



## EL PROCESO DEL DISEÑO DE LA IMAGEN A PARTIR DE LA PINTURA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA DIRECCIÓN DE ARTE

Nora Spivak – Universidad Nacional de las Artes  
Juan Martín del Valle – Universidad Nacional de las Artes

Mail: noraspivak@gmail.com

---

El diseño de la imagen en la producción cinematográfica surge de la creación de un concepto visual en función de crear un mundo posible único como ámbito narrativo verosímil. Es el resultado de un proceso creativo en el que intervienen decisiones estéticas en las que se pone en juego la subjetividad del creador y la forma en que transmite las emociones y temáticas para la narración visual.

En los trabajos prácticos de las asignaturas de la Cátedra Spivak de Dirección de Arte de la Licenciatura en Artes Audiovisuales de la Universidad Nacional de las Artes y Dirección de Arte de la carrera de RIAA de la Facultad de Arte de UNICEN, se propone un proceso de diseño en un trabajo colectivo del cual surgen la forma en que se transmiten las emociones y temáticas para la narración visual, a través del intercambio de saberes y experiencias, en función de potenciar las capacidades individuales de los estudiantes comprendidos como sujetos centrales del proceso de enseñanza-aprendizaje.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Albis Valencia, E., Arias Toro, J., & Yepes Giraldo, A. M. (2007) *CTS en ambientes de aprendizaje: El Tula Taller* [en línea] Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia. Recuperado el 2 de abril de 2019 de <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/881/1/JE0459.pdf> y UNESCO, (2013) *Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe*. [en línea] Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

El abordaje contempla al diseño de la imagen final como una nueva construcción en la cual ninguno de sus elementos constitutivos es una reproducción de una realidad preexistente, sino construido o re-estilizado a propósito de la producción de la pieza audiovisual como hecho artístico original. Es el resultado final del proceso de diseño surgido de una concepción visual a de los aspectos temáticos, emocionales, psicológicos, culturales e históricos que surjan del guion, definiendo una estética global y una coherencia visual.

El avance de la tecnología propone nuevas estrategias en la fotografía y en el cine/video y es en ese contexto que están atravesados los distintos modos de producción, los tradicionales y los digitales, achicando las fronteras interdisciplinarias y abriendo, a su vez, la posibilidad de acercamiento al uso de herramientas en las etapas de preproducción, producción y postproducción, tanto en el ámbito académico universitario como en trabajo profesional. Los mundos creados en el cine de ficción o documental, surgen de una selección a partir de la cual son construidos. Aunque tal selección sea involuntaria los elementos que componen la imagen definen un conjunto particular. Esta selección implica dejar fuera de ese conjunto a uno complementario correspondiente al resto del universo de elementos plausibles de componer esa imagen que el espectador incorporará como Mundo Posible.<sup>2</sup>

La realidad resultante del proceso creativo de construcción de la imagen está ligada a los significantes culturales que median lo percibido sensorialmente por el hombre y la consiguiente significación de aquello que se capta como real a través de los sentidos. La imagen emerge en el plano perceptual y es atravesada por las representaciones culturales para luego extenderse al mundo de significados.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> del Valle, J. (2014) Consideraciones acerca del desborde digital sobre la cultura visual. La capacidad simbólica y la representación visual entre la industrialización del arte y el mecanicismo intangible [en línea], Revista de investigaciones en Artes Audiovisuales, Instituto Nacional del Arte, Departamento de Artes Audiovisuales y XVI Congreso de REDCOM "Nuevas configuraciones de la cultura en lenguajes, representaciones y relatos", San Justo, 14, 15 y 16 de agosto de 2014, Universidad Nacional de La Matanza, Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales, Licenciatura en Comunicación Social, Red de Carreras de Comunicación Social y Periodismo de la República Argentina.

<sup>3</sup> del Valle, J. en Martínez y otros. (2012) *Temas de investigación en comunicación. Narrativas, construcciones y regulaciones diversas e integradas en el paradigma tecnológico de la información*. El procesador cultural. Un diseño mecanicista en la instantaneidad virtual. UNLaM, Buenos Aires: Prometeo.

*La presencia de 'lo pictórico' en el cine, como forma de mensaje alargado en el tiempo diacrónico, que, más allá de aspectos puramente narrativos, conduce a aspectos de experimentación plástica que enlazan su parte virtual con su posibilidad de presencia física [...] Desde este aspecto, la dignidad que, como medio de expresión, posee el cine, ofrece la posibilidad de un tiempo plástico que tiene total relación con las estrategias alegóricas practicadas en la historia de la pintura.<sup>4</sup>*

En tal sentido, en el primer nivel, la Cátedra propone la realización de un cortometraje de muy corta duración como primer ejercicio que aborda la relación entre el lenguaje audiovisual y la pintura en función de transitar por primera vez los pasos de la actividad creativa durante el proceso del diseño de la imagen. Tomando a la dirección de arte desde su función de contar el relato a través de la imagen, permite realizar el recorrido pedagógico a través de la exploración de formas expresivas que puedan dotar de sentido y riqueza a la propuesta en un proceso creativo colectivo que busca la generación de nuevas poéticas, relatos y recursos expresivos a partir de propuestas discursivas surgidas del intercambio interdisciplinario pintura-fotografía-audiovisual.

El trabajo práctico se desarrolla a partir de la elección de un cuento clásico, el análisis e investigación de sus orígenes. El proceso de producción incluye la lectura crítica del texto en función de extraer un concepto-idea que será el punto de partida para la toma de decisiones estéticas. Este se referencia en una pintura elegida por los creadores, sobre la cual se analizan sus componentes visuales en función de representar el concepto constituyéndose como una guía para el diseño de la propuesta.

El resultado final es una producción audiovisual de corta duración que sintetiza lo esencial del cuento y de la pintura elegida logrando la convergencia y coherencia de la imagen desarrollada. La búsqueda de puntos de partida, de inspiración y referencias tomadas de las artes plásticas afirma y estructura el discurso estético y conceptual en los proyectos de diseño audiovisual que se proponen como ejercicios de aprendizaje.

A partir de esta experiencia, los trabajos prácticos requirieron experimentar con herramientas y materiales de formas no habituales, generaron nuevos modos de contar en

---

<sup>4</sup> González García, Ricardo. Transversalidades pintura-cine: el concepto de 'lo pictórico' en el cine de las primeras vanguardias. *índex comunicació* [S.l.], v. 7, n. 2, p. 107-126, mayo 2017. ISSN 2174-1859. pp.107-126

imágenes, y dieron como resultado un hecho artístico único y original. La búsqueda de puntos de partida, de inspiración y referencias tomadas de las artes plásticas afirma y estructura el discurso estético y conceptual en los proyectos de diseño audiovisual que se proponen como ejercicios de aprendizaje.

## IMÁGENES

Trabajo realizado en equipo durante el segundo cuatrimestre de 2019 en UNA Audiovisuales.

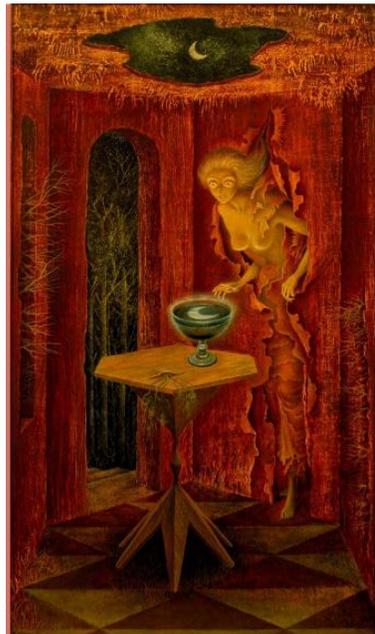
Cuento elegido: Caperucita roja, Charles Perrault (1628 – 1703)

Pintura de referencia: “Nacer de nuevo”, Remedios Varo (1908 - 1963)

Fotograma del video realizado

Construcción del espacio

Registro. Personaje - vestuario







---

## BIBLIOGRAFÍA

- Albis Valencia, E., Arias Toro, J., & Yepes Giraldo, A. M. (2007) *CTS en ambientes de aprendizaje: El Tula Taller* [en línea] Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia. Recuperado el 2 de abril de 2019 de <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/881/1/JE0459.pdf>
- Didi-Huberman, G. (2011) *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Gardner, H. (1998) *Estructuras de la mente. La teoría de las Inteligencias múltiples*. Colombia: Fondo de Cultura Económica.
- Etedgui, P. (2001) *Diseño de Producción & Dirección Artística*. Océano Grupo Editorial, Barcelona, España.
- del Valle, J. en Martínez y otros. (2012) *Temas de investigación en comunicación. Narrativas, construcciones y regulaciones diversas e integradas en el paradigma tecnológico de la información*. El procesador cultural. Un diseño mecanicista en la instantaneidad virtual. UNLaM, Buenos Aires: Prometeo.
- UNESCO, (2013) *Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe*. [en línea] Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado el

20 de septiembre de 2019de

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp>

- del Valle, J. (2014) *Consideraciones acerca del desborde digital sobre la cultura visual. La capacidad simbólica y la representación visual entre la industrialización del arte y el mecanicismo intangible* [en línea], Revista de investigaciones en Artes Audiovisuales, Instituto Nacional del Arte, Departamento de Artes Audiovisuales y XVI Congreso de REDCOM "Nuevas configuraciones de la cultura en lenguajes, representaciones y relatos", San Justo, 14, 15 y 16 de agosto de 2014, Universidad Nacional de La Matanza, Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales, Licenciatura en Comunicación Social, Red de Carreras de Comunicación Social y Periodismo de la República Argentina.