

Arte y narración audiovisual

Begoña Gutiérrez San Miguel
Universidad de Salamanca

RESUMEN

La cinematografía hunde sus raíces en la historia del arte. De ella parte para la reproducción del movimiento, la elección de una temática narrativa, la construcción de un estilo y una estética, desde el concepto de la seducción. A partir de estos conceptos el artista podrá ubicarse en un movimiento artístico que lo define.

ABSTRACT

La cinématographie descend ses racines dans l'histoire de l'art. De d'elle il part pour la reproduction du mouvement, l'élection de thématique d'un narrative, la construction d'un style et un esthétique, depuis le concept de la séduction. À partir de ces concepts l'artiste pourra être placé dans un mouvement artistique qui le définit.

The cinematography sinks its roots in the history of the art. Of her part for the reproduction of the movement, the election of a thematic narrative, the construction of a style and an aesthetic one, from the concept of the seduction. From these concepts the artist will be able to be located in an artistic movement that defines it.

PALABRAS CLAVE:

Arte, Cine, Cientismo, Narración, Estética, Crítica, Estilo, Seducción. Publicidad

KEY WORDS:

Arte, Cine, Cientismo, Narración, Estética, Crítica, Estilo, Seducción. Publicidad

Introducción y Metodología

La Narración Audiovisual está estrechamente relacionada con el arte. El hombre, con su tendencia a la mimesis (copia) y a la diégesis (interpretación) siempre se ha nutrido de la naturaleza y su entorno para las manifestaciones culturales y artísticas. El cine, considerado como séptimo arte, presenta unas inquietudes semejantes. La búsqueda de la tercera dimensión a través de la representación espacial, el movimiento, la elección de un punto de vista, serán elementos que se combinen en los temas elegidos para captar la atención del receptor y seducirlo. Ellos servirán de base para hablar de cuestiones estilísticas en los diferentes autores y de sus intenciones ideológicas.

Es por tanto el Arte, en su concepción más global, la base fundamental de la que arrancar en la búsqueda de una metodología de análisis básico y propio de la Narración Audiovisual.

1. Antecedentes inmediatos

Los antecedentes inmediatos llevan a algunos de los estudios desarrollados a finales de los años 60 por Dorfler siendo el representante por excelencia del estructuralismo y la semiótica, planteando la fotografía y el cine como un medio con autonomía propia, con un lenguaje específico. Ambos observaban una nueva realidad perceptiva (deudora de las teorías de la Gestalt): "Una de las características de nuestra época es la de tener que volver a aprender a ver, a oír, a comprender... Del signo al símbolo, del símbolo al objeto, que ha vuelto a hacerse tal en realidad, o sea que ha tornado a ser forma significativa y formativa al mismo tiempo, llegaremos a la *forma-proceso* en la que el devenir perenne de las formas, pueda volver a convertirse en la sustancia misma de tal devenir" (1963, pg.248-249).

Toda manifestación artística está concebida a modo de bloque estructural a través del cual se pueden establecer unos índices de análisis para llegar a una perfecta comprensión de dicha manifestación. Partiendo de este concepto se estructura todo un aparato descriptivo que servirá para establecer unas pautas de funcionamiento aplicables a todos las artes, considerando que el artista al concebir la obra está sujeto a unos condicionamientos socio-culturales que dejará plasmados en la representación artística, explícita o implícitamente, consciente o inconscientemente.

En la década de los años setenta se contemplaba por parte de ciertos investigadores, como Ramírez (1976) ó Gubern (1976) una visión de los *apocalípticos* y de los *mass media*, como canalizadores susceptibles de estudio de unos fenómenos que habían ido tomando cuerpo en el mundo contemporáneo; formadores y connotadores de estilos propios lo suficientemente definidos para tener una categoría suficiente para su catalogación y estudio.

Ambos autores se plantean la necesidad de abordar, de forma individualizada, el estudio de la Fotografía, los Carteles, las Historietas y las Fotonovelas, el Cine y la Televisión, desde la génesis de la cultura visual. La densificación iconográfica que de todos éstos factores había ido surgiendo, con una incidencia especial en los históricos, artísticos, sociales, estéticos, técnicos e industriales, permitiría una comprensión mayor de estos documentos.

Las investigaciones posteriores han ido, sobre todo a Gubern (1987), llevando hacia una evolución en el estudio que se vinculará en cierta medida con el modelo icónico, cuya repercusión es fundamental para la comprensión de los elementos extrínsecos que constituye toda manifestación artística.

Warburg (1920), Panofsky (1927), Gombrich (1950) están considerados, entre otros, los padres de la iconología por las investigaciones llevadas a cabo en torno a la representación simbólica de los temas utilizados en el campo del Arte. Las referencias culturales del espectador, el contexto en el que surge la obra, la interpretación de la esencia profunda de la misma, la elección de un estilo u otro. La forma adquiere un significado, aportando luz sobre los *contenidos* y sobre todo si éstos se contemplan dentro del contexto general de la Historia del Arte.

Los estudios sobre la iconología han ido adquiriendo un peso específico mucho mayor al irse imbricando en la línea planteada por el Estructuralismo. Y también acotamos una tercera línea de investigación la Semiótica -fusionada con la Semiología-, que cada vez se presenta más vinculada a este movimiento, siendo iniciada por Saussure (1910) y continuada por Moles (1958) o Ecco (1965).

Surge a raíz de las cuestiones planteadas en torno a la concepción del cine primero y la televisión y los medios audiovisuales después, como lenguajes integrados dentro de una estructura lingüística por lo que diversos investigadores comenzaron el estudio de los

signos y los símbolos asociados a éste campo semiótico.

La narrativa audiovisual se ha encontrado, por tanto, con numerosos investigadores que la incorporan a ésta línea de investigación pudiendo citarse entre otros a Vilches (1986), Zunzunegui (1989) o García Jiménez (1993).

La psicología también tiene un papel importante en el estudio de la narrativa audiovisual sobre todo ligada a diversas líneas de investigación. Cuestiones como la recepción, la visión y la comprensión de diversas estructuras mentales serán cuestiones previas o precursoras del funcionamiento y estructura de la mente siendo Sigmund Freud (1910), con sus estudios sobre el psicoanálisis o Ehrenfels (1930) y Arheim (1940) con los conceptos sobre la percepción, los que han dado una nueva perspectiva de estudio.

La idea de percepción como proceso previo a toda configuración morfológica y la repercusión que los procesos del campo cerebral tienen en la ordenación de dicha morfología, sujeto a juegos o imágenes que ejercen influencia fundamental en el inconsciente humano, han servido de motor para ciertos investigadores de la imagen.

El psicoanálisis está más bien vinculado a la iconología puesto que supone un proceso posterior a la percepción, posterior y cercano a la recepción y mediatizado por signos o iconos determinados.

Una imagen cargada de significados o la temática elegida por un autor es lo que llevará a la interpretación psicoanalítica, puesto que se pretenderá precisamente transmitir cierta problemática mental. La temática elegida por Medem en la mayoría de sus películas, o en el caso de "La mujer pantera" de J. Torner (1942), serán ejemplos significativos en la que se puede establecer los parámetros analíticos desde dicha perspectiva.

Investigadores como Wölfflin (1915) cuyas aportaciones serán cruciales en torno al estudio de los elementos propios e intrínsecos de la obra de Arte y al concepto de *Estilo*, llevará a una estrecha vinculación con el Formalismo y el Estructuralismo, resultando fundamentales sus aportaciones en torno a la configuración de la morfología de la imagen que posteriormente retomará Dondis (1973), bebiendo a su vez, de las fuentes planteadas por Arheim.

Se puede observar que la gran mayoría de los investigadores se nutren o están influidos por las diferentes líneas, aunque los planteamientos iniciales son radicalmente diferentes.

Arheim puede ser considerado uno de los más cercanos a los formalistas, pero con un peso fundamental de las teorías de la gestalt, sin las cuales no se conciben sus teorías, al igual que sucede con Staehlin (1982).

Y finalmente encontramos a Hauser (1974), a Argán (1975) o a Sorlin (1977) que enlazarán y bosquejarán otra de las líneas de investigación que ha de constituirse como pilar de estudio de la narrativa audiovisual; la Sociología. Ésta a su vez también adquiere una fuerza mayor enlazada al Estructuralismo (en cuanto que presenta un mayor cuerpo de análisis relacionado con el estudio de los elementos extrínsecos) y al Historicismo.

La búsqueda de una constatación de los acontecimientos con una intencionalidad ideológica contenida en una representación, será uno de sus objetivos junto con la identificación de los motivos que los producen.

La sociología recibe en su configuración interna la concepción del mundo contemporáneo hacia el cual revierte y del cual se nutre, buscando una clarificación a dicho mundo en el que el hombre se constituye en centro del pensamiento ayudándole a realizar construcciones mentales, indagando a través del mismo y planteando la vinculación que éste presenta en la sociedad.

2. La Historia del Arte. El estudio de esta disciplina como argumento para concretar filiaciones con los diferentes campos que articulan la Narrativa Audiovisual

La metodología desde una perspectiva artística y su vinculación con la Narrativa Audiovisual gira en torno a los planteamientos filosóficos y las conexiones que en las diversas ramas de dicho saber se elaboran confluyendo hacia el análisis historiográfico.

Su objetivo fundamental es el entender qué puede ofrecer la Historia del Arte a la Narrativa Audiovisual, de qué medios dispone y dónde establece unas delimitaciones estructurales y analíticas en su vinculación epistemológica con ésta.

Hay ciertas ramas del pensamiento filosófico que ofrecen un grado de relación muy estrecho con el estudio de la Narrativa Audiovisual desde la perspectiva de la Historia del Arte. Ellas son la Estética y la Crítica.

La Estética es la rama de la que se nutren los primeros estudios sobre las Artes del siglo XX, considerando como tales a la fotografía, el

cómic, el cine y la televisión, sobre todo por los iniciadores de la corriente Historicista -entendida ésta en cierta medida, con una clara vinculación al Iconicismo-, como son Ramírez y Gubern siendo en su seno de donde parten los análisis.

La definición de Estética como rama de la Filosofía cuyo objetivo no es otro que el del estudio e interpretación de la belleza natural o creada por el hombre (el Arte), presenta ciertas limitaciones por lo escueto y aséptico de su estudio, por lo que hay que precisar ciertas cuestiones:

-El estudio de lo bello (en relación con las teorías iniciadas por Winkelmann y los empiristas ingleses del siglo XVIII), no tiene sentido si no se pone en conexión con la idea de "conocimiento sensible", implicando así a los sentidos y al pensamiento. Elevando a la categoría que ya presentan otras ramas del pensamiento filosófico, como son la Ética o la Lógica.

-La Estética está formada por una serie de normas que regulan el funcionamiento interno de un análisis formal, pero estas deben estar en estrecha relación con la posibilidad de interpretarlas (aspecto que desde sus inicios se aplica en el estudio de las Bellas Artes en su filosofía ontogónica, según propone Bazin).

-El planteamiento de una contraposición entre el denominado *juicio estético*, de una naturaleza puramente subjetiva, sin precisar conocimientos a priori e inspirado en el sentimiento del gusto como concepción de algo bello frente al *juicio artístico* sometido a reglas generales construido a raíz de un conocimiento e inspirado en la satisfacción del intelecto que se cuestiona el cumplimiento de las exigencias que la estética propone, configuran otro de los pilares en donde se asienta la fundamentación de esta teoría.

La Crítica como actividad que reside en la emisión de ciertos juicios de valor sobre determinados campos del saber (en éste caso en estrecha vinculación con los *documentos* audiovisuales producidos y presentados en soportes muy variados) presenta un papel destacado en el estudio de la Narrativa Audiovisual.

No será hasta finales del siglo XVIII cuando la Crítica de Arte se defina como género con una autonomía propia, emancipación debida a la Ilustración -con Diderot (*Salons*, 1759-81) en Francia y Milizia (*Dell'arte di vedere...*, 1781) en Italia, cuyos estudios plante-

aron las bases de esta emancipación-, ya planteado por Álvarez Quintana¹.

Los objetivos y los métodos no son coincidentes en ambas disciplinas. La historia de la crítica se vincula esencialmente con autores que provienen del campo de la literatura y del periodismo, sin duda por el dominio de la palabra escrita que requería su ejercicio. Tan sólo en las últimas décadas, con el crecimiento de especialistas en Historia del Arte, comienza a dejarse sentir la confluencia en un mismo autor (investigador y crítico) sin poder establecer una categoría de generalización.

De la unión de la labor interpretativa y divulgativa de los documentos audiovisuales como categorías artísticas y del conocimiento profundo de la Narrativa Audiovisual como rama de estudio en la Historia del Arte, está apareciendo un modelo de especialista auxiliado por la crítica, que busca el conocimiento del saber profundo y la tendencia -a la que debería optar- a la "utópica" objetividad.

En la actualidad hay ciertos estudiosos que reivindican la identidad de ambos campos artísticos y desempeña un factor fundamental para la analítica de la Narrativa Audiovisual (el estudio de dicha disciplina presenta éste doble enfoque estético y crítico sobre todo unificado con las "Corrientes Críticas" planteadas por algunos autores de raigambre marxista como puede ser Vygotski).

En definitiva la aportación que supone la Historia del Arte al estudio analítico de los Medios de Comunicación de Masas como referente al estudio de la Narrativa Audiovisual supone una recopilación de métodos y datos que parten de distintas disciplinas: La Estética, la Crítica, la Sociología (dada la relación directa que tienen estos medios y el entorno en el que surgen), la Teoría de la Información... todos ellos insertados en la tradición de los estudios artísticos, como apunta en sus tratados Ramírez (1976, Pág. 12) y Gubern (1987, Pág. 44 a 49).

Lindsay (1915) podría ser contemplado como el primer historiador y crítico de la historia del cine. Estudia las claves adecuadas para asistir a una sesión de cinematografía llevando a cabo relatos muy peculiares sobre las primeras películas. Se podría decir que es el primer crítico de la historia del cine porque su tratado en realidad muestra una valoración sobre los films a los que asiste.

¹ ALVAREZ QUINTANA, C. Tesis Doctoral. Universidad de Oviedo. 1986**

Se podría considerar así mismo iniciador de ésta corriente al inglés Ceram (1965) a pesar de no ser un especialista en cinematografía, aunque su obra presenta vertientes sociológicas (Historia de los hititas...). Realiza un estudio sistemático del nacimiento del cine y de la fotografía con la explicación de los inventos que surgen a finales del siglo XIX hasta llegar a la aparición del cinematógrafo. A partir de este momento la obra se centra en el desarrollo de éste arte con el estudio de las primeras películas y autores hasta la aparición de la industria.

El punto de partida del análisis presenta los mismos esquemas que se utilizan en el campo de la Historia; la sucesión de ciertos acontecimientos desencadena las consecuencias.

El estudio de la Narrativa Audiovisual, por tanto, debería presentar esta doble vertiente. Si se quiere contemplar obras concebidas a base de mensajes que han sido estructurados a través de unos mecanismos generados por los modelos del entorno socio cultural, con una intencionalidad estética o plástica que busca lo bello o lo feo como factor fundamental de atracción, habrá que conseguir un distanciamiento para contemplar dicha narración desde un punto de vista objetivo y ajeno a lo narrado. Lo que nos lleva a la noción de Crítica y con ello se cumplen las dos expectativas vinculantes con el pensamiento filosófico derivado de la Historia del Arte.

A partir de esta afirmación vamos a poder dar un paso adelante y establecer otras relaciones entre la Historia del Arte y la Narrativa Audiovisual.

3. Cinetismo e Historia del Arte

Uno de los grandes descubrimientos en la historia del Arte fue la invención de la perspectiva por Leonardo de Vinci, permitiendo así, la búsqueda de la tercera dimensión como constatación y representación de la realidad. Será a partir de entonces que las manifestaciones artísticas alcancen una doble funcionalidad: la estética y la sugerencia de la realidad a través de esa tercera dimensión en un intento de mimesis.

Con la aparición del cine la sensación de movimiento dotará a las imágenes de volumen, de relieve, de perspectiva con un grado de *iconicidad* semejante al de la percepción humana.

La imagen puede venir definida por la constatación reiterada de unos parámetros que configuran la esencia de dicha naturaleza:

El *grado de figuración* refleja la exactitud respecto a los modelos reales. La representación de éste concepto lo encontramos en las primeras muestras que el hombre plasma en las pinturas prehistóricas, figuraciones del universo humano. En la actualidad una fotografía realizada con una película de poco grano y en condiciones de mucha luz nos dará un grado figurativo importante.

El *grado de iconicidad* representa el realismo de la imagen con relación al objeto representado. La misma fotografía anterior presentará un mayor grado que un grabado o que una pintura abstracta del modelo del que parte.

El *grado de complejidad* dependerá de la mayor o menor abstracción de una imagen. Cuantos más elementos aparezcan en el encuadre más compleja y completa resultará el modelo representado

Ya en el arte rupestre las pinturas sobre roca de la cueva francesa de Lascaux, perteneciente a la denominada escuela *francocantábrica* y con una datación en torno a 25.000 A.E., podemos hablar de la representación del movimiento por medio de la repetición de las patas de los bisontes y caballos consiguiendo con ello un gran dinamismo y vitalidad. El grado de representación y de iconicidad alcanzado era claramente deficiente pero importante por lo que suponía de intento simbólico, con una doble función; emular y divinizar.

La escultura Asiria (Mesopotamia) presenta en ciertas obras la simulación de la tercera dimensión y de elementos cinéticos en alguno de sus relieves, como es el caso de las escenas de caza del relieve en alabastro del Palacio de Nínive del rey *Asurbanipal II cazando un león*, en la que la superposición de los tres caballos refleja la sensación del volumen y del movimiento de las patas, realizado en el siglo IX A.E.

En el período helenístico correspondiente a la segunda mitad del siglo I y perteneciente a la Escuela de Rodas podemos observar el *Laoconte y sus hijos*, el sacerdote de Apolo, acometidos por las serpientes. La violencia, el desequilibrio, lo tumultuoso de la escena, el movimiento vinculado a la torsión de los cuerpos -sobre todo el del sacerdote- está articulado ricamente y sin embargo, se abarca fácilmente en toda su dimensión con una mirada. Esta escena está concebida como si de una representación teatral o filmica se tratase en un escenario o plató de piedra. El altar al fondo, los tres actores en el proscenio o en el plano, con una composición muy estudiada. El

espectador de frente sustituye a la asamblea de fieles que vino a presenciar la escena ritual de la inmolación del sacerdote.

Ya en época romana se pueden presenciar las primeras muestras de lo que será un antecedente de los comics, de los *story-board*, o de los guiones técnicos; la *Columna Trajana* (siglo I. D.E.). Con una configuración a modo de banda helicoidal que envuelve el fuste de la columna, plasman en ella las escenas que le dan un movimiento y un sentido del espacio y del tiempo muy significativo. Reforzado por el tratamiento plástico del relieve con un importante estudio de la composición y representación de tipos totalmente realistas y populares. En este caso el movimiento y el relieve no solamente se reproducen en la propia obra sino que el espectador ha de desplazarse para entender la totalidad de la escena. Se contempla como si de un *travelling* se tratase.

En las representaciones del período románico también encontramos elementos significativos en su vinculación con el cinetismo. La concepción de los capiteles de las iglesias, de los pórticos y de los tímpanos dentro del apartado escultórico ornamental arquitectónico ofrece diversas variantes, todas ellas vinculadas con un sentido envolvente y de transposición del movimiento -generalmente semi o circular- para el espectador que fácilmente pasa a adoptar el punto de vista de una cámara realizando un *travelling* o una panorámica en su desplazamiento, con el fin de contemplar la totalidad de la temática presentada en una escena.

Otros ejemplos podrían ser; *El tímpano de la iglesia de San Pedro de Moissac* (siglo XI d.E.) en tierras del Languedoc francés, en donde además del efecto de movimiento anteriormente citado, en su interior encontramos también éste sugerido sobre todo por la gran superposición de elementos configurados a modo de bandas superpuestas que confluyen hacia el elemento central situado en la parte superior que no es otro que la plasmación de la imagen de la Ascensión de Cristo (muy relacionado con el existente en San Isidoro de León). Por tanto la composición interna ratifica la idea de cinetismo.

O el *Pórtico de la Gloria de la Catedral de Santiago de Compostela* (siglo XII D.E.) realizada por el maestro Mateo. Tres portadas dentro de un mismo pórtico, requiriendo mainel la central dado el gran tamaño del tímpano -en donde se representa la escena del árbol de Jessé rodeando la estatua del apóstol Santiago,

sentado, en el mainel y en el centro del tímpano el Cristo mostrando las llagas rodeado por los cuatro evangelistas con sus símbolos-. La interpretación ha sugerido múltiples conjeturas pero en todos los casos lo que representa es la idea de el Juicio Final. La proliferación de figuras, de elementos que explican cada sector lleva a poder mirarlo desde un punto de vista narrativo.

La comprensión de la totalidad viene dada por la visión separada de cada fragmento con una clara intencionalidad "educativa" y dogmática. En definitiva para poder comprender el mensaje habrá que analizarlo con detenimiento e interpretar cada escena. Este análisis supondrá un movimiento, un estudio de cada plano, una valoración de la composición interna imbuida a su vez de una búsqueda de la tercera dimensión y de la plasmación del elemento cinético para conseguir la comprensión final.

Lo mismo sucede, por ejemplo, en los capiteles del *Claustro de San Juan de la Peña* (siglo XI D.E.), los de *Santo Domingo de Silos* (fines del siglo XI D.E.), los del *Claustro de Santillana del Mar* (siglo XII D.E.)... siendo necesaria la contemplación en movimiento para captar la globalidad del tema. Están concebidos a modo de relatos.

En la pintura flamenca de nuevo encontramos vinculaciones claras con este concepto en la obra de El Bosco, *El jardín de las Delicias* (primeros del siglo XVI D.E.). Tríptico en el que plantea un lenguaje simbólico denso -la creación en la puerta izquierda, los vicios humanos en la central y el infierno en la puerta derecha- y ampliamente investigado. La presencia de multitud de escenas (casi miniaturistas) ofrece la posibilidad de una información mucho más abigarrada, lo que obliga a la visión a un recorrido constante por el interior de la obra. Concebida, además, con esta intencionalidad, superpone imágenes en profundidad para crear un espacio ambiental y una perspectiva que lleva desde un primer término hacia el último diferenciándolos por la disminución del tamaño de los personajes. Este hecho no va en detrimento de la perfecta visión de ellos pues no se pierden nitidez como sucederá más tarde con los estudios de Leonardo a la hora de plantear la perspectiva como imagen de la visión del ojo humano. Esta superposición de planos en profundidad supone, además, la presencia del movimiento.

El barroco en Italia tiene una representación excepcional sobre todo a raíz de los estu-

dios y las ideas planteadas por el arquitecto y escultor que innovó toda la concepción de su época; Bernini (1598-1680). Éste concibe tanto la arquitectura como la escultura con un sentido pictórico nuevo recuperando la influencia del período helenístico griego. Son representaciones llenas de movimiento sorprendido en plena acción con una violencia expresiva, como por ejemplo el caso de *Apolo y Dafne* (1620), el *Baldaquino de San Pedro* (1623), la *Fuente de los Cuatro Ríos* (1948-51) o el *Éxtasis de Santa Teresa* (1645-52). Lo mismo que en su arquitectura, *San Andrés del Quirinal* (1658-70) en la que en su gusto por los contrastes hace que pórticos circulares se adosen a muros cóncavos buscando efectos de juego lineal.

El Modernismo español retoma esta idea con Gaudí (1852-1926): *La Sagrada Familia*, la *Casa Milá*, el *Parque Güell*, la *Casa Batlló*... En donde reivindicará lo subjetivo y la plasmación de sentimientos, la defensa del placer y del goce en la contemplación en las obras de arte, la presencia de las formas inspiradas en la naturaleza con líneas curvas y arabescos en forma de “golpe de látigo”, un deseo de que los elementos estructurales queden a la vista y funcionen a la vez como partes esenciales del sistema decorativo. Los edificios los concibe casi como seres vivos susceptible de crecimiento, empleando una luz indirecta en la búsqueda de sugerencias que ilustren sus fines creativos. Con todos estos elementos pretende una arquitectura alejada del estatismo, sugiriendo un movimiento como elemento vital en la construcción.

Picasso (1881-1973) de nuevo recoge esta idea. *Las señoritas de Avignon* (1907) representa la irrupción de una nueva manera de ver el mundo, el denominado Cubismo. El concepto de simultaneidad y la influencia de la escultura negra e ibérica contribuyen a esta ruptura radical con el espacio ilusionista heredado desde el Renacimiento. Introduce en su pintura un nuevo punto de vista simultáneo especulando con el espacio fragmentado y con la noción de tiempo (vinculada directamente con el cine).

Los Futuristas (1912- 1920 aproximadamente) imbuidos de todos los estudios que en ese mismo período se están desarrollando en torno a la fotografía, realizan representaciones como la de Balla (1912), *Dinamismo*, donde la descomposición del movimiento de un perro caminando atado a una cadena presenta una clara vinculación con los estudios cronofoto-

gráficos realizados por Marey en 1882 y Muybridge a partir de 1880 con un objetivo común; plasmar la realidad móvil secuenciada.

El dadaísmo (1912- en adelante) refleja el movimiento en obras como la de Duchamp; *Desnudo bajando una escalera*, reflejo de la influencia que el futurismo tiene en él y la intención de investigar sobre la simultaneidad del movimiento.

En definitiva la representación del movimiento tiene precedentes claros a lo largo de la historia. Y el cine se nutre de ellos. Es un nuevo paso en la cadena de representación del mundo de la imagen.

4. La imagen estática como punto de arranque. Engarce con el análisis desde el punto de vista de la percepción y de la semiótica:

Todo artista cuando crea tiene la *intención de plasmar o transmitir* algo bien sea en el campo cultural o en el emocional. Es lógico, por tanto, suponer que un análisis de la expresión icónica puede permitir remontarse a la fuente, es decir al mensaje primitivo: un signo presenta una simbología y tiene por consiguiente, un significado. Evidente es suponer que todo enfoque aporta su contribución al objeto pictórico, lo modifica y lo hace vivir.

El *contenido* tiene una importancia mucho mayor que el *tema* propiamente dicho. Y vendrá determinado menos por lo que describe que por la manera en que lo hace expresando, consciente o inconscientemente, las tendencias sociales de la época. Interpretar el contenido de una pintura es, a veces, difícil y se puede llegar a conclusiones contradictorias. El problema de la interpretación está en la “subjetividad”. Si se pretende conseguir una valoración “objetiva” lo primero que habría que hacer sería preguntarnos qué quería decir el artista y por qué.

Se puede discutir objetivamente la calidad artística de una obra, pero su *significado* puede interpretarse de manera muy distinta. Hay que tener en cuenta que lo subjetivo está sujeto a lo individual y cada persona tiene una serie de referentes socioculturales diferentes: una película cuya temática fundamental sea la violencia, por ejemplo, será realizada dependiendo de cada autor y el espectador puede sentirse identificado o no con ella. Por ejemplo Tarantino en sus películas presenta una violencia explícita en la que los personajes que surgen en la

escena no tienen ningún reparo moral en ejercitar todo tipo de actos violentos que perjudiquen a la persona. En este caso la violencia es explícita.

Sábato al escribir *El tunel* y Antonio Drove, con la realización de la película, introduce otro tipo de violencia. El escritor-artista decide matar al personaje protagonista femenino del cual depende su vida por la implicación amorosa que siente hacia ella, por no hacerlo en la realidad. La imagen sirve de catarsis redimiendo al hombre de sus impulsos. La violencia está plasmada de forma implícita.

Por muy importante que sea reconocer que el significado y el contenido de una obra de arte superan el tema hay que concederle a éste la importancia que le corresponde. La elección de un *tema* refleja, por tanto, las condiciones sociales y la conciencia predominante de una época, sujeta a las motivaciones particulares de cada autor.

Argullol (1985, pg. 21-22) dice que el arte ha sido la ciencia del hombre primitivo, considerando la ciencia como conocimiento. El deseo de imitar a la naturaleza no era otra cosa que el establecimiento de una comunicación con ella. En la actualidad nuestro propio legado cultural mediatiza esta relación.

A lo largo de la Historia y sobre todo en la Prehistoria la necesidad de plasmar y reproducir las formas de los animales y de la naturaleza retomando sus fuerzas, fue considerado por el ser humano como una muestra de la superioridad sobre su entorno, teniendo la posibilidad de materializarlo reproduciendo las imágenes.

Este proceso implicaba a su vez un goce estético de la naturaleza: imitar y reproducir dicha naturaleza conlleva una operación mimética plena de conocimiento, imbuido de satisfacción, porque el hecho de conocer y reconocer lleva implícito una dosis de placer estético. Por tanto estamos ante un triple proceso que tiene cierta complejidad psicológica; la imitación, la representación y el conocimiento que dará la progresión de las formas figurativas en los desarrollos artísticos de la Prehistoria.

Cuando examinamos los rasgos generales de la historia del arte vista en su conjunto no podemos dejar de observar que los cambios ocurridos en el contenido y en la forma de las artes son, en último caso, resultado de cambios sociales y económicos. Es, en definitiva, el nuevo contenido lo que determina las nuevas formas. Aunque no es infrecuente que un

nuevo contenido se exprese con formas antiguas, también es posible que destruya las formas antiguas con una violencia casi explosiva y haga nacer otras nuevas.

5. Elecciones en función del significado. Un camino para introducir la Sociología y la Semiótica

El *tema* y su *significado* es lo que introduce la diégesis narrativa, con todas las variaciones que pueda conllevar.

Si se parte de las primeras manifestaciones artísticas del arte parietal, en la época Prehistórica encontramos la *Venus de Willendorf* datada en el período Magdaleniense. Es este un período de asentamiento y de búsqueda, de reafirmación por parte del hombre para demostrar la superioridad a su entorno. La estatuilla acentúa los rasgos femeninos relacionados con la fecundidad que garantiza la conservación de la especie humana. Por tanto el tema elegido tiene un significado simbólico y explícito intencional: la mujer, la fecundidad, la pervivencia de la especie, elevándola a una categoría mitológica por ser portadora de capacidades incomprensibles (para el momento). La elección de una temática como ésta introduce intrínsecamente el significante y el significado.

Dando un salto importante en el tiempo se puede observar que *La Maja desnuda* (1798-1805) de Goya, el *Desnudo* (1910) de Sorolla, la *Olimpia* (1863) de Manet o la *Odalisca* (1861) de Fortuny, presentan una misma temática por lo que existe una indiscutible filiación en cuanto a elección de un tema determinado. Estas obras están separadas por períodos de tiempo lo suficientemente amplios como para no pertenecer a estilos artísticos comunes ni tan siquiera cercanos.

A través de la elección temática los artistas designan lo que deben a la historia y reconocen implícitamente su aportación. Cada uno quiere hacer una propuesta diferente en relación a los demás, aportando su propio significado.

Goya trata este tema como señal de provocación y de ruptura con el puritanismo que estaba caracterizando la sociedad del momento en el que solamente podían aparecer desnudos los personajes mitológicos, tales como bacantes, dioses o similar.

Sorolla lo retoma planteándose un reto técnico y plástico como partida de un estudio

luminoso frente a la luz meridional y el color. Plasmará de forma muy particular la evolución que sufre su pintura al reproducir los esquemas del impresionismo que tanto le influyeron. Su aportación fundamental es la utilización de una luz mucho más intensa que la que utilizan sus coetáneos.

Manet retoma esta temática para plantear un acercamiento a los clásicos, oponiéndose a las normas dictadas por la Academia, pero pintando al aire libre. Su pincelada suelta sin mezclas de color en la paleta, hará que sea el propio espectador el que unifique los colores visualmente.

Fortuny para introducir el exotismo elige esta temática como homenaje al Neoclasicismo y Romanticismo y a Delacroix en concreto.

Se puede observar que es frecuente, por tanto, que con una misma temática se adopten contenidos semejantes, pero es posible también que sean unas expresiones puramente formales o que difieran radicalmente en la forma de plasmación estética. En todos los casos las implicaciones o impactos sociales serán diferentes pues toda valoración artística, como veíamos, está sujeta a los condicionamientos sociales y culturales que los motivan y a la estimación subjetiva por parte del espectador.

Un mismo tema presenta diferentes significados o simboliza caracteres variados dependiendo del momento y de la época en la que aparezca dicha manifestación artística.

La adaptación cinematográfica también hunde sus raíces en estas cuestiones, véase, por ejemplo, el caso de "Drácula" de Bram Stoker que ha tenido una gran cantidad de versiones cinematográficas completamente diferentes en su adaptación, estética y estilo narrativo. Desde el caso de la obra de Murnau "Nosferatu, príncipe de las tinieblas" (1922), que recreaba el universo expresionista, pasando por "Nosferatu, el vampiro de la noche" de Werner Herzog (1978) con un planteamiento meramente romántico, al caso de "Drácula de Bram Stoker" de Francis Ford Coppola (1992) que a través de la novela gótica intenta hacer una recreación modernizada del mito.

En todas ellas el núcleo es invariable: el vampiro que vaga por el mundo viviendo en la oscuridad de la noche y las tinieblas, hasta que encuentra a su amada. En lo que sí varía es en el tratamiento de las tramas alternativas y en la forma de ponerlas en escena. Conllevan una diferencia en el tratamiento de los personajes y en la prevalencia que se les dan a éstos en cada caso. Además de las cuestiones estilísticas.

O el caso de "El amigo americano" (1977) que Wim Wenders adapta a partir de la novela de Patricia Highsmith y que, años más tarde (2002) retomará Liliana Cavanni, variando el estilo narrativo pero manteniendo sustancialmente la trama argumental.

La función primera de un relato es la de presentar una historia elaborada con diferentes tramas argumentales engarzadas entre sí de forma que presenten a los personajes y les dejen evolucionar en torno a unos escenarios: "Introducirlos, nombrar a los héroes en un plano retrato o en una secuencia, gesto o acción, son apuestas narrativas que hacen que el relato arraigue, que le dan un tono y una atmósfera. Desde el principio se afirma la relación entre el ojo impasible de la cámara y la planificación afectiva de la historia. Pero también se afirma el punto de vista del cineasta sobre la luz, en el modo en el que ilumina al actor, y sobre el encuadre, que califica el espacio puesto a disposición del personaje" comenta Guerin (2004, pág. 27). Con ello se plantean las diferencias estilísticas y la ubicación de una obra en un género o movimiento artístico.

Cada generación contempla la obra de arte con diferente perspectiva y de la acumulación de las diversas interpretaciones, se deduce todo el sentido que tiene para la generación posterior, como apuntilla Hauser (1975).

6. Elecciones desde la seducción que generan ciertos temas de la Historia del Arte como conceptos previos para plantear el análisis de la percepción y el punto de vista formal

Y ello llevaría a las cuestiones del *estilo* como determinante de las características estéticas y las formas estructurales. Si el criterio de valoración de la obra de arte se elige en función de su semejanza con la naturaleza, la mejor obra sería la que mostrase mayor parecido a la realidad, pero este juicio solamente sería apto para un determinado estilo. Si este criterio lo aplicamos al cine, el modelo de análisis puede ser válido, puesto que la narración cinematográfica ha estado sujeta a criterios de expresividad y por tanto a una claridad de planteamientos y situaciones que sean comprendidas por el espectador. La estética narrativa surge en función de reflejar ciertos modelos de la realidad que presenta el entorno.

Y para reclamar la atención del espectador no habrá otro factor más impactante que el de

la seducción como reclamo muy utilizado, por ejemplo, en el campo publicitario.

La seducción se plantea a partir de la presentación de unas imágenes plenamente esteticistas de forma que atraigan la atención del espectador hacia los objetivos deseados. Jugará un papel fundamental la incorporación de todos los recursos expresivos que ayuden y fomenten dicha atracción: una composición muy cuidada, unos estudios de iluminación particulares, la utilización de colores llenos de significación...

Considerando estos factores podemos establecer la vinculación que puede surgir en la elección de imágenes a partir de criterios de seducción (contemplada esta en la voz de; atraer, fascinar, ejercer sobre alguien una gran influencia y atractivo).

El cine y la publicidad abordan constantemente este tema, existiendo una clara interrelación entre ambos nutriéndose el uno del otro.

Ridley Scott, director de *Alien* (1979) y de *Blade Runner* (1982) lleva a cabo estas dos películas que suponen un hito en la historia del cine tanto por su base argumental proveniente del mundo del cómic (otra de las artes del siglo XX que apenas ha tenido reconocimiento y difusión hasta hace poco tiempo como Arte) como por la forma de realizarlas, utilizando una iluminación muy determinada, unos ángulos inusuales, un montaje de planos cortos de poca duración y acelerando el ritmo por medio del montaje. Hugh Hudson realizador de *Carros de fuego* (1981) y *Greystoke* (1984). Adrian Lyne con *Flashdance* (1983), *Nueve semanas y media* (1986). Alan Parker con *Fama* (1978), *Pink Floyd, El Muro* (1982), *El corazón del ángel* (1987). David Lynch con *Terciopelo Azul* (1986), *Twin Peaks* (1989), *Corazón salvaje* (1990)... son directores que aprendieron el oficio en el campo de la publicidad rodando en algunos casos auténticos cortos que tenían un costo proporcional más elevado que las producciones cinematográficas.

Con posterioridad fueron atraídos por la industria cinematográfica, aunque su actividad principal inicial fuese la publicitaria, creando películas de importancia por lo que supone en la incorporación de un estilo narrativo nuevo y diferente a lo que hasta entonces se venía haciendo. Suponen una gran importancia pues han marcado pautas que cada vez están siendo más utilizadas por la mayoría de los directores actuales.

Ridley Scott en 1982 hace sus dos mejores producciones en ambos campos: *Blade Runner*

en cine y la campaña para el perfume *Chanel* en publicidad, en la que se sobre impresionan una serie de elementos fundamentales para hablar de la calidad del producto. Los "Champs Elisées" proponen el marco referencial centrandolo así, la nacionalidad del perfume. El teclado de un piano, los raíles del tren, una mujer que inicia el recorrido hacia el espectador partiendo de la línea de fuga formada por los vagones parados, una habitación, un rascacielos, un hombre, la mujer, un avión, la mujer, el hombre y sobre el rostro de ella el perfume. Todo el desarrollo narrativo está conducido con una sugestiva música y una conversación entre ambos que se inicia con la presentación de los nombres en un tono íntimo. La seducción está servida.

Al año siguiente (1983) realiza un corto para la casa de ordenadores Macintosh "Apple". Ridley Scott encuentra el referente en la novela de George Orwell; "1984", basada en la película que en ese mismo año realizaba Michael Radford, en donde presentaba una sociedad oligárquica, con individuos despojados de todo rasgo de humanidad en beneficio de la tecnología. Esta idea fue la utilizada por Scott al realizar el anuncio: el hombre anulado por la tecnología y subyugado por un oligarca que los domina controlándoles como si de un *totem* se tratase. Una mujer rebelde será la que los libere de este peso y les devuelva la individualidad. En la película se plantea una crítica al sistema oligárquico prepotente.

El anuncio juega con elementos psicológicos como la representación de la adocenación de los hombres que asisten medio hipnotizados a lo que les dicta una gran pantalla (referente directo de la película) en la que aparece el oligarca sin poder ellos intervenir particularmente por no estar en la posesión de una máquina, en este caso, un ordenador personal. La mujer será el elemento liberador a través de la cual el hombre despierta y se introduce en un mundo nuevo y redimido. Los personajes, el tratamiento estético, estilístico, formal están llevados a cabo de forma idealizada resultando atractivo para el espectador, que se ve introducido en un mundo irreal plásticamente hermoso. De nuevo la seducción tiene un papel capital en la recepción.

Alan Parker en 1982 lleva al cine la película *Pink Floyd, El Muro* a la par que realiza una campaña para la cerveza *Heineken* con el título "La galera". En esta ocasión utiliza la clave de humor, dando una visión de lo que puede suceder en una galera cuando la mitad de los

remeros beben cerveza Heineken y la otra mitad de otra marca. El plano final del barco aparecía dando vueltas en medio del mar Mediterráneo. Entre ambas producciones se podría establecer un nexo de unión a través de la idea de ruptura con el entorno.

En el primer caso plantea una denuncia a la sociedad por los formalismos y los convencionalismos exagerados ridiculizándolos a través de los recuerdos distorsionados del protagonista. En el segundo caso rompe la atonía del trabajo e introduce la idea de la fuerza que supone el consumo de dicha marca de cerveza. En ambos casos con un tratamiento estético muy plástico: luces intencionales, montaje rápido, ritmo acelerado, implementaciones en los picos narrativos con el sonido... en definitiva utilizando una estética sugerente, casi sensual.

David Lynch en 1989 realiza la campaña publicitaria para el perfume de Yves Saint Laurent *Opium*. Esta sería la primera vez que Lynch hacía un anuncio publicitario. Para la realización de este spot se recreó en su película *Blue Velvet* (Terciopelo azul) del año 1986 con la idea de adecuar el anuncio al ambiente de este film. En un fondo de colores cálidos y en un decorado tipo Art-Decó surge una joven, que perfumada con *Opium* es transportada al séptimo cielo de la euforia. Transmite una gran sensualidad y turbación en cuanto utiliza el perfume y siente su fragancia, trasladando éstas sensaciones con los encuadres, planos muy cortos que apoyan la puesta en escena y la interpretación femenina.

Danone en 1983 lanza una campaña publicitaria apoyándose en el éxito de la película que en 1981 había realizado el británico Hugh Hudson, *Carros de fuego*, en la que presenta una música, si no exacta, muy semejante. Los atletas ralentizados (recurso tan utilizado en dicha película) fueron sustituidos por un ama de casa, en uno de los comerciales, que recibía el premio a su trabajo corriendo hacia la meta. En otro de ellos era un hombre, que al igual que en el caso anterior corría hacia dicha meta, que no era otra que la nevera de su casa donde iba a encontrar el codiciado trofeo "el yogur". Estos anuncios fueron realizados por Francisco Daniel.

En 1984 Milos Forman realiza la película *Amadeus* acaparando un buen número de Oscars de la Academia de Hollywood, batiendo récords de taquilla y obteniendo multitud de premios. En 1985 la casa Matutano fabricante de *Cheetos*, realiza una campaña publicitaria basándose en los bailes cortesanos de la época

de Mozart, utilizando una ambientación muy semejante que recuerda instantáneamente al film. La agencia productora era Delvico/Bates (Barcelona), realizándolo con el guión de Juan Puig, por Armando de la Torre. La seducción se plantea como un elemento narrativo esencial.

En 1983 Ron Howard dirige *Un, dos, tres, splash* interpretada por Daryl Hannah y Tom Hanks, en la que una sirena enamorada de un joven que conoce en un naufragio, abandona su entorno marino para conocerle perdiendo su hermosa cola en cuanto abandona el mar pero teniendo un plazo de tiempo corto para permanecer en ese estado. El soltero neoyorkino se enamorará de ella. La agencia publicitaria Tandem DDBNCG, realiza la campaña de productos bronceadores de *Natural Action*, encargando a Alberto Cruells ésta. Para dicha realización retomará la idea de la película de Howard, sacando una sirena sentada en las rocas de una playa con un aspecto tan parecido a Daryl Hannah que la identificación, por parte del espectador, es casi instantánea.

En 1985 Sidney Pollack dirige *Memorias de África*. Tres años después en 1988, Margaret Astor lanza una campaña titulada *Memorias de luz* con el guión de Virgilio Ferrer y Enrique González para la colección "Zulú" con una misma temática

En 1990 la agencia Slogan-Madrid lleva a cabo la campaña de la Once titulada *Happy Christmas*, encargándose de la realización Eduardo McLean a partir de la idea de Fernando Vallejo y Horacio Bertolotti, a través del cual se ve el visionado de diversas escenas algunas de las cuales hacían referencia a ciertas películas, como es el caso de la secuencia en la que el monstruo de *Frankenstein* acompañaba a la ingenua niña hasta el lago, creada en la gran pantalla por James Whale en 1931.²

La música representa un factor fundamental para esta simbiosis cinematográfica-publicitaria como factor de seducción, al estar imbricado con la imagen.

En 1960 John Sturges realiza el que sería uno de los "wensters" más populares de todos los tiempos *Los siete magníficos* adaptando una obra de Kurosawa (*Los siete samurais* de 1954). En la década siguiente las compañías americanas de publicidad, basándose en esta banda sonora realizan la campaña publicitaria

² GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, B: Tesis Doctoral (1992): *La publicidad y el cine en España en la década de los 80*.

para el tabaco Malboro, ambientando a su vez todo el tema de la película.

Pedro Sánchez que empezó siendo montador en una agencia publicitaria, a partir de 1988 se dedica a realizar y montar sus propios anuncios. Enamorado del cine de acción ha querido hacer un homenaje en varios de sus anuncios al "gran maestro" Ridley Scott. Uno de ellos para *Chupa-chups* y otro para el *Banco de Santander* fueron la excusa para montar un decorado similar al de *Blade Runner* para las campañas realizadas en 1987.

Todos los ejemplos revisados no son más que una pequeña muestra de la importancia que tiene la seducción como elemento motor de la publicidad y extrapolándolo, en la historia del arte.

Conclusiones

La influencia y fuerza que tiene el cine como medio difusor de ideas y patrones vitales es una cuestión evidente. El cine está considerado como el Séptimo Arte, pero también como mero entretenimiento.

Los elementos que configuran una narración audiovisual son icónicos, lingüísticos, sonoros y textuales. Todos ellos, una vez construidos, han de llegar al espectador que los ha de comprender, asimilar, aceptar y elegir.

La Historia del Arte a través de conceptos ofrecidos por la Estética, la Crítica, la búsqueda del Centismo, la Elección del Tema y la Seducción, plantean las bases fundamentales de análisis de una obra cinematográfica.

La valoración de los procesos creativos y artísticos, los elementos narrativos y fotográficos, llevarían a la definición del estilo del autor. Las figuras retóricas utilizadas, la simbología presentada a través de los iconos darían los referentes y las referencias.

El estudio de la estética con los procesos de creación llevarán al estudio del estilo que definirá la obra, interrogando al propio autor (directa o indirectamente por medio de sus escritos, entrevistas de la época, declaraciones...).

El cine es una realidad dinámica definida por una estructura narrativa y provista de una naturaleza y funciones propias, pudiendo ser ésta figurativa propuesta por los personajes (mujer que se convierte en pantera al afrontar el tema sexual), narrativa por el desarrollo argumental a través de la incorporación de metáforas, figuras retóricas, iconos (los pájaros

se alteran ante la presencia de la mujer anteriormente citada, y mueren) o estilística cuantificada ésta por las cuestiones técnicas.

El cine puede, de este modo, categorizarse en los diferentes movimientos artísticos de los que se nutre y hacia los que revierte. Efectivamente el cine puede ser catalogado como un Arte.

Bibliografía

- ARGÁN, G.C. (1973). *El concepto del espacio arquitectónico. Desde el Barroco hasta nuestros días*. Nueva Visión. Buenos Aires.
- ARGULLOL, R. (1985). *Tres miradas sobre Arte*. Icaria. Barcelona.
- ARHEIM, R. (1951). *Arte y percepción visual*. Alianza Editorial. Madrid.
- ARHEIM, R. (1954). *El pensamiento visual*. Universitaria. Buenos Aires.
- ARHEIM, R. (1996): *El cine como arte*. Paidós, Barcelona.
- BAUER, H. (1980): *Historiografía del Arte. Introducción crítica al estudio de la Historia del Arte*. Taurus. Madrid.
- BAYO, J. (1987). *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales*. Anthropos. Barcelona.
- BAZIN, A. (1966): *¿Qué es el cine?*. Rialp. Madrid.
- BERGER, J. (1973). *Modos de ver*. Gustavo Gili. Barcelona.
- BORDWELL, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Paidós. Barcelona.
- CALABRESE, O. (1987): *El lenguaje del Arte*. Paidós. Barcelona.
- CASSETI, F. (1998): *Teorías del cine*. Cátedra. Madrid.
- CERAM, C.W. (1965): *Arqueología del Cine*. Destino. Barcelona.
- DONDIS, D.A. (1976). *La sintaxis de la imagen. Introducción del alfabeto visual*. Gustavo Gili. Barcelona.
- DORFLES, G. (1963): *El devenir de las Artes*. Fondo de Cultura Económico. México.
- DORFLES, G. (1979): *El devenir de la crítica*. Espasa Calpe. Madrid.
- ECO, U. (1962). *Obra abierta. Forma e interpretación en el Arte Contemporáneo*. Ariel. Barcelona.
- ECO, U. (1968): *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Lumen. Barcelona.
- ECO, U. (1971) *La definición del arte*. Martínez Roca. Barcelona.
- FERNÁNDEZ ARENAS, J. (1982): *Teoría y metodología de la Historia del Arte*. Anthropos. Barcelona.
- FRANCASTEL, P. (1988). *La realidad figurativa. Y: El marco imaginario de la expresión figurativa*. Paidós. Barcelona.
- FREIXA, M y otros (1984). *Introducción a la Historia del Arte: Fundamentos teóricos y len-*

- guajes artísticos*. De. Barcanova Temas Universitarios. Barcelona.
- FREUD, S. (1979). *Psicoanálisis del arte*. Alianza Editorial (Bolsillo). Madrid.
- GUERIN, M. A. (2004): *El relato cinematográfico. Sin relato no hay cine*. Paidós. Los pequeños cuadernos de "Cahiers du cinéma". Barcelona.
- GIVONE, S. (1990): *Historia de la estética*. Tecnos. Madrid.
- GOMBRICH, E.H. (1979). *Arte e ilusión*. Gustavo Gili. Barcelona.
- GOMBRICH, E.H. (1980). *Historia del Arte*. Alianza. Madrid.
- GOMBRICH, E.H. (1981). *Ideales e ídolos. Ensayo sobre los valores de la historia del Arte*. Gustavo Gili. Barcelona.
- GUBERN, R. (1992): *La mirada opulenta*. Gustavo Gili. Mass Media. Barcelona.
- GUBERN, R. y otros (1995): *Historia del cine español*. Cátedra, col. Signo e Imagen. Madrid.
- HAUSER, A. (1979). *Teoría del Arte. Tendencia y métodos de la crítica moderna*. Guadarrama. Madrid.
- HUESO, A.L. (1998): *El cine y el siglo XX*. Ariel Historia. Barcelona.
- HUYGHE, R. (1968). *Los poderes de la imagen*. Labor. Barcelona.
- JAMES, E. O. (1962). *Los dioses del mundo antiguo*. Historia de las religiones. Guadarrama. Madrid.
- LAFUENTE FERRARI, E. (1985): *La fundamentación y los problemas de la Historia del Arte*. Instituto de España. Madrid.
- LINDSAY, V. (1995). *El arte de la imagen en movimiento*. Fundación de Cultura del Ayuntamiento de Oviedo. Traducción del texto de 1915. Oviedo.
- LYNTON, N. (1988): *Historia del Arte Moderno*. Destino. Barcelona.
- MARCHAN FIZ, S. (1982): *La Estética en la cultura moderna*. Gustavo Gili. Barcelona.
- MALTESE, C. (1975): *Guida allo Studio della Storia dell'Arte*. Mursia. Milán.
- MARTÍN GONZÁLEZ, J.J. (1977): *Presente de la Historia del Arte*. Universidad de Valladolid.
- MICHELI, de M. (1970). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Alianza Editorial (Forma). Madrid.
- MORPURGO TAGLIABUE, G. (1971): *La Estética contemporánea*. Losada. Buenos Aires.
- PACHT, O. (1986): *Historia del Arte y Metodología*. Alianza. Madrid.
- PANOFSKY, E. (1970). *El significado de las Artes Visuales*. Infinito. Buenos Aires.
- PANOFSKY, E. (1979). *Estudio sobre iconología*. Alianza Universidad. Madrid.
- PANOFSKY, E. (2000). "Archivos de la filmoteca". *El estilo y el medio en la imagen cinematográfica*. Texto traducido por Molina, R. y Mora, C. Revista de estudios históricos sobre la imagen. Valencia.
- PLAZAOLA, J. (1987): *Modelos y teorías de la Historia del Arte*. Mundaiz. San Sebastián.
- QUINTANA, A. (2000): "Los dilemas de la historia del cine frente a la historia del arte". Revista Archivos de la Filmoteca. N. 35. Junio. Valencia.
- RAMÍREZ, J.A. (1976). *Medios de masas e Historia del Arte*. Cuadernos de Arte Cátedra. Madrid.
- ROMAGUERA RAMIO, J. y ALSINA THEVENET, H. (1989): *Textos y Manifiestos del Cine*. Cátedra, col. Signo e Imagen. Madrid.
- SAMARAN, CH. (1961): *L'histoire et ses méthodes*. Gallimard. París.
- STAEHLIN, C. (1982): *Teoría fundamental del cine*. Valladolid: Servicio Publicaciones Universidad de Valladolid.
- VENTURI, L. (1980): *Historia de la crítica de Arte*. Gustavo Gili. Barcelona.
- VIGIL FUENTE, C. (1994): *Terapia de ánimas. Sobre arte y otros remedios*. Arcano. Oviedo (Asturias).
- WELLEK, R. (1969-88): *Historia de la crítica moderna (1750-1950)*. Gredos. 5 vols. Madrid.
- WÖLFLIN, E. (1970). *Conceptos fundamentales en la Historia del Arte*. Espasa-Calpe. Madrid.
- YUNG, C.G. (2002): *El hombre y sus símbolos*. Paidós. Barcelona.
- ZUNZUNEGUI, Santos (1989). *Pensar la imagen*. Cátedra. Col. Signo e Imagen. Madrid.