



**FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

**EL CINE: UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA COMO APOORTE A LA  
FORMACIÓN INICIAL DOCENTE DE ARTES VISUALES**

**SEMINARIO DE TÍTULO - PROYECTO DE TITULACIÓN  
PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL  
PROFESOR/A DE ARTES VISUALES**

Alumno (a)  
Ernesto Soto González

.....

Profesor (a) Guía  
Francisca García Barriga

.....

**SANTIAGO, 2023**

**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Campus Macul: Av. José Pedro Alessandri 774 - Ñuñoa, Santiago

Campus Joaquín Cabezas: Dr. Luis Bisquert 2765, Ñuñoa - [www.umce.cl](http://www.umce.cl)

Teléfono: 56-22322.9119 - 56-22322.9120 | Correo electrónico: [artes@umce.cl](mailto:artes@umce.cl)



**FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

**EL CINE: UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA COMO APOORTE A LA  
FORMACIÓN INICIAL DOCENTE DE ARTES VISUALES**

**SEMINARIO DE TÍTULO - PROYECTO DE TITULACIÓN  
PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL  
PROFESOR/A DE ARTES VISUALES**

Alumno (a)  
Ernesto Soto González

Profesor (a) Guía  
Francisca García Barriga

**SANTIAGO, 2023**

Autorizado para



**Sibumce Digital**

**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
Campus Macul: Av. José Pedro Alessandri 774 – Ñuñoa, Santiago  
Campus Joaquín Cabezas: Dr. Luis Bisquert 2765, Ñuñoa - [www.umce.cl](http://www.umce.cl)  
Teléfono: 56-22322.9119 – 56-22322.9120 | Correo electrónico: [artes@umce.cl](mailto:artes@umce.cl)

[www.umce.cl](http://www.umce.cl) [f @umced](https://www.facebook.com/umced) [@umced](https://www.instagram.com/umced) [t @umced](https://www.tiktok.com/@umced) [✉ contacto@umce.cl](mailto:contacto@umce.cl)

## Índice

Introducción.....	3
1. Artes visuales, educación y cine.....	6
1.1. Una mirada a <i>Cine de exposición</i> , .....	7
1.2. El cine en <i>Del cuadro a la pantalla</i> .....	11
1.3. Vinculaciones: el cine y las artes visuales.....	14
2. Una herramienta pedagógica.....	15
3. Análisis comparativo.....	18
3.1. <i>Venom 2: let there be carnage</i> y <i>Saturno devorando a su hijo</i> de Goya.....	18
3.2. <i>Das cabinet des Dr. Caligari</i> y los grabados de Kirchner.....	20
3.3. <i>Joker</i> y <i>La libertad guiando al pueblo</i> de Delacroix.....	25
4. Análisis pictórico: <i>Nosferatu, una sinfonía de horror</i> .....	28
4.1. El paisaje pictórico.....	30
4.2. La presencia del claroscuro, el tenebrismo en la obra de Murnau.....	33
5. Análisis pictórico: <i>El laberinto del fauno</i> .....	37
5.1. La crudeza de la guerra: Referencias a Goya.....	40
5.2. Referencias históricas en la creación de <i>Del Toro</i> .....	42
6. Conclusión.....	46
7. Referencias citadas.....	47

## Introducción

El tema de mi proyecto de seminario es la relación entre artes visuales y el cine en la formación inicial docente de artes visuales. El arte en este caso lo entendemos como la asignatura de Artes Visuales impartida tanto en los colegios como en las universidades, y el cine como aquel contenido escasamente estudiado o presente en el currículum de artes visuales, a diferencia de otras disciplinas como la pintura, escultura, arquitectura, etc. Este tema surge debido a una problemática presente en la comunidad educativa en Chile, que es una separación entre las disciplinas de las Artes Visuales y el Cine en la formación inicial docente de Artes Visuales. Este estudio apunta a demostrar la capacidad educativa del cine y de alguna manera exigir una mayor educación sobre cine en los colegios y universidades, ya que, al ser un medio tan masivo, su potencial pedagógico puede ser muy bien aprovechado. Tanto el cine chileno como el internacional tienen el potencial de referenciar distintas obras y referentes artísticos conocidos y estudiados, teniendo así una posibilidad educativa, para estudiar no solo la historia del arte, sino también las artes en general, en términos de lenguajes visuales.

En mi experiencia, en la carrera de Pedagogía en Artes Visuales de la UMCE, las películas o documentales eran utilizados para ejemplificar un acontecimiento histórico (la revolución mexicana, el golpe de estado, etc.) no como un material de análisis para el estudio de un lenguaje formal. Entendamos el análisis, como una herramienta que favorece el pensamiento crítico principalmente, y también como una experiencia descriptiva, donde reconocemos el material propiamente tal, la película, las secuencias del largometraje. Luego un poco de contexto histórico, lugar y espacio. Cada uno representa un subtema que hace de una película algo que puede llegar a ser una gran obra de arte. Así como analizamos pinturas, esculturas o fotografías, de igual manera podemos sacar gran partido a las obras cinematográficas. Aunque durante las clases de la universidad los tiempos de receso muchas veces, entre compañeros sí se generaban discusiones sobre cine, cineastas, directores, etc. Y con eso mismo nos surgían muchas ideas que rescatábamos de películas para implementar en los trabajos que debíamos hacer.

En el cine se pueden encontrar producciones con una amplia y diversa gama de temas donde están presentes, por ejemplo, hechos históricos, referencias a la cultura pop, la psicología y la filosofía, entre otros. No es de extrañar que algunos filmes sean temas de estudio en algunas carreras como, por ejemplo, filosofía en la UMCE, donde se estudian paradigmas presentes en textos de filósofos y teóricos, y en muchas ocasiones películas actuales son temas de estudio donde abordan quiebres a muchos de esos paradigmas, donde la ficción tiene las herramientas para crear historias y situaciones donde todo puede ser cuestionado, donde puede acercarse mucho a nuestra realidad, pero también alejarse.

¿Cómo puede el cine servir como una herramienta pedagógica al servicio de estudiantes y profesores de distintas áreas? ¿Qué puede aportar el cine a la formación inicial docente en artes visuales?

El cine puede aportar mucho a la educación y a la sociedad, más que ser solo un mero objeto de entretenimiento. La investigación propone que con el visionado y estudio de películas durante la formación inicial docente de artes visuales, pueda ser posible el estudio de los lenguajes visuales del cine y de la pintura, pero también sea posible estudiar la historia del arte, ya que, al haber personajes ficticios, creados y aunque muchas veces influenciados por personas reales históricas en nuestro tiempo, el estudio y el análisis del cine o de películas puede aportar a la formación y a la creatividad de los docentes de Artes Visuales, tanto como lo pueden hacer las otras disciplinas artísticas de élite. Llamémosla “elite” para ejemplificar su amplia profundización histórica y estudio, quedando otras áreas más apartadas, por ejemplo, el cine y la danza en contraste con pintura, escultura y fotografía, por nombrar algunos. El objetivo general de este trabajo es investigar la importancia del cine como una herramienta pedagógica en Chile, para su uso en la enseñanza de diversas áreas y asignaturas como las Artes Visuales.

Para lograr eso los objetivos específicos son:

- A partir de un criterio estético, recopilar filmes donde haya aspectos propios de las artes visuales, como un ejercicio de análisis donde se ejemplifique la vinculación de disciplinas artísticas como la pintura, y el grabado en obras cinematográficas.
- Explorar o detectar la presencia de pinturas de la historia del arte, canónicas, referencias del arte en las películas recopiladas.
- Diseñar una herramienta de análisis de cine para estudiantes en formación inicial docente de Artes Visuales para el aprendizaje de lenguajes visuales en pintura y en cine en diversos contextos.

Es necesario analizar al menos dos obras fílmicas con un enfoque pedagógico crítico y con criterios artísticos en relación a lo pictórico. Así demostrar la capacidad del cine para referenciar obras y referentes artísticos conocidos y estudiados en los contextos educativos y que forman parte del currículum de artes visuales tanto en los colegios y de la Historia del Arte, como el canon establecido.

Para el logro de los objetivos, el método de investigación es de carácter cualitativo, que incluye:

- Visionado de películas y otros materiales audiovisuales, como por ejemplo fragmentos de películas donde se visualicen los temas a tratar, y la revisión de imágenes pictóricas para un análisis comparativo.
- La realización de entrevistas, a modo de conversación y grabadas. En este caso a Simón Farriol, quien organiza el Cine Club de la UMCE y es el curador de la galería de arte Nemesio Antúnez de la UMCE. La entrevista a Simón Farriol, quien organiza el Cine Club de la UMCE, servirá para averiguar temas de cine arte contemporáneo, principales problemáticas, películas de países, etc. Será interesante conocer su mirada y percepción del cine hoy en día, si es que mi planteamiento sobre el cine es visto meramente como entretenimiento tendría real cabida en Chile. También será importante preguntar sobre el cine club de la UMCE, cuál es la finalidad de estas sesiones de cineclub, cuál es su principal público, y si considera que un taller de análisis de cine sería pertinente en la UMCE.

- Uso de bibliografía secundaria, como por ejemplo un diálogo entre las ideas de Jorge LaFerla y Fernando Pérez, para abordar la problemática del cine y el arte. Así como también incorporar como principal material de conocimiento en historia de las artes visuales, *La historia del arte* de Ernst Gombrich.

Esto es una investigación sobre cine, entendiendo en una primera instancia como que la esencia del cine era asistir a una sala, donde todo está preparado para presentar una película, lo cual irá cambiando con el tiempo y la tecnología. Será importante comenzar a analizar películas, actuales como antiguas, para identificar elementos culturales presentes que definen una época, no del todo presente en otras áreas artísticas como la pintura, escultura o fotografía, debido a que los lenguajes visuales y los procedimientos son distintos. El orden de estos análisis será de saltos temporales, comenzando por análisis comparativos de un clásico del cine expresionista alemán, para luego introducir películas más actuales. En este caso el título responde a que una herramienta pedagógica puede ser utilizada sin una cronología temporal, siendo lo importante el material audiovisual y todo su contenido pedagógico. Las películas que darán cuenta de esto con un análisis más detallado son *Nosferatu: una sinfonía de horror* y *El laberinto del fauno*. El largometraje es un medio en el que se puede dar cuenta de grandes cambios tecnológicos que definen una obra cinematográfica final.

## 1. Artes visuales, educación y cine

Utilicemos en este apartado un diálogo con las artes visuales refiriéndonos a pintura, grabado y cine, no es por desmerecer otras artes visuales como la danza, el teatro, performance, videoarte, entre otras. Sino para centrar el tema de investigación en estos 3 ejes de las artes visuales mencionadas con anterioridad. Entonces entendamos las artes visuales como un concepto de estudio en este proyecto de seminarios, que abarca la pintura, el cine y la fotografía. La pintura en este caso ¿puede relacionarse con el cine? ¿en qué medida y cómo podría ser esto posible? Considero ahí el problema central del que todo este trabajo se centrará, porque la fotografía está relacionada directamente con el cine. Utilizamos cámaras para hacer cine, recursos fotográficos para las secuencias cinematográficas, por ejemplo, un plano medio, un plano americano, un plano general, etc. Ahora resulta interesante destacar que cuando en un film aparece un recurso fotográfico vanguardista, esto sería un quiebre a lo conocido, que sí existe, pero por mi parte sólo lo mencionaré en una ocasión más adelante. En cambio, la pintura no es tan fácil relacionarla directamente, a menos que pintemos cada fotograma y que luego esto se proyecte, pero de solo imaginarlo sería un ejercicio muy tedioso y no habría posibilidad de proyectar dicho resultado, porque no existiría un negativo a menos que sea un proyecto en digital, pero esto ya sería una animación de tipo stop-motion, en donde entran otros tipos de recursos tanto fotográficos como instalación, etc. Más adelante se mencionan casos de películas con pinturas en uno de los diálogos con referentes. Pero para dejar en claro esta sección, el stop-motion entra en otra categoría de película y de cine, por lo cual no será materia de análisis en este trabajo, además este tipo de cine es muy distinto, se utilizan marionetas u otros materiales para crear personajes, siendo un abanico muy amplio del cual no quisiera ahondar, pero han salido obras magistrales del stop motion, por ejemplo, los trabajos de Tim Burton. Volviendo al tema central, el vínculo de la pintura con el cine, será en este caso con películas que no sean de animación, porque por obvias razones trascienden las épocas, ya que era más difícil hacer una película de animación en el año 1920 que ahora en el 2020. Por eso mismo las películas en su gran mayoría proponen un vínculo con la pintura, algunas citan obras famosas y otras toman referencias y las adaptan.

Entendamos cine como la suma de todas las partes. ¿Qué es el cine para ti? ¿Qué ves cuando ves cine? Y ¿qué ves cuando ves una película? De alguna manera cine y película se parecen, comparten en común algunas cosas como por ejemplo una secuencia cinematográfica. Yo los ordenaría de la siguiente manera, primero tenemos una secuencia cinematográfica, luego una película, luego en esa película tenemos un espectáculo visual, una historia y un guion atrapante, luces sombras, luego una pantalla grande, un sonido envolvente, unas butacas, un público conformado por personas al azar, donde tal vez todos se rían de lo que acontece en la pantalla y se emocionen de alguna manera, una conexión con la pantalla y los personajes de la película y finalmente el proyector, que es algo fundamental en la sala de cine. Tal vez ahí tenemos la esencia del cine, con todos los recursos necesarios. Tengamos en

cuenta los inicios y hagamos el ejercicio y el ritual de ir a un cine a ver cine como si nunca antes hubiera existido y fuera esta la primera vez. Eres de los primeros o de las primeras con el gran privilegio de conocer el cine y disfrutar de una película. ¿Qué elementos consideras trascendentales en esa experiencia? Todos estos elementos constituyen la esencia del cine, y dicha esencia no cambia.

## 1.1. Una mirada a *Cine de exposición*

El cine es el séptimo arte, desde que los hermanos Lumière dieron inicio y sentaron las bases de lo que conocemos como película con la invención del cinematógrafo, un invento que es la evolución del kinetoscopio de Edison. Y no mucho tiempo después, en el transcurso del siglo XX, todos los lugares aledaños se fueron vinculando con el cine, o más bien con esta actividad cinematográfica. Con este hecho comienza toda una actividad comercial de obras y también de insumos cinematográficos (LaFerla, 2013). Entonces, una película en resumidas palabras es una secuencia fotográfica, compuesta por muchas fotografías, ¿que luego gracias a un mecanismo pasan a estar en movimiento? y se llamarán fotogramas. En un principio la breve cinta captada por los hermanos Lumière *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* o en español *Saliendo de la fábrica Lumière en Lyon* causó gran admiración, y como no si era el invento del siglo o tal vez del milenio. Así comienza a finales del siglo XIX y comienzos del XX un invento que cambiaría nuestra historia. Jorge LaFerla (2013) nos relata respecto a este tema que el cinematógrafo estableció lazos con el arte, desde su invención, y que con el tiempo se fueron vinculando y también distanciando. El cinematógrafo dio paso a un medio de entretenimiento masivo y con un lenguaje propio. Con el paso del tiempo y todo el desarrollo industrial el mundo del cine se iba de a poco transformando y avanzando. Nuevos dispositivos para filmar se iban inventando, así como las inversiones. Desde la década de 1920, el cine iba dando paso a una larga posibilidad de expresión, muy distinta al cine que era exhibido masivamente. En su lugar este uso del cine de carácter expresivo se alejaba de la imagen figurativa y aquello que era la común puesta en escena (LaFerla, 2013). Así entonces va creciendo la idea del film como arte, donde nace la búsqueda de un nuevo lenguaje formal y vanguardista por parte de una serie de artistas como Salvador Dalí, Marcel Duchamp, Man Ray, Hans Richter, entre otros y quienes fueron algunos de los referentes que apartaron la disciplina del cine con lo comercial y con el público masivo, con una búsqueda más vinculando a la plástica. Jorge LaFerla relata que Paul Wegener y Sergei Eisenstein formularon propuestas radicales, definiendo así el cine que rompía con las bases del cine de espectáculo, constituyendo un cine vanguardista y de carácter experimental a partir de la década del veinte.

*Cine de exposición*, como nos relata Jorge LaFerla (2013) es una muestra expositiva que relaciona el audiovisual tecnológico y sus dispositivos con el arte contemporáneo. Una muestra que pretende continuar esta historia de vínculos y rupturas entre el cine y las artes:

La muestra *Cine de Exposición*, compuesta por ocho instalaciones de Andrés Denegri, ubica al aparato fílmico en el centro de la escena de arte, tanto en su función específica de proyectar, como por el valor escultórico de las máquinas y las imágenes resultantes. Así es como el Espacio de Arte de la Fundación OSDE se convierte en un escenario cinematográfico, que se presenta como una forma de pensamiento sobre el dispositivo fílmico, las imágenes técnicas y el autorretrato documental. ( 5)

En este sentido la exposición y el relato de Jorge LaFerla pone la problemática de la separación entre arte y cine en el sentido de entender el arte como aquello que no es masivo, sino como un instrumento para problematizar estética y artísticamente el pensamiento. Donde esta exposición se aleja del cine comercial propiamente tal y lo problematiza con instalaciones de video o proyecciones en formato digital alejando la materialidad y dejando ausente este tipo de cine antes mencionado. Por ejemplo, nos muestra la obra de Nam June Paik que, entre la performance, la música electroacústica y la imagen electrónica se presenta como un antecedente de la práctica artística de una instalación de cine, mientras en ese momento se presentaban al mercado las primeras máquinas portátiles de vídeo. También nos pone de manifiesto *La Piel* (2007) y *FILM* (2011), en donde la primera es un proyecto de Thierry Kuntzel que es una propuesta escultórica con un recorrido entre imágenes de fotografía, cine e informática. El resultado fue una imagen háptica que se generaba por múltiples imágenes fijas de piel humana de muchos modelos, él incluido, que estaban fundidas y brindaban la apariencia de una sola imagen continua. Generaba un extraño paisaje difícil de descifrar, provocando extrañamiento y también un goce al no poder develar por completo la imagen proyectada, remitiendo a la máquina que la producía. Incentivando así una percepción sensorial sólo dada por el silencio y el lento desplazamiento del film y la imagen resultante (LaFerla, 2013). *FILM* por su parte, puso la dificultad material de hacer cine de paso reducido y exhibirlo en su materialidad original. Fue una mega proyección de trece metros de altura de una película de 35mm realizada por la artista Tacita Dean quien pasó de formación plástica a la realización audiovisual con la obra nombrada. La imagen resultante fue una paradoja del corrimiento del dispositivo del cine al espacio expositivo de un museo de arte contemporáneo. Su obra se convirtió en un manifiesto de resistencia a los “distintos recursos que el mercado del arte utilizaba para generar un efecto de cine, en los espacios de arte, a partir de las tecnologías informáticas del video” (LaFerla, 2013. p.18)

Una mirada al hoy en día, ¿Cómo es visto el cine? ¿Qué películas y qué tipo de películas se exponen? ¿Son educativas? ¿Es cine arte? Una breve mirada a estas preguntas, nos podemos responder, sea quien sea a quien se les haga estas preguntas, que es solo un cine de entretenimiento de fin de semana, por lo menos las grandes cadenas de cine, donde gran parte de la población nacional chilena tiene acceso. Por ejemplo, un cine arte Normandie no está presente en el sur de Chile o en el norte, sino que solo en la región metropolitana, que de hecho esta región es de las pocas que contiene un mercado del arte, entendamos mercado del arte como un concepto de carácter industrial. Por ejemplo, variedad de galerías de arte, museos, cines, teatros, entre muchos otros. La cuna de la industria del arte está en Santiago de Chile, de la cual no muchas regiones de Chile tienen acceso, aunque sería ahondar en otro tema que de igual manera sería muy controversial.

Algo interesante al leer un poco de Jorge LaFerla, *Cine de exposición*, es sobre presentar el cine como un formato distinto, escultural y multimedial, algo que por lo

menos a estudiantes en formación inicial docente no se nos educó y que hubiera sido muy importante aprender, ya que el género multimedia en estos años es todo un tema en los colegios, las nuevas tecnologías y géneros de este tipo deben estar presentes no sólo en asignaturas de artes visuales sino también en otras áreas del aprendizaje porque es un tema que trascendental de esta época y debe ser manejado y cuidado. Y volviendo al tema del cine y la industria del cine. ¿Qué nos gustaría ver en una sala de cine? considerando que tenemos películas a veces en estreno literalmente en la palma de nuestras manos. Como propone Jorge LaFerla “las salas de cine están dejando de proyectar cine y, subrepticamente, ofrecen los soportes digitales y las proyecciones de base de datos como cine” (Jorge LaFerla, 2013 p.11).

## 1.2. El cine en *Del cuadro a la pantalla*

Fernando Pérez en su ensayo *Imágenes de imágenes: del cuadro a la pantalla*, nos habla sobre una problemática presente en la pintura. En este caso la pintura está presente en otros medios artísticos. Esto es, por ejemplo, pinturas presentes en pinturas, pinturas presentes en fotografías y pinturas presentes en el cine. Como si dichas pinturas, fotografías o películas referencian otras pinturas. Como el ejercicio que hacen algunas películas contemporáneas, en donde en alguna escena los personajes principales van al cine a ver alguna película ya conocida. Un ejemplo de esto sería, en una película X donde ocurre una situación cotidiana, los personajes principales van por la ciudad compartiendo conversaciones, se toman un café o algo en una tarde de viernes, van al cine y muestran la cartelera y eligen una película de terror, muy conocida que podría ser *Scream* de 1996. Aunque este ejemplo se aleja un poco en los temas pictóricos que Fernando Pérez plantea, pero sirve como un supuesto. Algo así plantea el autor, cuando en una pintura aparece otra pintura, o en una fotografía aparece una pintura en donde se pierde gran parte de su detalle y la característica principal, que es poder admirar una obra pictórica desde sus distintos ángulos. Esto es en esencia una obra de arte presente en otra obra. Más referido a pinturas, la relación que el autor plantea es cuando en una obra fílmica, a mi parecer más de tipo documental, se presenta una obra pictórica dispuesta a ser analizada, como una presentación en un museo. Me recuerda la obra documental *La caverna de los sueños olvidados* del 2010, en donde el director Werner Herzog, muy conocido y aclamado, nos muestra la cueva de Chauvet en Francia con las pinturas rupestres y con una especie de mediación, todo un recorrido y una muestra de la cueva. O más relacionado a lo planteado por el autor, mi obra fílmica favorita y trascendental a todos los tiempos *El Bosco, el jardín de los sueños*. Donde se nos presenta la obra de Hieronymus Bosch, *El Jardín de las delicias* junto con toda una antropología de la imagen. Hasta ahora no he visto esa obra en persona, pero el film presenta un acercamiento junto con una suerte de mediación y curatoría, donde muestran la obra y toda su historia, análisis pictóricos de algunos artistas contemporáneos de varios países, entre ellos Miquel Barceló quien aparece referenciado por Fernando Pérez en este ensayo sobre *imágenes de imágenes*.

El autor nos señala que este motivo *del cuadro en el cuadro* se mantiene hasta la primera mitad del siglo XX, encontrándose variaciones de las vanguardias sobre el tema, con obras de Magritte, Matisse, Braque, entre otros. Luego comienza a desaparecer por las distintas ideas vanguardistas de la época, específicamente la pérdida de la pintura figurativa y del cuadro como formato. Al mismo tiempo surgen los medios de reproducibilidad técnica que tienen la capacidad de reproducir imágenes de manera automática, lo cual tuvo su auge en esa época. Entonces el autor plantea que el motivo de la imagen dentro de la imagen migra desde el arte pictórico al arte fotográfico y cinematográfico (Pérez, 2019). Aunque el avance de las tecnologías no es significado de que la obra pictórica haya quedado en el olvido o desmerecida, de hecho, todo lo contrario. En el cine, por ejemplo, como nos plantea

Fernando Pérez, la fascinación por parte del cine con la pintura no ha disminuido, incluso pudo haber aumentado. Con ejemplos como *Loving Vincent* (2017) de Dorota Kobiela y Hugh Welchman, que es una obra de arte por sí sola, ya que para realizar esta película se convocaron más de 100 artistas y cada fotograma es una pintura, y la experiencia al verla es inigualable y muy inmersiva. Y también nos pone como ejemplo *El molino y la cruz* (2011) de Lech Majewski, en donde ambos films entremezclan la filmación de pinturas reales con animación digital, pero esto llevado a otro nivel mucho más complejo entre vinculación de medios diversos.

Nos pone también el caso de relación entre arte y cine cuando en el cine se producen las biografías cinematográficas de pintores, documentales sobre arte o las películas que toman como tema el espacio de la galería y el museo, en los cuales hay un constante diálogo con diversos aspectos de la pintura. Me recuerda la película *Modigliani*, donde se habla un poco de los últimos años de su vida, su rivalidad con Pablo Picasso, y la controversia que generaba su estilo de pintura. La película es como una especie de biografía con mucha ficción de por medio y con reproducciones de pinturas famosas, en este caso de Picasso, con la recreación de la pintura *Modigliani*. Pone una perspectiva de pintor al final de la película, una secuencia muy interesante donde participan en un concurso de pintura en París, en las cuales participan Diego Rivera, Modigliani, Picasso, entre otros pintores de vanguardia muy conocidos. El diálogo y vinculación con la pintura en este caso se produce por ejemplo cuando Modigliani realiza un retrato a una niña, su madre le reclama que el cuello de su hija no es tan largo, entendamos que un aspecto característico de la pintura de Modigliani es la exageración de características del cuerpo humano en sus pinturas, entonces uno se pone en esa escena donde está el cuadro terminado luego de ver la paleta del artista y la obra terminada.

Según Fernando Pérez, poniendo el caso de Mónica Barrientos, a veces se tiende a reducir esta relación a la “presencia pictórica en el cine”, como una influencia de la pintura en el cine. Me imagino esta “presencia pictórica en el cine” en el sentido de la iluminación, como puede ser el claroscuro del Barroco en una escena de película, muy teatral, parece una propuesta muy interesante y pareciera que muchas películas actuales usan este tipo de recursos, con ciertos colores para crear una tensión en la imagen cinematográfica. Me viene a la mente una película de la plataforma Netflix, de supuesto terror, donde había mucha riqueza en iluminación y color, era muy pictórica en ese sentido, aunque como trama dejaba bastante que desear. La mayoría de películas realizadas por Netflix tienen ese carácter pictórico en el sentido de lo fotográfico y compositivo, utilizando paletas de colores muy marcados y notorios a la vista, podríamos considerarlo incluso un espectáculo visual, siendo esto un elemento muy destacable por el buen uso de los medios audiovisuales. Me parece interesante también la contraposición que propone André Bazin cuando postula el espacio de la pintura y el de la pantalla como antiético, ya que al filmar una pintura el cine la destruye, ya que reduce todos los aspectos de una pintura, como la fidelidad del color, el encuadre, valores cromáticos, montaje, entre otros (Bazin, 1990). Como plantea Fernando Pérez la “Ontología de la imagen fotográfica” baziniana ya es discutible

además de bastante datada, considerando los ejemplos mencionados al principio. Aun así, comparto la idea de que la imagen automática, objetiva de la máquina si está bastante distanciada de la imagen expresiva y la estética del arte pictórico (Pérez, 2019). El autor del ensayo también plantea la opinión de Boris Groys, donde el cine como un medio que privilegia un principio activo, se opondría a la contemplación propia de la pintura. Como es el ejercicio, por ejemplo, de detenerse a admirar cada detalle de una pintura al óleo, donde dependiendo de las dimensiones uno puede pasar horas admirando cada detalle de pinceladas, colores, brillo y situaciones temáticas. En el cine por ejemplo estos elementos como las dimensiones no están del todo definidas, por el fuera de encuadre. Si nos muestran una obra, a menos que la conozcamos, no sabremos las dimensiones reales, ya que la pantalla grande las suprime todas casi a un mismo formato, esto a menos que se haga la escala con alguna persona, como sería el ejemplo de las muestras en museos. “Otra dimensión de la imagen que el cine da a ver (siguiendo también en eso un camino ya explorado antes por la pintura) es su relación con el espectador, con la mirada, con los cuerpos y los rituales por los que estos se relacionan con la imagen.” (Pérez, 2019, p.82)

### 1.3. Vinculaciones: el cine y las artes visuales

Vincular estas ramas del arte requiere un ejercicio de observación. No es necesario recurrir a una búsqueda antropológica para darnos cuenta que ciertas escenas tanto en el cine, en la pintura o la fotografía se referencian entre ellas dependiendo del trabajo del artista, su trayectoria, sus viajes, entre otras situaciones. Como vimos en los capítulos anteriores citar pinturas en otras pinturas estuvo en tendencia por mucho tiempo, luego esto se perdió, pero solo en la pintura figurativa. Por ejemplo, Pablo Picasso en uno de sus viajes conoció una tribu que utilizaba máscaras en rituales, luego este artista se apropia de dichas máscaras mediante la pintura, en este caso los rostros en retratos cubistas de *Les Femmes d'Alger*, una pintura muy importante y estudiada en la historia del arte. De hecho, en la película *Titanic* (1997) de James Cameron, se presenta esta obra y otras de artistas impresionistas. En este caso parecían hablar de Picasso como si estuviera recién empezando en la pintura, recordemos que los sucesos de *Titanic* acontecen en 1912 y *Les Femmes d'Alger* fue hecha en 1907. Este es un ejercicio interesante, ya que un personaje dice algo como “un tal Picasso... nunca será famoso” un poco desmereciendo el arte no solo de Picasso al ser tan rupturista con la figura humana y también el resto de obras vanguardistas. También en la película *Inglorious Basterds* (2009) o *Bastardos sin gloria* en español, de Quentin Tarantino hay una secuencia donde Shosanna es interrumpida en sus labores en el cuidado del cine, en este caso ella está cambiando la cartelera y un soldado nazi quien busca conversar con ella sobre cine, entre muchas películas de culto francés, nombran *The Kid* (1921), de Charles Chaplin y pone énfasis en las persecuciones

El siguiente ejercicio de análisis de películas nos hablará de algo parecido. Las referencias pictóricas en el cine, no como un muestrario de obras en las películas, sino que la película siendo una obra pictórica, ya sea por el manejo de la fotografía con luces y sombras, también en materia conceptual. Por ejemplo, el concepto de lo “sublime”, cuando los pintores románticos retrataban un paisaje buscando la idea de lo sublime en el cuadro. ¿Será posible encontrar lo sublime en algún fragmento de un film? Lo que sí podemos encontrar son referencias a la búsqueda de lo sublime, ya sea por la inmensidad de una vista hacia el océano o unos Alpes inmensos, que parecen ser capaces de tocar el cielo. De esta manera parece estar el cine más relacionado a esta idea de lo sublime en lo pictórico. Así mismo puede relacionarse con la fotografía, sobre todo por el cine y los instrumentos que se utilizan, de hecho, considero que el cine está mucho más relacionado a la fotografía, más que nada por lo planteado anteriormente, la invención de los hermanos Lumière y los procedimientos para realizar una película, preparar un escenario, encuadres, etc. En los análisis que vendrán en los siguientes capítulos veremos algunos ejemplos donde se utilizan recursos técnicos propios de la fotografía como algunos cuadros de enfoque, luces y sombras. Pero un elemento que quiero destacar será una escena parte de un fragmento en donde el negativo de la cinta será usado como un recurso, que a mi parecer es casi vanguardista y a su vez muy creativo, que será parte del análisis pictórico de *Nosferatu* más adelante.

## 2. Una herramienta pedagógica

¿Cómo podríamos definir “herramienta pedagógica” con nuestras propias palabras? ¿Qué define que algo sea una “herramienta pedagógica”? En síntesis, una herramienta pedagógica la podríamos definir como un medio para enseñar algún área del conocimiento. Por ejemplo, si enseñamos historia universal, nos podemos apoyar de textos, videos, imágenes, etc. Cada uno de esos elementos los podemos entender como una herramienta al servicio de la educación. Así como también pueden ser las planificaciones de las clases, una herramienta pedagógica para definir tiempos, parámetros de evaluación, entre otros.

La pintura ha sido la herramienta pedagógica por excelencia para enseñar historia del arte, ya que la pintura ha estado presente mucho antes que otras disciplinas artísticas que conocemos hoy en día. Nos resulta más fácil entender la época del renacimiento con obras artísticas, incluso para saber de la política en esa época. Y así con las pinturas rupestres también, vemos esas manifestaciones que en su origen eran rituales o iniciaciones, y hoy las consideramos “pinturas”, cuando también pudieron entenderse en esa época como fotografías, o cine. De alguna u otra manera se está intentando plasmar un momento específico, y el procedimiento se asocia a la pintura, pero hoy en día ya no entendemos la pintura solo como una manifestación para plasmar la realidad como tal, sino que abarca temas de expresión, simbolismo, etc. Entonces en este entendido la pintura nos puede servir para estudiar otras ramas de la historia del arte, como el desarrollo cognitivo o creativo.

Por ejemplo, si estudiamos una obra de Van Gogh, como puede ser *La noche estrellada*, sabemos que el artista tenía una gran admiración por las estrellas, y por varias situaciones de su vida y su contexto decide retratar las estrellas, y parte de la ciudad desde la ventana del lugar donde estaba siendo internado. Podemos utilizar esta obra como una herramienta pedagógica para estudiar al artista, su situación mental y su contexto, pero difícilmente podemos estudiar otros aspectos de la historia del arte, como puede ser alguno de sus contemporáneos en otro lugar del mundo, a menos que presentemos otra obra como un ejemplo. A diferencia de la fotografía, por ejemplo, que, si tenemos una foto de Van Gogh pintando la obra *La noche estrellada*, veríamos otros aspectos mucho más documentales, como el color de la foto, la vestimenta del artista, sus materiales, su taller, y que de igual manera nos ayudan a estudiar al artista, pero también a estudiar los medios visuales, el contexto de la propia fotografía nos arroja un sin fin de conceptos de estudio, como las cámaras y otros recursos fotográficos.

Este proyecto de seminario explora el cine como una herramienta pedagógica, y para esto hay que ver cada aspecto que pueda ayudar a la labor docente. Utilizando el cine se pueden enseñar realmente todas las áreas del conocimiento, hay un sinfín de películas rondando por internet y en los cines. Es un medio masivo y muy sobreexplotado, muchas cosas pueden ser consideradas cine, así como otras pueden considerarse basura. Así como pasa con la pintura y la fotografía, algunas tienen capacidad de ser ampliamente estudiadas y otras no. Una selfie tiene capacidad de

ser estudiada, pero no todas las selfies existentes tienen esa misma capacidad. Lo mismo ocurre con el cine, hay obras fílmicas que son espectaculares en todos los sentidos, una trama, trabajo de fotografía, banda sonora, etc. Pero también hay películas que dejan mucho que desear y quedarán por siempre en nuestra memoria como aquella película que fue un fiasco de ver. Sucede muchas veces que considerar una película digna de ser estudiada o no, depende más de un crítico de cine, pero un trabajo de análisis, ya sea en el colegio o en la universidad, requiere mucho de saber criticar, y argumentar, lo cual es muy importante para el desarrollo en la comunicación y también en el crecimiento de una persona, y es de igual manera un ejercicio muy pedagógico.

En una entrevista con el cineasta Simón Farriol, quien es curador de la galería Nemesio Antúnez y también dirige el cine club de la UMCE, nos cuenta su carrera como artista y como esto se vincula en su puesto en la UMCE. Él realizó una película que está actualmente en una gira, por lo que aún queda por esperar para su estreno en nuestro país, la cual retrata los horrores de la guerra, en la misma entrevista nos cuenta que usó la lógica de Goya para hacer una relación con algo que es de carácter universal, como lo es la guerra y los desastres y horrores que deja, entonces en ese sentido la pintura está presente en el cine de autor, lo cual no deja de ser interesante, porque muchas películas utilizan la pintura como un referente y depende de cada artista con su genialidad, como aprovecha este material visual y lo convierte de alguna manera en una referencia fílmica, así como sucede con la película de Farriol. Ya dirigiendo el cine club nos comenta que la idea nace en la pandemia, y aborda diferentes temáticas tanto estéticas como políticas, en donde nos presenta la problemática del cine, y que su teatralidad ha ido cambiando mucho con los nuevos medios y que ahora todo puede ser cine y solo depende de las personas catalogar una película como cine. En este sentido el cine club viene a acercar el cine y todo su contexto histórico a la comunidad educativa, no solo de la UMCE. La idea de este cine club, según Farriol, es acercar el cine a la gente que no necesariamente sea entendida en temas de cine, que las obras que se muestran, ya sean documentales o películas, sirvan como material de reflexión y de pensamiento, y son clásicos, grandes obras y documentales difíciles de conseguir, para que puedan ser mostrados de manera gratuita en un espacio grato de aprendizaje y contemplación.

Siguiendo este tema, luego se realizó una sesión de cine japonés, donde expone un estudiante de filosofía de la UMCE, una obra documental sobre problemáticas estudiantiles y políticas en Japón, muy vinculado también a lo que pasa en otras partes del mundo, no son problemáticas iguales, pero son problemáticas, al fin y al cabo. De alguna manera esta sesión empatizó mucho con el público, que su gran mayoría eran estudiantes tanto de filosofía y de otras carreras, aunque lo interesante en esta sesión fue el debate que se realizaba en el documental *Mishima: The Last Debate* dirigida por Toyoshima Keisuke. Se presentaban muchos temas de política, ya que el grupo de estudiantes en el documental eran de extrema izquierda y realizaban todo tipo de manifestaciones y eran reprimidos por las fuerzas de control público. Mishima en este caso era un exponente de la política, pero de derecha, quien gozaba fama de escritor, y de ser una personalidad muy controversial. Es interesante cuando es citado a un

debate con todo este gremio de estudiantes para calmar los ánimos, e increíblemente lo logra. Pero lo que resulta interesante son los temas que se tocan en el debate, que en ningún momento fueron de política, sino de conceptos filosóficos sobre el ser humano, aunque fueron conceptos que entendidos y personas introducidas en la filosofía podrían entender más. Aun así, el debate fue increíble, como una gran batalla a muerte, y este documental logra situarse en el contexto, puedes vivir esa batalla estudiantil, entonces podemos considerar que es una gran obra documental, especialmente por la situación al final, donde tiene un desenlace muy desalentador.



Entrevista a Simón Farriol

### 3. Análisis comparativo

#### 3.1. *Venom 2: let there be carnage* y *Saturno devorando a su hijo* de Goya

Como un ejercicio rápido de vinculación y análisis de una secuencia en una película, tomemos como ejemplo la película *Venom: Let there be Carnage* (2021) o en español *Venom: Carnage liberado* (imagen 2). Parte de la película se centra en la aparición de Carnage, un personaje hijo de Venom quien debe asesinar a su padre como parte de una profecía y en este caso Venom debe asesinarlo para poder seguir existiendo. Estos dos personajes son simbioses del espacio, y deben aferrarse a un huésped para poder sobrevivir, en este caso Venom es más antiguo y Carnage es más reciente, por lo que posee más fuerza y quien es a su vez el antagonista. Una secuencia al final de la película (alerta de spoiler) muestra como Venom (padre) se come a Carnage (hijo) y tanto por la historia como por la escena en sí, la referencia al cuadro de Francisco de Goya (imagen 1), *Saturno devorando a su hijo* es clara. A modo de anécdota, esa película la fui a ver con unos amigos, también estudiantes en formación inicial docente. Cuando llega esa escena dijimos “la referencia es clara” sin creerlo, ya que *Venom* es una película de superhéroes de la franquicia Marvel, muy conocidas y totalmente comerciales, una película en esencia de entretenimiento y nosotros realmente impresionados con la referencia. Recordemos que en las películas ninguna escena o secuencia es al azar.

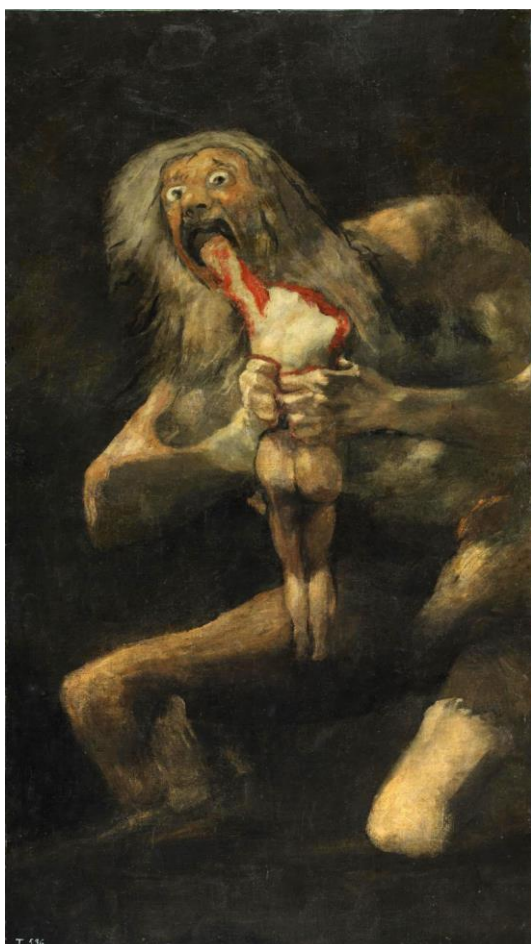


Imagen 1: Goya, F. (1820-23). *Saturno devorando a su hijo* [Pintura]. Museo del Prado, Madrid, España.  
<https://historia-arte.com/obras/saturno-devorando-hijo>



Imagen 2: Serkis, A. (2021). *Venom: Let there be Carnage* [Foto Captura]

Puede resultar bastante cómico cuando este personaje luego de comerse a su contrincante (su hijo) dice “no sabía nada rico” suponiendo por el mal sabor de una carne alienígena. ¿Qué habrá pensado Saturno al comerse a su hijo? le habrá gustado el sabor o le habrá parecido repugnante? Parece interesante que Goya haya usado Saturno como el nombre romano del titán Cronos. Originalmente es Cronos quien se come a los futuros dioses del olimpo, por la profecía del oráculo que uno de sus hijos lo mataría y le quitaría su trono.

### 3.2. *Das cabinet des Dr. Caligari* y los grabados de Kirchner

Un análisis pictórico en el cine lo podemos definir como encontrar aspectos de la pintura en el cine, que pueden ser colores, pero descartando películas animadas. Muy distinto a las referencias de pinturas en el cine. Es importante destacar que no todas las películas poseen aspectos de la pintura. En su mayoría suele ser la categoría del cine arte la que posee mayores aspectos pictóricos, pero hay varias de tipo comercial Hollywood que también las poseen. Para ejemplificar esto es necesario hacerlo con ejemplos de películas tanto cine arte como las de carácter industrial comercial, comenzando con *El Gabinete del Doctor Caligari* (1920), de Robert Wiene.

La sinopsis proporcionada por la plataforma digital Filmaffinity nos relata: Sentado en un banco de un parque, Francis anima a su compañero Alan para que vayan a Holstenwall, una ciudad del norte de Alemania, a ver el espectáculo ambulante del doctor Caligari. Un empleado municipal que le niega al doctor el permiso para actuar, aparece asesinado al día siguiente. Francis y Alan acuden a ver al doctor Caligari y a Cesare, su ayudante sonámbulo, que le anuncia a Alan su porvenir: vivirá hasta el amanecer. (FILMAFFINITY)



Imagen 3: Wiene, R. (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Foto captura].

En esta escena (Imagen 3) del minuto 18:30, una vez ya comenzada la película, quiero destacar el efecto de viñeta, apreciamos un efecto viñeta del fondo y nos centra

en el rostro, un rostro pálido de labios oscuros y con los ojos maquillados en la parte inferior, tiene una apariencia tenebrosa, las sombras nos comunican una penumbra. Podemos descifrar una pictórica expresionista, por el resalte del negro, mucho color oscuro en contraste de un pálido rostro, lo que nos puede remitirnos a obras de pintores expresionistas alemanes de la época, como algunos grabados de Ernst Ludwig Kirchner. Como es el ejemplo de la imagen 4, que tiene detalles muy parecidos con la imagen 3, estéticamente por los tonos y la frialdad en ambas imágenes. Un aspecto en las obras de Kirchner es el retrato y la problematización de lo feo, o más bien la contraposición de lo bello, debido a situaciones en la vida de Kirchner que fueron muy depresivas, lo que desemboca en su suicidio.

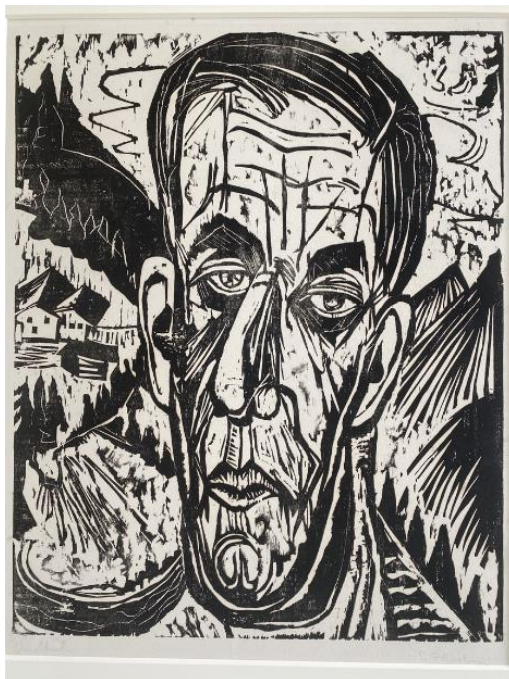


Imagen 4: Kirchner, E. (1917). *Portrait of Henry Van de Velde between Mountains* [Xilografía].  
Kunstmuseum, Berna, Suiza.

En las imágenes posteriores se presentan grabados de Kirchner donde retrata la ciudad y algunas situaciones cotidianas. Lo importante en estas imágenes como la 5 y la 6 es la gran similitud que guardan con la serie de la imagen 7. Por ejemplo, en la imagen 5 vemos como el artista retrata la ciudad y la mujer en el centro con gran expresividad, donde lo figurativo pasa a un segundo plano, es como una explosión de tonos y emociones en una obra. Muy similar a lo que pictóricamente sucede en *El gabinete del Dr. Caligari* con la construcción de los escenarios. En cuanto a esa escenografía, la imagen 6 parece incluso una ilustración de alguna imagen sacada de la misma película por todos los elementos y la deformación de estos mismos. Es una construcción que parece de un mundo onírico. Cabe destacar que la película sirvió como inspiración para muchos cineastas, entre los que destacan Tim Burton, creador de grandes películas con una estética única. En este sentido esta película, y el

movimiento del cine expresionista alemán marcan un antes y un después en la historia del arte, como documentos artísticos icónicos de la cultura fílmica.



Imagen 5: Kirchner, E. (1914). *Donne in Potsdamer platz* [Xilografía]. Kunstmuseum, Berna, Suiza.



Imagen 6: Kirchner, E. (1913). *Halle* [Xilografía]. Museo Ludwig de Colonia, Alemania.

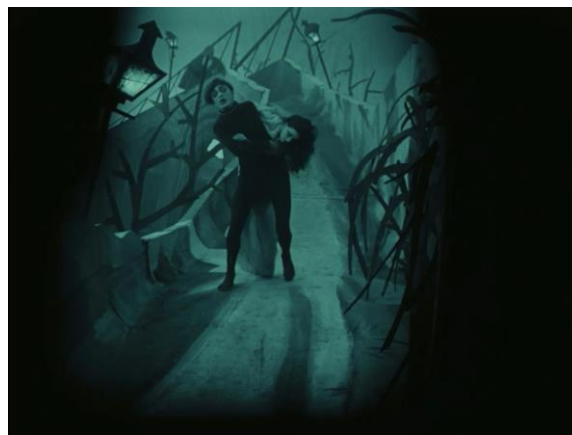


Imagen 7: Wiene, R. (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Foto captura].

Las construcciones de estas escenas resultan particularmente interesantes. Pictóricamente aquí todo se ve muy surrealista, a la par tenebroso, eso por la creación de las escenografías, y durante todo el film parece que uno va deambulando por un sueño o una pesadilla, ya que todo está creado con figuras poco comunes, tiene una arquitectura propia, así como también un trato muy expresionista de las sombras y lo poco figurativo de los escenarios lo hace ver como una obra de arte vanguardista, de hecho como podemos ver en las imágenes pareciera que cada imagen fuera una obra de arte. Tal vez eso hace que una película contenga aspectos pictóricos, cuando alguna o algunas escenas podrían ser fácilmente obras de arte por sí mismas.

Quisiera destacar eso respecto a los escenarios que se presentan y también por el ambiente que se crea, quiero destacar también las vestimentas, parecen como una mezcla de caballeros con traje, como muy ambientado en la alta sociedad de la época, y mezcla con artistas de circo, danza, entre otras. Es importante recalcar que las películas de cine mudo, como es el caso de *El gabinete del Dr. Caligari*, las actuaciones son muy expresivas, se siente incluso como estar viendo una obra de teatro. Considero que la música y esos gestos expresivos son importantísimos, porque ¿cómo puedes dar a entender que tienes miedo sin las palabras o sin sonidos que sean particularmente perturbadores? Entonces por esa misma razón la exageración de gestos es importante, y combinado con la música puedes conectar directamente con el público, porque la música tiene la capacidad de conectar con nuestras

emociones. En este sentido una obra de cine mudo tiene una capacidad de estudiarse no solo de manera pictórica, sino que incluso también de áreas como la música.

### 3.3. *Joker* y *La libertad guiando al pueblo* de Delacroix

Otra película interesante de analizar pictórica y comparativamente es *Joker* (2019) o *Guasón* en español, de Todd Phillips. Es del año 2019 y pertenece a la franquicia de superhéroes de DC Comics, un poco la competencia de Marvel Comics. Aunque el Joker no es un superhéroe siempre fue un personaje interesante, es un criminal y por ello es un villano, su contrincante es Batman. En esta película no aparece nada de trama de superhéroe, y por eso es tan interesante, porque la trama se centra en el personaje y su vida trágica. Está ambientada en los años 70 aproximadamente, tiene mucha influencia y está inspirada en películas como *Taxi Driver* de Martin Scorsese, en el sentido de retratar una ciudad de una manera real y cruda.



Imagen 8: Phillips, T. (2019). *Joker* [Foto captura].

Algo que en primera instancia podemos observar es una constante (imagen 8), en lo que visualizamos como la paleta de colores o unos matices con colores de bajo contraste, pero aun así son una gran variedad de colores. En esta primera imagen, la imagen 8 por ejemplo vemos una secuencia de colores de ambos bordes laterales hacia el centro, los colores que predominan son azules y anaranjados, colores complementarios, entonces podemos decir que hay una búsqueda de equilibrio en esta imagen, lo cual es poco común, me parece que es la primera vez que veo una experimentación con colores de este tipo en el cine, más aún en el cine de carácter comercial. Aquí el personaje se muestra bailando, y la imagen, en contraste con los colores equilibrados nos aportan cierto dinamismo. La imagen por si sola ya es una buena fotografía, y puede ser ampliamente estudiada en ese ámbito, y respecto a lo pictórico, ya por esta suerte de veladuras por las luces y sombras que apreciamos en el traje del personaje del centro y los matices del fondo, podemos ver lo que sería una pintura con pocos elementos, pero que constituyen un equilibrio en lo visual.



Imagen 9: Phillips, T. (2019). *Joker* [Foto captura].

Fue importante rescatar estas dos imágenes (imagen 9) por su valor compositivo. Considero que su relación con lo pictórico está más ligado a la fotografía, por los encuadres y el uso de los colores. Por lo tanto, no hay muchos elementos pictóricos en estas imágenes, más que el personaje en sí, entonces podríamos decir que lo pictórico aquí no es la película como tal, sino que el personaje lo es, por su maquillaje que de hecho lo utiliza en gran parte de la película. En estas escenas ocurre un asesinato, la sangre le salta en el rostro que estaba maquillado con pintura blanca, y también se mancha la pared, todo parece un acto como de obra de teatro, además por lo elocuente del protagonista, en cuanto a cómo se construye el personaje durante la película.



Imagen 10: Phillips, T. (2019). *Joker* [Foto captura].

La imagen 10 en particular me parece muy interesante. Luego de hacer el ejercicio pude notar una diagonal descendente de izquierda a derecha y una diagonal también descendente de derecha a izquierda. En el centro se ubica el personaje principal, el Joker, y el fondo está un poco difuso y por el desorden no se define muy bien. Me parece que esta es de las imágenes más pictóricas del film, más que nada porque me recuerda la pintura de Eugène Delacroix en donde en esta escena se utiliza una composición muy parecida además de la temática. En la obra *La Liberté guidant le peuple* o *La Libertad guiando al pueblo* (imagen 11), se puede visualizar una diagonal descendente de izquierda a derecha, una pirámide formada por la mujer con la bandera de Francia y los muertos a sus pies, un fondo con una revuelta y difuso.

Consideremos importante en esta obra pictórica el contexto y la historia, que trata de una revolución en Francia el año 1830 por una situación con la libertad de prensa, y por eso el nombre *La libertad guiando al pueblo*. En la escena mencionada de esta película, además de contener los elementos compositivos parecidos a la pintura, también el contexto que acontece en la película se parece un poco.



Imagen 11: Delacroix, E. (1830). *La Liberté guidant le peuple* [Pintura]. Museo del Louvre, París, Francia.

#### 4. Análisis pictórico: *Nosferatu, una sinfonía de horror*

Año 1838. En la ciudad de Wisborg viven felices el joven Hutter y su mujer Ellen, hasta que el oscuro agente inmobiliario Knock decide enviar a Hutter a Transilvania para cerrar un negocio con el conde Orlok. Se trata de la venta de una finca de Wisborg, que linda con la casa de Hutter. Durante el largo viaje, Hutter pernocta en una posada, donde ojea un viejo tratado sobre vampiros que encuentra en su habitación. Una vez en el castillo, es recibido por el siniestro conde. Al día siguiente, Hutter amanece con dos pequeñas marcas en el cuello, que interpreta como picaduras de mosquito. Una vez firmado el contrato, descubre que el conde es, en realidad, un vampiro. Al verle partir hacia su nuevo hogar, Hutter teme por Ellen. (FilmAffinity)

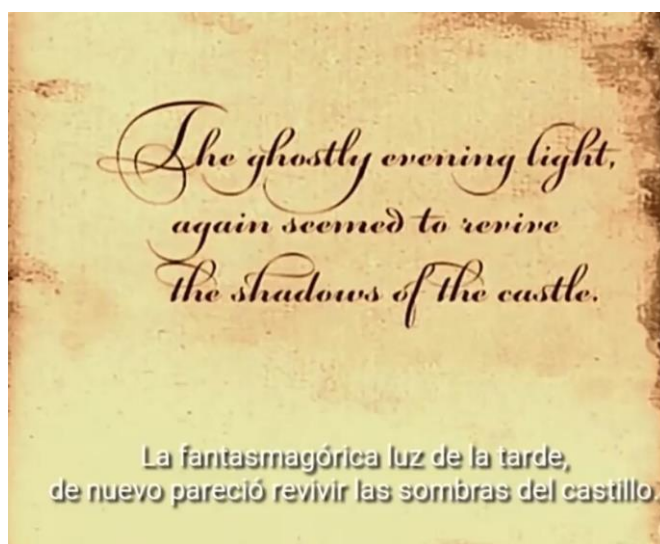


Imagen 12: Murnau, W. (1922). *Nosferatu: eine symphonie des grauens* [Foto Captura].

La película al inicio nos narra toda una poesía fantasmagórica del vampiro. Al ser una película muda en donde la música es en gran parte la protagonista, el relato es muy importante para poner en contexto. “La fantasmagórica luz de la tarde, de nuevo pareció revivir las sombras del castillo”, nos relata los peligros de la noche y la penumbra en la localidad de Wisborg, y de esta manera entramos en este mundo onírico del horror. Un recurso poco utilizado en las películas de cine contemporáneo. Así en un principio entramos en el mundo del relato donde toda la ficción nos invade por un medio diferente al libro, pero que rescata toda su esencia. El vampiro, un sinónimo de muerte, de peste y apocalipsis con toda su leyenda es presentado en este inicio de la película para luego situarnos en la ciudad mencionada.

Es importante destacar que de esta película surgen innumerables referencias y citas. Existen los llamados remakes de esta película, como *Nosferatu, el vampiro* de Werner Herzog y de ahí una amplia cantidad con el nombre de *Drácula*, que es el personaje original de la novela de Bram Stoker. Al principio esta película iba a llamarse *Drácula*, por estar basada en el libro del mismo nombre de Bram Stoker, pero por problemas con los derechos de autor terminó llamándose *Nosferatu* en vez de

Drácula. Por dar unos ejemplos de referencias a este personaje, en la película infantil *Ratatouille* (2007) de Brad Bird se presenta el crítico gastronómico Anton Ego, quien es un personaje solitario y de aspecto sombrío, tiene la cara pálida, es muy alto y delgado, similar al vampiro de Nosferatu. Por una crítica de este personaje al restaurante del chef Gusteau, le termina ocasionando una gran depresión al chef mencionado que ocasiona su muerte. Otra referencia al personaje Nosferatu, es en la película infantil *Despereaux, un pequeño gran héroe* (2008), donde se nos presenta Botticelli, una rata del mundo de las ratas con aspecto sombrío, cara pálida, muy alto, de manos grandes y ojos muy abiertos y grandes, quien acoge a Roscuro y le ayuda a sobrevivir. Un dato interesante es que este personaje comía carne de todo tipo, siendo de alguna manera caníbal, y lo vemos beber sangre de una copa en una escena.

Un sinfín de referencias a este personaje que es un ícono de la cultura popular, mencionar que aparece en *Bob Esponja*, la serie animada más conocida de la franquicia Nickelodeon, en este caso más específicamente aparece en el capítulo *Turno de ultratumba*, donde hay alguien que atormenta a Calamardo, y todo apunta a un asesino en serie que ronda por la ciudad de fondo de bikini. Finalmente, nunca existió un asesino en serie, ya que poco antes de terminar el capítulo aparece el mismo Nosferatu como una cita con efectos de imagen, apagando y encendiendo las luces. Con esto podemos dimensionar el impacto que ocasionó el film *Nosferatu* y el personaje de la película en la cultura popular, que hasta los días de hoy la imagen del vampiro se sigue relacionando con este personaje.

## 4.1. El paisaje pictórico

A lo largo del film podemos apreciar paisajes, imágenes que quedarán por siempre en el metraje. En este caso en particular estuvo presente esta imagen a continuación (imagen 13) ya al final de la película, sin mucho contexto y pareciendo una imagen estática por el nulo movimiento de la cámara, pero no deja de llamar la atención. ¿Cuál habrá sido la intención de esta escena al final del metraje? Tengamos en cuenta que muchas veces aparece el paisaje, como una manera de situar en el contexto del lugar, un sentido de viaje o de estancia mostrando el prado, o las montañas.



Imagen 13: Murnau, W. (1922). *Nosferatu: eine symphonie des grauens* [Foto Captura].



Imagen 14: Collantes, F. (1889). *Paisaje con un castillo* [Pintura]. Museo del Prado, Madrid, España.

Si la apreciamos con detenimiento nos puede remontar a la época del paisajismo romántico, donde artistas como Friedrich retratan las ruinas de algún castillo. En

particular esta imagen posee más elementos de la pintura de Collantes, llamada *Paisaje con un castillo* (imagen 14) ya que rescata una suerte de encuadre muy similar y mostrándonos la magnificencia, en este caso, de unas ruinas sobre una montaña lo cual fue una gran proeza en su momento y que ahora esté en ruinas puede ser incluso algo muy poético, ya que los artistas románticos según Gombrich (Gombrich, E. 2007) retrataban características del paisaje como la profundidad del horizonte y por sobre todo las ruinas como un ejemplo de una fortaleza que pudo ser impenetrable en su tiempo, pero que fue el mismo tiempo quien terminó consumiendo aquello que parecía indestructible y eterno. Así se problematizan temas como el tiempo e incluso los imperios, que visto desde una perspectiva artística puede llegar a ser muy poético. De esta manera la pintura de Collantes puede guardar una estrecha relación con la imagen 13, que tal vez tenía una intención parecida, pero no dejan de ser elementos interesantes de analizar y discutir.

Por otro lado, el mar para los artistas románticos siempre fue un tema de inspiración, de alguna manera el horizonte casi infinito y la braveza de las olas infundían todo el sentimiento de lo sublime frente a la naturaleza, lo sublime es un concepto crucial en la vida del artista romántico, ya sea pintor, escultor o un poeta. El movimiento de los románticos fue todo un quiebre con la academia (Gombrich, E. 2007), comienza con la poesía, hasta que los pintores rescatan las ideas de lo bello, un concepto que rompió con los esquemas de lo bello en esos años a finales del siglo XVIII.



Imagen 15: Friedrich, G. (1810). Monje en la orilla del mar [Pintura]. Antigua Galería Nacional, Berlín, Alemania.

La pintura de la imagen 15 se llama *Monje en la orilla del mar*, David Friedrich la pintó rompiendo con los esquemas de la pintura paisajística, por el tratado del fondo y su temática, que es la pequeñez del ser humano frente a la naturaleza, siendo en este caso un monje, nos pone de relieve lo minúsculo que puede ser incluso la religión

frente a la magnificencia de la naturaleza. Siguiendo esta lógica, la película en una pequeña secuencia muy importante y que dura poco menos de 1 minuto nos muestra a Ellen la prometida de Hutter, esperando la llegada de su amado (imagen 16), cuando éste fue a hacer el trato con el conde Orlok. ¿Por qué esta secuencia es tan importante? al mostrarnos a Ellen esperando por su amado mientras observa el mar, a la vez nos muestra todo el espíritu romántico con el sentimiento de la melancolía. La melancolía es un sentimiento importantísimo, que llevó a los románticos a percibir su propio espíritu de manera extra corporal, provocando muchas veces el suicidio de varios artistas, estudiantes, lectores y poetas. Sin duda esta es una aparición importante de analizar como toda una oda a todos los románticos.

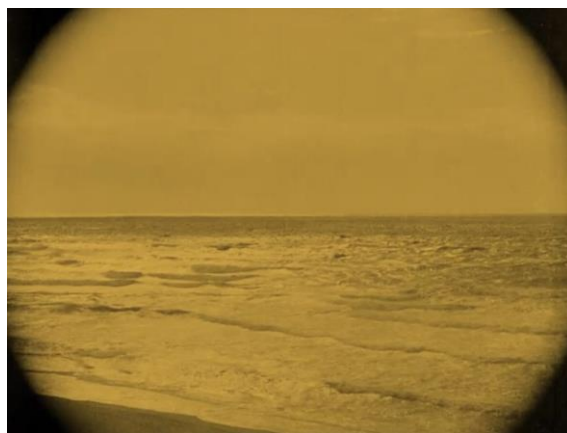


Imagen 16: Murnau, W. (1922). *Nosferatu: eine symphonie des grauens* [Foto Captura].

## 4.2. La presencia del claroscuro, el tenebrismo en la obra de Murnau.

El Barroco es una época en donde el claroscuro alcanzó su mayor madurez, donde el artista más influyente de ese entonces fue Caravaggio, quien a su vez terminó consolidando el estilo del tenebrismo en el siglo XV. Este estilo se caracteriza por el alto contraste entre las sombras y las luces, un foco de luz que encandila la escena, que suele verse casi teatral. He ahí en síntesis cómo podemos caracterizar este estilo, que muchas veces en la pintura suele verse como fotorrealista. Caravaggio mostraba la realidad, sin preocuparse de lo que se consideraba bello, era un rupturista de su época.

En la película, las luces y las sombras están muy presentes en cada tramo, muchas veces pareciendo un tributo al estilo del tenebrismo. Es interesante como la luz se ve tan fielmente reflejada en los ropajes y en los rostros, denotando cada expresión facial. En la imagen 17 por ejemplo, la pintura *La vocación de san Mateo*, del artista Caravaggio, nos narra un pasaje de la biblia, *El evangelio según san Mateo*. Podemos observar como un foco de luz proviene desde la esquina superior derecha en una dirección diagonal de tipo descendente en donde ilumina los rostros de estos personajes, seguidores de la palabra de Dios. Vemos como hay un alto contraste con la luz de sus rostros y las sombras, debido a la oscuridad intensa de ese cuarto. Aunque la temática no sea la misma, las características pictóricas, vienen a ser importantes para el análisis del film, ya que en gran parte de la película existe un tratamiento similar, y por ende el uso de este lenguaje pictórico pudo ser rescatado de la pintura de esta época.



Imagen 17:  
Caravaggio (1599-  
1600). La vocación  
de san Mateo  
[Pintura]. Capilla  
Contarelli, San Luis  
de los franceses,  
Roma.

La imagen 18 corresponde a una escena de la película, cuando Hutter llega a una posada para pasar la noche y posteriormente continuar su viaje hasta el castillo del conde Orlok. Al pedir unos tragos, menciona en voz alta y con gran exclamación que está a punto de conseguir el negocio de su vida con el conde Orlok. En ese momento las miradas atónitas de todos los locales se posan sobre él, con un profundo terror. En la imagen de la derecha vemos un grupo de señoras y un señor con caras de asombro y terror, ya que todos saben quién es el conde Orlok y los misterios y horrores que aguardan los alrededores de su castillo. Y la imagen de la izquierda corresponde a una escena donde los hombres lobo merodean en los alrededores de la posada.

Podemos apreciar cómo se evidencia el claroscuro en estas escenas, que además pictóricamente evidencia todos los rasgos faciales, denotando las emociones perfectamente. Podemos apreciar de igual manera una composición similar a la pintura de Caravaggio, con un foco de luz proveniente de la esquina superior derecha, y resaltando luces y sombras en todo el espacio. De igual manera el fondo negro está presente, lo que resalta la importancia de la luz una vez más, es importante recalcar que toda esta escena ocurre durante la medianoche, por lo que el foco de luz podríamos entenderla como una luz de luna llena, por eso mismo la salida de los hombres lobo esa noche, donde esta secuencia de la película está plagada de leyendas de Transilvania, por lo que también nos introduce en la cultura del lugar convirtiendo esta película en una capsula de tradiciones, mitos y leyendas, así como también pasaba en la pintura barroca, donde las leyendas icónicas eran retratadas. Las vestimentas, las locaciones y las costumbres eran muy propias de la época de igual manera, siendo todo un archivo cultural, ejemplificando que este cine nos refleja un contexto específico con todas sus características.



Imagen 18: Murnau, W. (1922). *Nosferatu: eine symphonie des grauens* [Foto Captura].

La historia del arte puede estudiarse de diferentes aristas. Últimamente las artistas mujeres van apareciendo más a menudo, pero no cambia el hecho de que han sido invisibilizadas. Siguiendo el tema del claroscuro, Caravaggio es uno de los máximos exponentes, por su controvertida personalidad y su imponente pintura. Fue un rupturista de lo conceptual, por lo expuesto con anterioridad, pero la genialidad de su pintura no se quedó solo con él. Artemisia Gentileschi rescata la esencia del tenebrismo con sus temáticas y su pintura que, sin saberlo en esa época ahora la entendemos como feminista. Poner de relieve este tema nos hace entender que esta artista fue una vanguardista. En la imagen 16 vemos como el claroscuro se logra a la perfección. La pintura *Judith y su doncella* nos retrata el momento luego de la decapitación de Holofernes, disponiéndose a salir de la tienda del general asirio, todo en el contexto de heroínas bíblicas, una serie de pinturas con esta temática. Se aprecia en la pintura como una de ellas guarda la cabeza de Holofernes, entendiéndose como una crítica por parte de la artista a la gran presencia masculina en la pintura de tiempos anteriores, siendo aquí Judith y la doncella la representación de todas las mujeres, como las protagonistas de esta crítica.

De igual manera, en la imagen 20 podemos ver otra escena donde se rescatan los principios del claroscuro, esta vez con una luz interior, muy parecida a la obra de Gentileschi (imagen 19), con una vela siendo el foco de luz principal. Esta secuencia de la película es cuando Hutter ya se encuentra dentro del castillo, leyendo historias de vampiros, siendo el momento clímax donde el protagonista se da cuenta que Orlok es un vampiro, y este se dispone a succionar su sangre por el cuello, siendo una de las secuencias más terroríficas de todo el film.



Imagen 20: Murnau, W. (1922). *Nosferatu: eine symphonie des grauens* [Foto Captura].

Imagen 19: Gentileschi A. (1619). *Judith y su doncella* [Pintura]. Detroit Institute of Arts, Detroit (Estados Unidos)

Una escena que parece muy particular es cuando van a revisar el cadáver de un guardia (imagen 21), previamente asesinado por quien le vendió la propiedad al conde Orlok. Las miradas atónitas de los personajes, y el protagonista analizando el cadáver, nos pueden remontar a la pintura de Rembrandt llamada *Lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp* (imagen 22) por la disposición de estos personajes en la escena. Al igual que la luz posee un efecto de viñeta muy similar, aunque no necesariamente sea una cita a la obra de Velázquez, el parecido y la relación no puede quedar aparte, son pequeñas referencias en el imaginario de algún estudiante de artes.



Imagen 21: Murnau, W. (1922). *Nosferatu: eine symphonie des grauens* [Foto Captura].



Imagen 22: Rembrandt (1632). *Lección de anatomía del Dr. Nicolaes Tulp* [Pintura].  
Mauritshuis, La Haya, Países Bajos.

Este apartado de análisis a *Nosferatu: una sinfonía de horror*, nos ejemplifica que una obra cinematográfica posee una gran variedad de imaginarios y referencias artísticas e históricas, dándonos la posibilidad de estudiar una época y parte de una nación y sus tradiciones. Como ejemplo *Nosferatu* pareció un film atractivo por las leyendas de hombres lobo y el vampiro, muy conocidas en Transilvania. Así también otras películas como *El séptimo sello* (1957), de Ingmar Bergman donde nos retrata la Edad Media en los tiempos de la peste bubónica. Al igual que en *Nosferatu* nos muestra paisajes con influencias románticas, escenas que se ven muy barrocas, aunque en este caso la película es en blanco y negro, y se considera una joya del cine. En este sentido, las películas de este género de tipo expresionista alemán no dejan de impresionar por su calidad artística y también pedagógica, por todo lo anterior expuesto.

## 5. Análisis pictórico: *El laberinto del fauno*

Año 1944, posguerra española. Ofelia (Ivana Baquero) y su madre, Carmen (Ariadna Gil), que está embarazada, se trasladan a un pequeño pueblo al que ha sido destinado el nuevo marido de Carmen, Vidal (Sergi López), un cruel capitán del ejército franquista por el que la niña no siente ningún afecto. La misión de Vidal es acabar con los últimos miembros de la resistencia republicana que permanecen escondidos en los montes de la zona. En la zona viven Mercedes (Maribel Verdú), el ama de llaves, y el médico (Álex Angulo) que se hace cargo del delicado estado de salud de Carmen. Una noche, Ofelia descubre las ruinas de un laberinto, y allí se encuentra con un fauno (Doug Jones), una extraña criatura que le hace una sorprendente revelación: ella es en realidad una princesa, la última de su estirpe, y los suyos la esperan desde hace mucho tiempo. Para poder regresar a su mágico reino, la niña deberá enfrentarse a tres pruebas. (FILMAFFINITY)

Resulta interesante en el inicio del film la presencia del relato, un poco parecido a lo que vimos en *Nosferatu*, pero esta película, *El laberinto del fauno* al ser una película del año 2006 posee relato hablado y no es solo el recurso de leer en la pantalla. Es importante destacar que el cine de Guillermo del Toro, lo podríamos traducir como un cine de fantasía, con sus propias leyendas e historias de un mundo antiguo. Con toda una filosofía integrada, el director y cineasta en una entrevista realizada por la UOC o Universidad Oberta de Catalunya (Catalunya, 2017) relata su inspiración en la creación de sus personajes, cuyas referencias son tomadas de libros de historia, cuentos de fantasía, y de experiencias propias, asociándose también a la curiosidad en la etapa de su niñez. Hago relación con el artista romántico William Blake, quien posee también una capacidad de ver el mundo de manera distinta, ilustrado sus poemas con una cosmovisión única. Como es el ejemplo de la imagen 23.



Imagen 23: Blake, W. (1802).  
*La visión eterna. cartas, manifiestos y ensayos*  
[Ilustración].

Esta imagen corresponde a bocetos de sus ilustraciones de poemas, junto con anotaciones de las historias tras estas. El libro *La visión eterna* nos cuenta de todo el mundo tras la mente de William Blake y su vida, donde fue apartado por sus ideas peliulares y su visión diferente del mundo. Guillermo del Toro por su parte, goza de una fama por la creación de sus personajes e historias, tiene una bitácora con sus historias e ilustraciones, como es el ejemplo de la imagen 24, la cual nos relata el principio de la película *El laberinto de fauno*, donde le insecto palo guía a la niña por el laberinto.

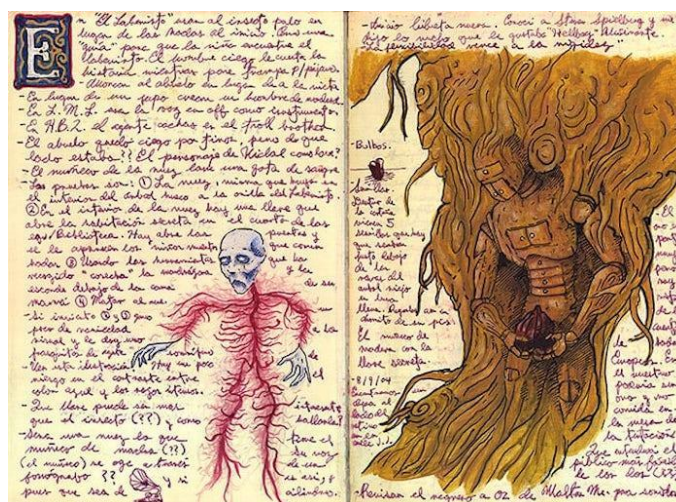


Imagen 24: Del Toro, G. (2013). *Cabinet of curiosities. My notebooks, collections, and other obsessions* [Ilustraciones].

A diferencia de William Blake, Guillermo del Toro no es consumido por toda esta inventiva, gozando de gran fama. Aunque William Blake es un símbolo para todas las generaciones que tengan el deseo de crear e inventar mundos, siendo que en su contexto no fue bien recibido, todos y todas quienes estudian las artes conocen y reconocen la genialidad de Blake. Guillermo del Toro al poseer todo un universo de leyendas de un mundo fantástico, relaciona muchos personajes de otras historias en sus películas. Como es el ejemplo en *Hellboy 2: El ejército dorado* (2008), en donde aparece un personaje acuático de una mitología antigua del Amazonas. Este mismo personaje aparece en *La forma del agua* (2017) donde se conoce más sobre el origen de esta criatura mitológica.



Imagen 25: Del Toro, G. (2006). *El laberinto del fauno* [Foto captura].

La secuencia de la imagen 25 me parece muy particular, la protagonista, Ofelia, le cuenta la historia a su hermano mientras aún está en el vientre de su madre. La historia es sobre una rosa que crece todas las noches, al caer el atardecer. Esta rosa tiene la particularidad de otorgar la inmortalidad a quien la posea, pero para alcanzarla hay que trepar una montaña de piedra que está rodeada de espinas venenosas, muchos al intentarlo fracasaron, y la leyenda de la rosa de la inmortalidad terminó siendo olvidada.

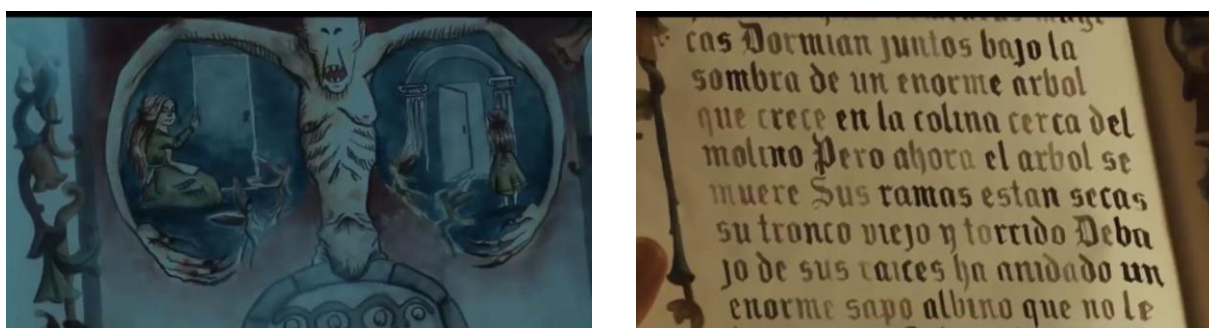


Imagen 26: Del Toro, G. (2006). *El laberinto del fauno* [Foto captura].

La imagen 26 corresponde a ilustraciones de Guillermo del Toro que aparecen en la película, específicamente en *El libro de las encrucijadas*, cuando la protagonista debe cumplir pequeñas hazañas para poder demostrar que es la hija de un rey en una tierra mágica subterránea. Las ilustraciones presentan un gran manejo conceptual de muchas criaturas que aparecen en la película.

## 5.1. La crudeza de la guerra: Referencias a Goya

La película nos sitúa en un contexto de guerra civil, en donde todos los derechos humanos son vulnerados. Nos muestran escenas muy delicadas y explícitas que son capaces de sensibilizar a cualquiera. En este apartado parece interesante hacer una vinculación entre temáticas y algunos elementos visuales entre la serie de grabados de Goya (imagen 27), *Los desastres de la guerra* en donde están retratadas escenas de la crudeza y los deshumanizantes hechos ocurridos durante la guerra en España de 1808, en donde Goya es enviado a retratar los Sitios de Zaragoza.



*Y no hai remedio.*



*Con razon o sin ella.*

Imagen 27: Goya, F. (1810- 1815). *Los desastres de la guerra* [series 15 y 2]. RABASF, Madrid, España.



Imagen 28: Del Toro, G. (2006). *El laberinto del fauno* [Foto captura].

La imagen 28 corresponde a una escena de la película donde un padre y su hijo son asesinados a sangre fría por los militares, que en un malentendido los confundieron con soldados de la resistencia. Cabe destacar la crudeza y lo explícito de la secuencia, donde nos dejan claro los crímenes que se cometen en las guerras. Asimismo, es interesante que retratan estos temas de la guerra, así como Goya en su momento también lo hizo, y la producción de esta película es española, así como la nacionalidad del pintor. Parece que existe un marcado imaginario de guerra civil en España.



Imagen 29: Del Toro, G. (2006). *El laberinto del fauno* [Foto captura].

Así como en el análisis de la película anterior, la influencia del claroscuro sigue presente, en este caso este recurso es aprovechado de una manera más fotográfica. En la imagen 29 se presentan 4 escenas de la película, en donde todas tienen en común el recurso de la luz que genera un énfasis importante en el ambiente de cada escena. En una de las imágenes que está en la parte superior izquierda, aparece quien es el médico de los militares, pero que de igual manera es el médico de los soldados de la resistencia, y está situado entre medio de ellos. Aparece un hombre recostado en un ambiente oscuro e incluso tenebroso, todos esperando que el médico le corte la pierna al paciente, debido a una herida con gangrena. La disposición de los personajes en la escena nos puede remontar a pinturas de la época barroca. La imagen en la parte superior derecha posee elementos similares a la imagen analizada anteriormente, aunque en este caso los elementos del claroscuro son muy evidentes. Para este caso el médico termina de cortar la pierna del paciente y se dispone a guardar sus herramientas. Las imágenes de la parte inferior corresponden al momento en que los militares capturan a uno de los soldados de la resistencia, el cual pasó momentos con el médico. El capitán le pidió al médico que curara al soldado, debido a una situación de tortuga para conseguir información del escondite de la resistencia. Finalmente, el médico toma la decisión de terminar la vida del soldado con una inyección especial. Debido a esta decisión, que fue tomada sin supervisión, el médico es asesinado. De igual manera estas imágenes por sí solas pueden constituirse como pinturas, así que podemos decir que esta película casi en su totalidad posee muchos elementos pictóricos. Por ejemplo, estas 4 imágenes, así como también otros encuadres durante la película, donde el trabajo de maquillaje e iluminación es sencillamente espectacular.

## 5.2. Referencias históricas en la creación de Del Toro

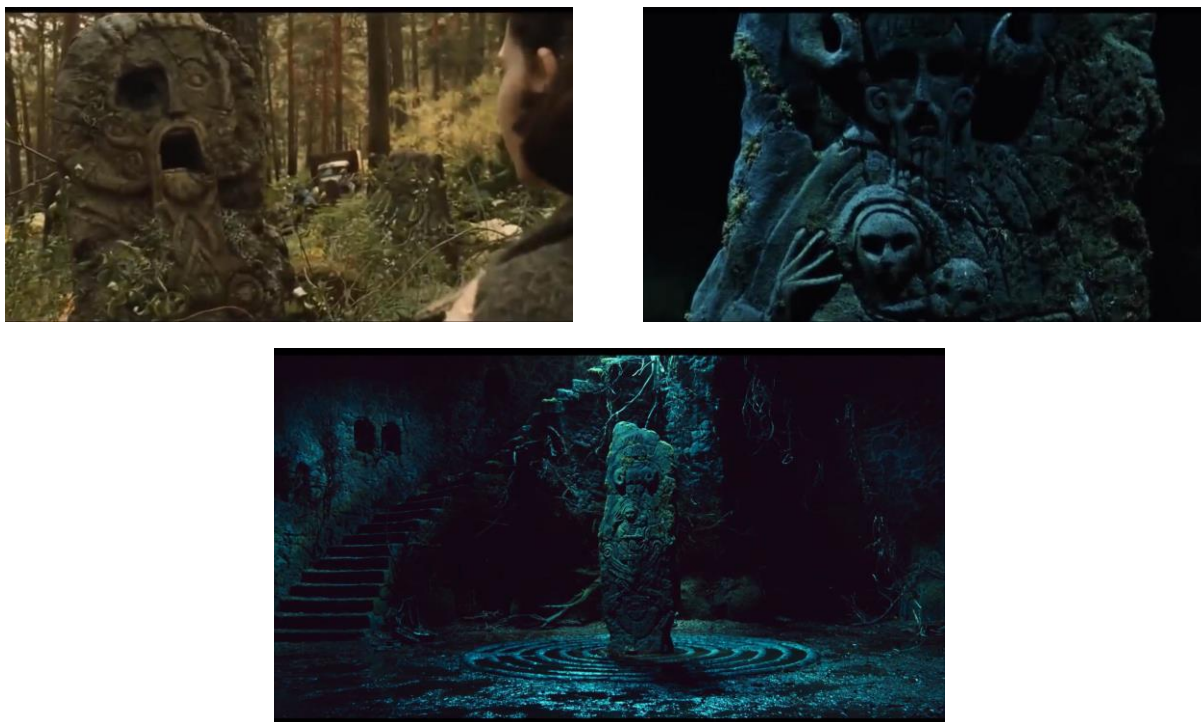


Imagen 30: Del Toro, G. (2006). *El laberinto del fauno* [Foto captura].

En la entrevista hecha por la UOC mencionada con anterioridad, Guillermo del Toro nos comenta de donde surgen sus ideas. Si revisamos sus películas podemos encontrar un sin fin de referencias a culturas de todas partes del mundo, como es el caso de las tres imágenes en la Imagen 30. Donde podemos ver unos monolitos, muy similares a las piedras rúnicas de las culturas nórdicas. Por ejemplo, en la imagen ubicada en la esquina izquierda, aparece una piedra tallada con un rostro, un rostro parecido a las esculturas en honor a Odín de la cultura vikinga, así como también de la cultura celta. Este tipo de arte se masificó en las culturas del norte de Europa, donde se utilizaban para realizar sacrificios o bien como tumbas y rendir tributo a los fallecidos. Recordemos que en esas culturas los muertos eran quemados, alrededor del 50 d.C. Luego, la imagen de la derecha es un detalle de la que está en el medio, la cual constituye una especie de monolito con relieve de lo que en este caso es la profecía de la niña en la película. Se muestra la niña, su hermano bebé y el fauno. Muy parecido a los relieves en piedra realizados por los artesanos de la cultura celta donde por lo general se realizaban inscripciones rúnicas sobre la propia religión, las leyendas y por sobre todo para narrar las sagas de sus héroes. Así como se muestra en la imagen 31, donde se muestran las runas del orden Futhark, las cuales no puedo leer, pero con las imágenes podemos ver las enredaderas propias de su cultura las cuales muchas veces representan a dragones y las luchas como por ejemplo de Sigurd quien fue conocido por la saga en donde combate a muerte con un dragón, y

finalmente sale vencedor. Una historia que ha sido contada y retratada a lo largo de la historia en las sagas nórdicas. Así mismo sucede con estos relieves de la película, que podríamos relacionar con el mismo fin de contar una leyenda o una profecía.



Imagen 31:  
Odín atacado  
por Fenrir en la  
piedra de  
Ledberg.

Mencionar también que en estas culturas se hablan de hadas, wendigos y otros seres mitológicos de los cuáles Guillermo del Toro aprovecha de incluirlos en su imaginario. El fauno, por ejemplo, similar o equivalente a los sátiros griegos, es una divinidad

Romana asociada a los bosques, generalmente retratado como una criatura de aspecto joven, posee cuernos y de la cintura hacia abajo tiene cuerpo de cabra.

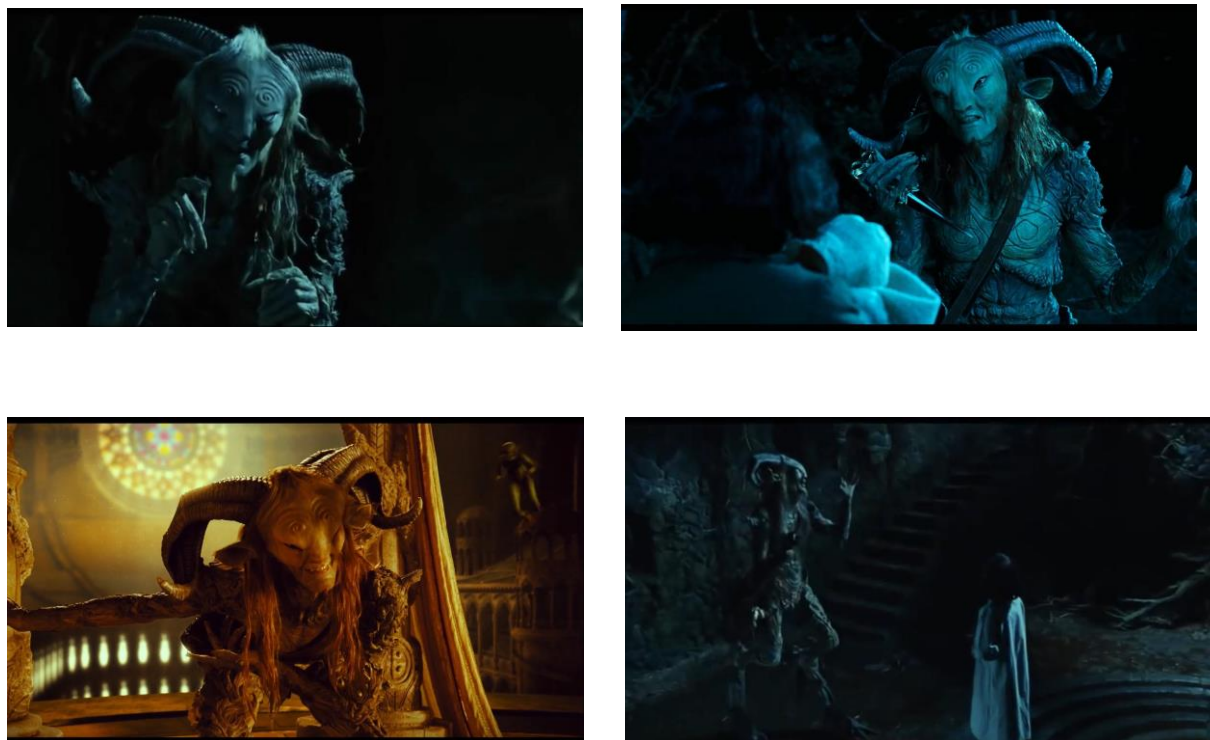


Imagen 32: Del Toro, G. (2006). *El laberinto del fauno* [Foto captura].

En la imagen 32 se presentan cuatro escenas de la película en donde aparece el fauno. Es interesante esta reinterpretación de esta divinidad. En la película ya no es una divinidad asociada a los bosques, sino que es un sirviente del rey de una tierra olvidada hace siglos, quién estaba encargado de encontrar a la princesa. Los Faunos eran conocidos por proteger el bosque y los rebaños, además de perseguir ninfas. Por lo que este nuevo concepto de fauno no deja de llamar la atención debido a su apariencia y su reinterpretación divina. En las primeras dos imágenes podemos ver en detalle el aspecto del fauno de la película, un diseño creado por el mismo Guillermo del Toro para la película, vemos también que tiene una apariencia de anciano, muy viejo, su cuerpo está mezclado con ramas de árboles, lo que también no da una sensación de su sabiduría con el bosque. Luego en la imagen de la parte inferior izquierda, el fauno se muestra ya al lado del trono del rey haciendo una reverencia, por eso vemos todo iluminado. Podemos apreciar otros detalles como los cuernos y el tema del maquillaje que es bastante conmovedor. Finalmente, la imagen de la parte inferior derecha nos muestra parte del cuerpo del fauno, donde apreciamos que su cuerpo parece hecho de corteza de árbol. En ese momento de la película el fauno se encuentra por primera vez con la protagonista, contándole sobre las hazañas que debe realizar para poder volver con su padre al trono real por toda la eternidad.

Pero si de maquillaje hablamos, en esta película hay un personaje que aparece una sola vez, en una secuencia donde la protagonista debe rescatar una daga para completar su misión. Se le ordenó no consumir nada del banquete que estaba servido en la mesa, la niña hizo caso omiso y no pudo aguantar la tentación de comer una uva. Este es uno de los momentos más terroríficos del film, ya que al hacer este acto de comer se despierta un demonio, que por los frescos de las paredes era reconocido por comer a los niños y niñas que osaban comer de su banquete. En la imagen 33 podemos apreciar lo espectacular del trabajo de maquillaje, este personaje es de pesadilla y no habría un mejor lugar para contemplarlo que en una sala de cine. Es sin duda una genialidad este trabajo de arte, donde fácilmente podríamos considerarlo arte demoníaco, en una secuencia donde se combinan lo grotesco y el tenebrismo de la pintura barroca.



Imagen 33: Del Toro, G. (2006). *El laberinto del fauno* [Foto captura].

## 6. Conclusión

Con todo este estudio, que es un estudio tanto de cine, como de pintura, nos deja bastante claro las capacidades del cine como objeto de estudio de diferentes áreas, en este caso de las artes visuales. Con una amplia gama de referencias, con una sola película podemos remontarnos a diferentes épocas, no solo artísticas, sino también del propio cine y otros cineastas. Por lo que respecto a este tema, el estudio e investigación del cine como herramienta pedagógica podría ser un gran aporte a la educación de todos los niveles e incluso de todas las asignaturas. Vimos filmes donde existen aspectos de la pintura, en materia pictórica y compositiva, así como también la xilografía de Kirchner como posible referencia en el film de Wiene, ejemplificando la vinculación entre disciplinas y lenguajes artísticos. Con esto es posible crear un tipo de análisis cinematográfico que explore otras artes.

La formación inicial docente puede verse muy favorecida con el estudio del cine, ya que estos estudios son un gran aporte tanto para estudiar la misma historia del arte, y la historia del ser humano de igual manera, indagando en las mentes más creativas de algunos cineastas, proponiéndonos otro tipo de artista y no solo el exótico y excéntrico pintor que se nos presenta en algún momento de la historia. Así como también nos presenta un lenguaje visual muy interesante de indagar y estudiar, un lenguaje que se complementa con la música, la pintura y hasta la fotografía, teniendo así la posibilidad de convertirse en una obra de arte completa, ya que una pintura, un grabado o una xilografía no posee sonido, a menos que sea un trabajo de instalación. Entonces no es solo un método para estudiar la historia del arte, sino que también para estudiar cualquier arista de la historia universal.

El cine en general, así también como un lenguaje pictórico ha ido cambiando con el tiempo y con la tecnología. Está en constante cambio. Los dispositivos van cambiando, generando en las generaciones más antiguas una nostalgia, y en las nuevas más admiración. Lo importante es conocer y entender el cine como un arte que estará siempre presente en nuestras vidas, y puede ser utilizado para distintos propósitos, como una propaganda, para contemplar, para reflexionar. Así como también lo fueron otras artes en su tiempo. Es importante ver el cine no solo como entretenimiento, sino manejarlo con cuidado y con respeto, porque su historia es también la historia de todas y todos nosotros.

## 7. Referencias citadas




- Martín, P. G. (2020, 23 diciembre). *Los hermanos Lumière y el nacimiento del cine*. Recuperado de [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hermanos-lumiere-y-nacimiento-cine\\_12264](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hermanos-lumiere-y-nacimiento-cine_12264)
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Fernández J. *Cine e historia en el aula*
- FilmAffinity, (s. f.). *El gabinete del Dr. Caligari* (1920). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/cl/film446167.html>
- FilmAffinity, (s. f.). *El laberinto del fauno* (2006). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/cl/film977734.html>
- FilmAffinity, (s. f.). *Nosferatu* (1922). Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/cl/film238028.html>
- G. Sadoul. *Las Maravillas del cine*
- Gombrich, E. (2007). *La historia del arte*. Madrid: Phaidon.
- La Ferla, J. (2013). *Cine de exposición: instalaciones fílmicas de Andrés Denegri*.
- Pérez, F. (2019). *Imágenes de imágenes: del cuadro a la pantalla*.

### Materiales audiovisuales:

- Catalunya, UOC (2017, 28 noviembre). *El proceso de creación de la mano del cineasta, Guillermo del Toro para la UOC*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=01lxQSshuc&feature=youtu.be>
- Del Toro, G. (Director) (2006). *El laberinto del fauno* [Film]. Estudios Picasso.
- Murnau F. W. (Director) (1922). *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*. Prana Film.
- Phillips, T. (Director) (2019). *Joker* [Film]. DC Films, Warner Bros.
- Serkins, A. (Director) (2021). *Venom: Let There Be Carnage* [Film]. Columbia Pictures, Marvel Entertainment.
- Wiene, R. (Director) (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Film]. Decla Film.

## Anexo 1: AUTORIZACIÓN PARA USO DE MATERIALES EN SIBUMCE

La presente autorización faculta al Sistema de Bibliotecas UMCE para alojar y publicar el trabajo de investigación identificado más abajo, en las plataformas electrónicas que estime conveniente, a fin de permitir el libre acceso a los materiales producidos por la institución y su comunidad, entre ellos tesis, memorias, seminarios y otros. Contribuyendo de esta forma a la preservación digital, difusión y visibilidad nacional e internacional de las investigaciones, siempre patrocinando el respeto de los derechos establecidos por la Ley de Propiedad Intelectual vigente.

  <p>UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION SISTEMA DE BIBLIOTECAS – DIRECCION DE INVESTIGACION</p>
<b>IDENTIFICACION DE TESIS/INVESTIGACION</b>
Título de obra :  <b>EL CINE: UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA COMO APORTE A LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE DE ARTES VISUALES</b>
Fecha de publicación : _____
Facultad : <u>Facultad de artes y educación física.</u>
Departamento : <u>Departamento de artes visuales.</u>
Carrera : <u>Licenciatura en educación y pedagogía en artes visuales.</u>
Título y/o grado : <u>Licenciatura en educación en artes visuales y Pedagogía en artes visuales</u>
Profesor guía/patrocinante : <u>Francisca García Barriga</u>
<b>AUTORIZACIÓN</b>
<p>A través de este documento autorizo la reproducción total de este trabajo de investigación para fines académicos, su alojamiento y publicación en las plataformas electrónicas que estime conveniente el Sistema de Bibliotecas UMCE para su difusión.</p>  <p>Ernesto Soto González</p> <hr/>
<p>Santiago de Chile, <u>11</u> de <u>Enero</u> <u>2023</u></p> <p>Se sugiere realizar el licenciamiento de su trabajo bajo licencia creative commons, más información en: <a href="https://www.umce.cl/index.php/dir-biblioteca-recursos-tecnologicos/dir-formulario-de-autorizacion-2">https://www.umce.cl/index.php/dir-biblioteca-recursos-tecnologicos/dir-formulario-de-autorizacion-2</a></p> <p>Imprima más de una autorización en caso de que los autores excedan la cantidad de firmas para este documento</p> <p><i>* Este documento quedará en los archivos internos de Biblioteca.</i></p>