplicar estas herramientas a todos los productos audiovisuales que podamos generar, como un aditivo para enriquecer el mensaje. La Dirección Artística no es privativa de la

ficción, de la publicidad o el teatro. Conociendo el poder de estos elementos visuales y el comportamiento perceptivo del ser humano, podemos servirnos de estos estudios para potenciar el mensaje de otros géneros, como el documental, donde la composición se estudia cuidadosamente igual que en la ficción, pero el trabajo cromático se plantea de una manera mucho más intuitiva y tratando de no alterar la realidad. Lo mismo es aplicable a otros soportes visuales.

## BIBLIOGRAFIA

- Borau, J. L. (2003). *La pintura en el cine. El cine en la pintura*. Editorial Ocho y medio, 2(3), 33–89.
- Brown B. (2007). *Cinematografía, teoría y práctica*. Editorial Omega, 5(3), 67–114.
- García, R. (2009) *Juan José Campanella, Director de “El secreto de sus ojos”*. Revista El País, 54, (10-17).
- Heller, E. (2009). *Psicología del color*. Editorial Gustavo Gili, 3(2), 11–55.
- Moquel, P. M. (1965). *Una conversa amb Pier Paolo Pasolini*. Revista Serra d’Or, 5(1), 3-8.
- Murcia, F. (30 de diciembre de 2002) *Cómo hacer cine*. <http://www.comohacer cine.com/>
- Ortiz, Á. y Piqueras, M. J. (1995). *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Editorial Paidós, 3(5), 47–79.
- de Pablos Pons, J. (2012). El cine y la pintura: una relación pedagógica. *Revista ICO-NO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 4(1), 20-35. <https://doi.org/10.7195/ri14.v4i1.395>
- Silva, C. (2011). *Maquetas para cine. Viejos recursos para nuevos lenguajes*. Uabar Editores, 5(2), 76–98.
- Strasuss, F. y Huet, A. (2007). *Hacer una película*. Editorial Paidós, 6(4), 41–78.
- Torrecilla, J. (29 de diciembre de 2005). *Cómo hacer cine*. <http://www.comohacer cine.com/>

## SOBRE LAS AUTORAS

Maria Julia Godoy es profesora titular de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, Argentina. Es Doctora en Comunicación, Cultura y Artes por la Universidad de Algarve, Portugal (2018). Es especialista en Género y Movimientos Feministas, por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, Argentina (2019). Es Licenciada en Historia del Arte por la FAD UNCuyo, Argentina (2013). Desenvuelve su trabajo de investigación y de producción teórica en dominios relacionados con las Artes Visuales, el Cine, la Cerámica y otras artes, así como también en las áreas de Estudios de Género y Feminismos. Es investigadora de la FAD UNCuyo dirige el proyecto “Feminismos y Arte. Diálogos entre ideología y producción artística en la Mendoza contemporánea”. Es investigadora visitante del CIAC Centro de Investigación en Artes y Comunicación de la UALG Portugal.

Mirian Nogueira Tavares es profesora asociada en la Universidad de Algarve, Portugal. Con formación académica en Ciencias de la Comunicación, Semiótica y Estudios Culturales (Doctorado en Comunicación y Culturas Contemporáneas de la Universidad Federal de Bahía), ha desarrollado su investigación y producción teórica en las áreas del cine y la estética artística. Como profesora de la Universidad de Algarve, participó en la elaboración del proyecto de grado de Artes Visuales, el máster y doctorado en Comunicación, Cultura y Artes y el doctorado en Medios-Arte Digital. Actualmente es coordinadora del CIAC (Centro de Investigación en Artes y Comunicación) Directora del Doctorado en Media-Arte Digital.