

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA
MASTER EN POSTPRODUCCION DIGITAL



**“PINTURA Y CINE: Una versión libre de
Van Gogh ”**

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor: **Maria Angélica Rodríguez Gutierrez**

Director: **Beatriz Herraiz Zornoza**

Gandía, Septiembre de 2012

INDICE

INTRODUCCION.....	4
Presentación	5
Hipotesis de la investigacion.....	6
Metodología	7
Estructura teorica	7
CAPITULO 1: CONTEXTUALIZACION CINE Y PINTURA.....	7
1.1 UNA HISTORIA DE LO VISIBLE	9
1.2 LA REPRESENTACION PICTORICA EN EL CINE	14
1.2.1 Pintura sobre celuloide	14
1.2.2 El cuadro pictórico como homenaje	15
1.2.3 Del cuadro a la pantalla	16
1.2.4 Video Arte: Pintura e Imagen en movimiento.....	17
CAPITULO 2: REFERENTES CINEMATOGRAFICOS.....	17
2.1 UNA REVISIÓN AL VAN GOGH IMAGINADO Y PINTADO.....	19
2.1.1 Reseñas cinematograficas.....	22
2.1.2 Otras representaciones audiovisuales.....	24
CAPITULO 3: PROCESO DE CREACION.....	24
3.1.REFERENTES VISUALES Y NARRATIVOS	26
3.1.1 Guión literario.....	29
3.2 PRODUCCION	31
3.3. POSTPRODUCCION	31
3.3.1 Edición	33
CONCLUSIONES.....	39
BIBLIOGRAFIA	42
ANEXOS.....	42

RESUMEN

La presente tesina de Master tiene como objeto de estudio la relación Pintura y Cine, para estudiar la representación que ambas disciplinas desencadenan en la imagen y a partir del análisis de su relación, crear un audiovisual sobre Vincent Van Gogh como “*objeto cinematográfico*”.

El análisis de esta relación con ejemplos de artistas y cineastas de diferentes épocas permitirán dar una visión panorámica del desarrollo de estas dos disciplinas. Igualmente se estudiarán las diferentes versiones cinematográficas que se han realizado sobre el pintor y partir de estas observaciones se desarrollará el proceso de creación audiovisual bajo el nombre: *Pintura y cine, una versión libre de Van Gogh*, el cual contiene la exploración tanto de lo pictórico como de lo cinematográfico.

El planteamiento y desarrollo de esta investigación ha verificado las hipótesis de partida demostrándolas acertadas.

ABSTRACT

The aim of this Master’s dissertation is to study the relation between painting and cinema, in order to study the representation that both disciplines trigger on the image, and from the analysis of this relation creating an audiovisual work about Vincent Van Gogh as a “cinematographic” object.

I will relate artists and cinema directors from different periods in order to give a panoramic view of the development of these two disciplines. I will also study all different cinematographic versions made of the painter and from these observations I will develop a process of audiovisual creation called: *Painting and Cinema, a free version of Van Gogh*, a product that contains an exploration of both the pictorial and the cinematographic.

The approach & development of this research has verified the initial hypothesis, proving them to be right.

INTRODUCCION

PRESENTACION

El siguiente proyecto se inscribe en el Master de Postproducción Digital de la UPV, siendo un trabajo de Tipo 2: Desarrollo de un trabajo de orientación profesional que aplique las teorías, técnicas y prácticas ofrecidas en el Máster.

A partir de los contenidos estudiados en el Master en cuanto a narración audiovisual, montaje cinematográfico y sonido empecé a interesarme por temáticas como el montaje subjetivo, la relación entre cine y pintura, y las posibilidades del sonido diegético y extradiegético en función de la imagen y la narración. Estos elementos los quise aplicar en la creación de una animación basada en un artista, del cual existieran documentos autobiográficos que relataran su vida personal y su tránsito por la creación artística.

En este caso el objeto de estudio fue Vincent Van Gogh y su libro Cartas a Theo, un pintor del cual desconocía los pormenores de su vida y obra, su referencia literaria sería el punto de partida para idear un audiovisual que explorara la imagen, el sonido y el relato autobiográfico.

Van Gogh es conocido, de manera general, como un artista con un temperamento que roza la locura, o bien por sus obras que después de su muerte fueron subastadas por millones de dólares, cuando en su época ni siquiera tuvieron repercusión en el medio artístico.

La correspondencia que intercambiaba con su hermano constituye un documento personal de su vida cotidiana y la fuente primaria para aquellos guionistas y directores de cine, que en distintas décadas han llevado al cine la vida y obra de este artista.

Y es aquí donde las relaciones entre cine y pintura se hacen visibles al empezar a indagar las formas de representación de la pintura en el cine y viceversa. Estas relaciones han sido investigadas en profundidad por Jacques Aumont en su libro *“El ojo interminable”* y por Aurea Ortiz y María Piqueras en su libro *“La pintura en el cine”*, en este último se destacan cuatro formas de representación de la pintura en el medio cinematográfico:

1. La pintura como referente iconográfico en el cine de ambientación histórica: En este caso la pintura es la principal fuente visual de

información para referir cinematográficamente vestuarios, gestos, iluminaciones y atmosferas para mostrar en imágenes el pasado.

2.La pintura en el cine para conceder una nueva visión de la obra pictórica: Se indaga específicamente en la relación cine-pintura determinada por los cambios sociales y culturales que generarán las vanguardias artísticas del siglo XX.

3.La pintura como base para el argumento de una película: La vida y obra de los artistas son puestas en escena para reflexionar sobre su proceso de creación, enfatizando en la soledad y su incompreensión social, en el genero del documental o la ficción.

4.La pintura como composición física en el encuadre: Este es uno de los modos más complejos de la relación pintura-cine, ya que más allá de reflejar en la pantalla una estética concreta o el estilo de un pintor, se trata aquí de llevar un cuadro al marco cinematográfico, apareciendo como objeto o representado por los actores en el encuadre.

Estas dos ultimas son las que utilizare para analizar el caso de estudio de Vincent Van Gogh, estudiando la puesta en escena de su vida y obra, y su incompreensión como artista.

La investigación se centra entonces en indagar las relaciones entre Cine y Pintura, con sus diferencias y semejanzas para plantear un panorama general de cómo la pintura ha llegado al cine a partir de la experimentación audiovisual y el video arte. Centrando el estudio, en las formas de representación en el cine sobre Vincent Van Gogh y de ahí concluir en elementos comunes para la creación de una pieza audiovisual que contenga:

- Imágenes y parentescos de tres obras cinematográficas sobre el artista:
 - ✓ El loco del pelo rojo, Vincente Minelli, 1946.
 - ✓ Vincent and Theo, Robert Altman, 1991.
 - ✓ Dreams Los cuervos, 1990.
- Una narración subjetiva sobre el pintor a partir de la selección de fragmentos de la correspondencia a su hermano.
- La experimentación de técnicas de animación como la rotoscopia.

El resultado como su nombre lo indica es *“Pintura y Cine: Una versión libre de Van Gogh”*, una pieza audiovisual que experimenta la imagen, el collage cinematográfico y la relación de la voz en off con la imagen.

Los objetivos planteados permiten realizar una revisión general sobre estos temas, para indagar a profundidad la relación de lo pictórico en lo cinematográfico y viceversa, señalando autores, artistas y cineastas que han estudiado y expuesto estas relaciones en sus obras. El estudio de estos objetivos determinara la creación de una pieza audiovisual que permitirá explorar los conocimientos adquiridos. A continuación especificare los objetivos propuestos:

- Analizar la convergencia y relación entre Pintura y Cine
- Investigar a los artistas que han incursionado en el medio cinematográfico con versiones e interpretaciones libres sobre obras de arte en el genero del cine, la animación y el video arte.
- Referenciar y analizar las diferentes versiones cinematográficas que se han realizado sobre la vida y obra de Vincent Van Gogh.
- Realizar un producto audiovisual a partir de la adaptación libre del libro Cartas a Theo con énfasis especial en los fragmentos sobre el miedo y las vicisitudes de la creación artística.
- Explorar la composición y la técnica de la rotoscopia como estética de montaje para la realización del producto audiovisual.
- Aplicar los recursos audiovisuales narrativos y técnicos adquiridos durante el Master para el discurso de la pieza.

HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION

La hipótesis de partida pretende cuestionar la relación entre Cine y Pintura, para establecer si el Cine se basa en ella, en elementos comunes como: color, planos, composición etc.

Igualmente se pretende estudiar y analizar la obra de artistas y cineastas que han desarrollado sus trabajos a partir de la relación e indagación de estas dos disciplinas en diferentes épocas, para aclarar cuales son los elementos que se tienen en cuenta al momento de crear la pieza.

A partir de este análisis se pretende desarrollar una pieza audiovisual sobre Vincent Van Gogh, que contenga la exploración tanto de lo pictórico como de lo cinematográfico.

METODOLOGIA

El proyecto se planeo en dos fases: una fase teórica y una fase práctica. En la primera se indagaron las referencias bibliográficas con respecto al tema, seleccionando los autores específicos que investigaran la relación “*cine y pintura*”, posteriormente se hizo una selección de autores, artistas y cineastas que desarrollarán esta relación en la historia del cine, la animación y el video arte.

Durante la fase teórica también se investigo a profundidad la vida y obra de *Vincent Van Gogh*, con el libro de su autoría *Cartas a Theo* y con referencias bibliográficas que analizaran su producción artística. En esta fase se realizo el audio visionado de películas sobre el artista.

En la fase práctica se hizo un primer acercamiento al planteamiento de la idea, con un ejercicio para la asignatura de Grafismo Cinematográfico, gracias a este ejercicio se despejaron dudas narrativas y técnicas para desarrollar el trabajo audiovisual para el TFM.

Durante esta fase el proceso inicio con la selección de cartas y fragmentos para llevar a cabo el guión literario. En este proceso de pre-producción se elaboro el guión técnico y el story board y a partir de ello durante la producción, se realizaron las fotografías de las imágenes respectivas en alta resolución, documentadas básicamente en libros sobre el artista; se capturaron las secuencias de las películas que se iban a utilizar en la postproducción. Igualmente se grabaron las voces en off de acuerdo al guión literario.

El proceso de postproducción se realizo primero con las secuencias que incluían rotoscopia, posteriormente con estas secuencias se realizo la composición y edición visual del proyecto. En la fase final se realizo la edición de sonido y la sincronización de audio e imagen.

ESTRUCTURA TEORICA

Esta tesina esta dividida en tres capítulos, el primero señala la relación y convergencia entre Pintura y Cine, determinando los puntos de equilibrio entre ambas disciplinas, refiriendo elementos comunes para ambas como: composición, tiempo, movimiento y color, realizando posteriormente un estado del arte sobre artistas y cineastas que a través de la

imagen en movimiento han explorado la pintura en medios tan subjetivos como el video arte o a través del cine.

El segundo capítulo presenta una revisión general sobre Van Gogh como “objeto cinematográfico”, reseñando de manera cronológica las obras cinematográficas que se han realizado sobre el artista, describiendo su contenido para establecer una idea general del artista a partir de la mirada de cineastas y videoartistas.

El tercer capítulo es el proceso de creación de la pieza audiovisual en el que se detalla la idea general: una versión subjetiva del pintor basada en el inicio (descripción del artista), nudo (corte de la oreja) y desenlace (muerte) de tres versiones cinematográficas: Vincent and Theo (Robert Altman, 1991) , El loco del pelo rojo (Vincente Minelli, 1956) y Dreams, “Los cuervos” (Akira Kurosawa, 1990) respectivamente, realizada no de manera biográfica extensa sino a manera de elipsis para destacar el conflicto consigo mismo.

Posteriormente se especifica el guion literario, técnico y story board para concluir con la postproducción de la pieza especificando las herramientas técnicas que se utilizaron para la realización del proyecto.

CAPITULO 1

CONTEXTUALIZACION

CINE Y PINTURA

1.1 UNA HISTORIA DE LO VISIBLE

*Pintura. f. Arte de pintar (nombre femenino)*¹

*Cine. m. Técnica, arte e industria de la cinematografía. (nombre masculino)*²

Según la definición del diccionario de La Real Academia Española “*Pintura y Cine*” son considerados Arte. La primera como nombre femenino destaca diferentes técnicas: a la aguada, al encausto, al fresco, al óleo, al pastel, al temple y rupestre, el segundo con nombre masculino resalta tres clasificaciones: de autor, mudo y sonoro.

Pintura y Cine como técnica, disciplina y arte han sido estudiadas por numerosas investigaciones. Ambas protagonistas de la historia de las imágenes son el blanco de relaciones, divergencias y definiciones, su relación parental se diluye, se mezcla, se cuestiona, se distorsiona, en este caso no se pretende clasificar o diferenciar la herencia de la una hacia la otra o viceversa, se trata como lo afirma Aumont “de estimar el lugar que el cine ocupa, al lado de la pintura y con ella, en una historia de la representación, en una historia, pues, de lo visible” (Aumont, 1997, p.30)

Diferentes autores han escrito sobre esta relación a partir de revisiones históricas, escudriñando sus diferencias o defendiendo sus rasgos intrínsecos, en mi caso deseo plantear una mirada hacia la relación entre pintura y cine, centrando mi revisión en equilibrar la balanza entre ambas disciplinas, para posteriormente especificar y hallar artistas que a través de la imagen en movimiento han llevado la pintura a formatos no tradicionales como el video arte o a través de la representación de la luz que nos ofrece el cine.

¹ Definición según el Diccionario online de la Real Academia Española: <http://lema.rae.es/drae/?val=cine>. [Consulta: 2 de agosto de 2012].

² Ibíd.

Para analizar esta relación partiremos de conceptos comunes a ambas disciplinas: composición, tiempo, movimiento, y color, elementos que para nuestra mirada son constantemente cambiantes y a veces imperceptibles, pero son determinantes tanto en lo pictórico como en lo cinematográfico.

a. Composición

La composición se define como una acción y un resultado, tanto en pintura y en cine existe la necesidad de componer, como un acto para el ojo, para el espectador, a partir de esta noción nos centramos en la idea de cuadro, como elemento en donde se conjugan las ideas de lo que se quiere representar.

Llamamos cuadro tanto a la representación pictórica limitada por un marco, como a la porción de imagen que percibimos en la pantalla cinematográfica. Pero lo que vemos en el cuadro cinematográfico es una imagen temporalizada, nunca la misma, siempre cambiante. Lo que comparten ambos es el hecho de ser una superficie plana contenida en un marco, entendido éste en su sentido de límite de la imagen³.

Marco entendido como recuadro-cuadro, borde, sinónimo de extremo-límite, límite, concepto de término-contorno, palabras y conceptos que nos sugieren el estado de percepción de lo pictórico y lo cinematográfico, ambos contienen y limitan la imagen, el primero la congela, el segundo la transforma constantemente por su variable temporal, expuestas ambas a la relación de quien ve, a quien se dirige el límite y la mirada, el observador entre el cuadro o la pantalla.

En el cuadro y en la pantalla se realiza un uso expresivo de horizontales, diagonales, simetrías y planos, un oficio depurador constante, en el que los elementos dispuestos deben jugar a tener su identidad, su peso, deben dialogar entre unos y otros para lograr un equilibrio entre los límites, su responsabilidad se podría decir es absorber la mirada, como lo mencionaba Eisenstein: El arte de la composición plástica consiste en llevar la atención del espectador por el camino y orden exactos prescritos por el autor. Esto se aplica al movimiento de la vista sobre la superficie de un lienzo, si la composición se expresa pictóricamente, o sobre la superficie de la pantalla, si se trata de una forma fílmica (Eisenstein, 1990, 141). Atención y orden exactos, dos palabras que definen el sentido de la composición, este sentido se entrega al espectador, quien relaciona al autor y lo que ve, lo filmado y lo pintado, en superficies diferentes.

³ Aumont, Jacques. 1997. *El ojo interminable: Cine y pintura*. Barcelona: Barcelona : Paidós.

Tanto en el Cine y en la Pintura la composición, el marco, el encuadre y el detalle son piezas de un rompecabezas para armar nuestro propio imaginario frente a lo que estamos viendo, un universo de imágenes; ambas disciplinas históricamente pertenecientes a diferentes épocas en algún momento compitieron por el mismo universo. El cine retoma la composición y el estilo de la pintura, quien reproduce estos dos elementos a través de la luz, en el cuadro el pintor es dueño de la luz, la radicaliza, la detalla para representar o cambiar una parte de su visión subjetiva, está se podría definir como una huella en el tiempo que no se modifica se conserva, en el cine la luz es la encargada del espectáculo y a su vez reproduce múltiples visiones subjetivas que temporalmente son cambiantes como la historia, en la pintura conservamos la imagen congelada en el tiempo, en el cine congelamos el tiempo y la imagen a través del movimiento, ambas son el producto de ver lo que vieron otros ojos, un espacio común de visiones, donde nos enfrentamos a la exposición y disposición de otro a través del cuadro y la pantalla.

“Cine, pintura y fotografía forman parte de la historia de la representación, de la historia de la visión. Como tales, comparten un mismo momento de esa historia, el del ojo variable” (Ortiz, Áurea 1995, p.28).

b. Tiempo

En el caso de la pintura nos centraremos en la idea del tiempo representado, el cual es el tiempo capturado por su autor, la comprobación del ayer y del hoy: “la pintura también representa tiempo más exactamente lo representa y no lo contiene” (Aumont, 1997, p.61).

En el cine por el contrario la imagen no esta inmóvil, es un acontecer de tiempos con duraciones exactas, las imágenes en movimiento determinan su estructura en las que se proyectan múltiples acontecimientos, secuencias en uno o varios instantes de tiempo, huellas visibles en una línea de tiempo a diferentes escalas, la luz de la pantalla nos determina su duración, la oscuridad es su cómplice; “si bien el cine no es pintura, nunca se ha resistido a representarla, a reproducirla y, evidentemente, a discurrir sobre ella” (Aumont,1997, p.79)

Pintura y cine se mueven entonces por dos líneas de tiempo, la primera por un tiempo representado, la segunda también por un tiempo representado y móvil a la vez. Ambas representan visiones subjetivas a su antojo, ficciones y realidades, que están determinadas por su contexto histórico, por sus rasgos sociales y antropológicos, la pintura pertenece a un primer

momento de representación de las imágenes en nuestra historia, la fotografía y posteriormente el cine, le siguen en esta escala, podríamos decir que el cine se basa en la composición y representación que la pintura a hecho, para entregarle a la imagen nuevas nociones de representación y de ahí hacerla más explícita en la pantalla.

c. Movimiento

“Ahora bien, como todo el mundo sabe que mirar una imagen no es, a pesar de todo, muy difícil - hasta el punto que su aprendizaje es casi instantáneo - hay que concluir forzosamente que, como regla general, el ojo elige” (Aumont, 1997, p.107).

Como el ojo es selector, el movimiento en la pintura puede estar determinado por sus nociones básicas de líneas, perpendiculares, perspectiva o por el momento explícito que representa, deja una huella instantánea, una reproducción, el cine se apodera en cambio de los movimientos de la cámara, de los personajes, del fuera de campo, de los escenarios, el movimiento es su valor intrínseco que determina el orden y el acontecer de las imágenes.

El movimiento también es un elemento autónomo en el espacio pictórico o cinematográfico, se define por los elementos que lo componen, puede incluir una imagen congelada o muchas referencias de tiempo en una sola imagen, quien le da ese valor autónomo es el autor, quien concreta la representación temporal para el espectador, el cual de acuerdo a múltiples variables decide accede a la imagen o no. El movimiento no solo se determina por la composición, sino también por los elementos que representa, su papel en la imagen esta sujeto a las nociones que quiere representar el autor y como se llevan a cabo.

d. Color

El color como sustancia, carácter e instrumento, es un valor primario y existencial tanto en la pintura como en el cine. Su tratamiento es delicado, intenso y decisivo. Un pintor puede elaborar, crear o disponer de los colores a su antojo para sus telas, su relación con ellos queda plasmada en el cuadro, puede definirlos, fraccionarlos, intercambiarlos, puede tomar la decisión de restringirlos con paletas exactas, jugar con sus niveles de contraste y alternancia, divagar y experimentar de forma indefinida.

A pesar de todo, la pintura dispone todavía de algo más, de unos medios de acceder a una emoción, a un sistema de las emociones más directo, más seguro. Ese algo es lo más pictórico de la pintura, el color, los valores, los contrastes y los matices (...) El cine, limitado en este plano por la difícil gestión de una naturaleza fotográfica, no ha dejado nunca de desear igualar, copiar, superar en él a la pintura. Al querer hacer todo lo de la pintura y hacerlo mejor que ella, el cine ha provocado a lo largo de su historia incesantes paralelismos entre un vocabulario formal del material pictórico (...) Lo fílmico ha querido absorber también lo pictórico⁴.

Si el cine ha querido superar la pintura y absorber su vocabulario, podríamos decir que se basa en ella, más no es igual, el valor del color en una pintura es muy diferente al valor que tiene en el cine, en la primera, este valor está determinado por los medios que utiliza y por la relación que tiene el pintor con los materiales y por su expresión subjetiva con ellos, mediada por el uso de materiales cambiantes con el paso del tiempo (aglutinantes, pinceles, aceites etc.) y que son decisivos para su perduración, en el cine el valor del color, está dado por los componentes de la escena (interiores, exteriores, objetos etc.) y por los instrumentos mediadores (cámara, película etc.) esta diferencia de elementos radicaliza esta relación, diferencia el tipo de emoción al observar el uno o el otro.

La relación entonces entre pintura y cine es una semejanza, un parentesco, un conjunto de tiempos históricos, ideas e instrumentos que son intensificados o radicalizados a menor o mayor escala por sus obras: "cuadros y películas".

La historia del cine, al menos cuando éste se ha hecho apto para pensarse como arte, no tiene su sentido pleno si se la separa de la historia de la pintura. Al mismo tiempo, cine y pintura no representan -no apunta a representar-el espacio, el tiempo o la ficción, del mismo modo; no emplean exactamente para ello los mismos procedimientos⁵.

⁴ Ortiz, A. (1995). In Piqueras M. J. (Ed.), *La pintura en el cine: Cuestiones de representación visual*. Barcelona: Barcelona : Paidós.

⁵ Aumont, Jacques. Et al . (1997).

1.2 LA REPRESENTACION PICTORICA EN EL CINE

Este estado del arte lo podemos entender como una paleta cromática de posibilidades, es realizado de forma subjetiva y pretende relacionar el trabajo de artistas que parten de obras pictóricas para componer obras en movimiento. Algunos de estos ejemplos han sido llevados al cine, otros pertenecen al campo del video arte, en ambos esta presente la experimentación en diferentes épocas históricas, tomando como referencia la pintura como medio y fin, y el cine como espectáculo de luz y movimiento.

La selección de ejemplos se realiza a partir de cinco temáticas: la pintura sobre el celuloide, el cuadro pictórico como eje para realizar un homenaje, la colaboración de un pintor para llevar sus ideas pictóricas al cine y por ultimo ejemplos en el campo del video arte que relacionan pintura e imagen en movimiento a partir de diferentes enfoques.

1.2.1 PINTURA SOBRE CELULOIDE



Figura 1: Imágenes extraídas del video "A colour box".

Len Lye: *A colour box*⁶

Len Lye fue un artista neozelandés conocido por sus filmes experimentales, siendo uno de los primeros en abandonar los métodos fotográficos convencionales pintando directamente sobre la película con colores de celulosa.

En *Colour Box* de 1934, la disposición de las líneas, los círculos y el juego de estas con el ritmo de la música disponen al espectador para una gama de texturas cromáticas y visuales. Lye utilizó la pintura como material para exponerla en el cine, utilizando los recursos propios de este, el tiempo y la luz.

En su filmografía se destacan 18 películas experimentales, que se mantienen en archivos como el New Zealand Film Archive, British Film Institute, Museum of Modern Art de Nueva York y el Berkeley Art Museum.

En esta línea otro conocido animador, Norman McLaren entre 1941 a 1944 realiza cinco películas dibujadas directamente sobre celuloide imagen por imagen, sin usar la cámara, durante este

⁶ Este video se puede visualizar en: <http://www.youtube.com/watch?v=T3y1offmJ4Y>. [Consulta: 10 de agosto de 2012].

periodo la experimentación de esta nueva técnica y los nuevos formatos ofrecen nuevos procesos, la luz y la exposición determinan nuevas formas de ver, para mezclar dos medios, dos técnicas, un collage visual para el espectador y para sus autores.

1.2.2 EL CUADRO PICTÓRICO COMO HOMENAJE

Lesley Keen: *Talking a line for a walk*⁷

Keen se formó en Praga entre 1975 hasta 1978, en 1983 dirigió *Talking a line for a walk* (Tomando una línea para pasear) un homenaje a la obra de Paul Klee.

Las disposiciones de las líneas y los colores utilizados hacen hincapié en la visión que tenía Paul Klee sobre el color.

La experimentación aquí ya no se realiza con los materiales sino con la percepción de varias pinturas llevadas a la expresión del movimiento, del plano, del juego de valores entre líneas y colores.

El autor se vale de la línea como elemento expresivo y del color como particularidad para cada imagen cambiante. Los planos de la animación son cambiantes uno tras otro, inician con una paleta oscura para darle paso a colores brillantes y luminosos, cada línea compone un dibujo y a su vez es la transición para la siguiente escena. La pantalla se convierte en el cuadro compositivo del cual entran y salen nuevos elementos, es una interpretación subjetiva de la obra de Paul Klee.

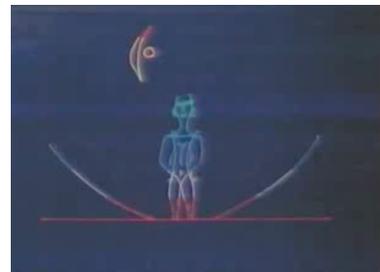
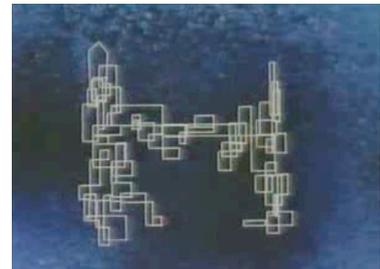


Figura 2: Imágenes extraídas del video “Talking a line for a walk”.

⁷ Este video se puede visualizar en: http://www.youtube.com/watch?v=9K9ENb_ZytM_ [Consulta: 10 de agosto de 2012].

2.2.3 DEL CUADRO A LA PANTALLA



Figura 3: Imágenes extraídas del cortometraje "Destino"

En este caso nos referiremos a Salvador Dalí, considerado uno de los mayores representantes del surrealismo. Este pintor español abordó su estilo pictórico en el cine, la escultura y la fotografía.

El proyecto "Destino"⁸ fue un guión de John Hench y Salvador Dalí para The Walt Disney Company, en el cual se trabajó durante ocho meses entre 1945 y 1946, el proyecto no se llevó a cabo por problemas financieros en la Segunda Guerra Mundial, Hench recopiló una prueba del corto de animación de 18 segundos pero la producción no se consideró viable económicamente y se puso en pausa indefinida.

En 1999 Roy E. Disney, recuperó el proyecto decidió ejecutarlo, este fue producido por Baker Bloodworth y dirigido por Monfréy Dominique, con un equipo de 25 animadores y bajo la orientación de Hench se descifraron los guiones elaborados en 1945 y 1946 para finalizar el proyecto: una historia de amor de Cronos y una mujer mortal, inspirado en las pinturas de Dalí.

Destino se estrenó el 2 de junio de 2003 en Francia y se proyectó en varias exposiciones sobre el pintor a partir del 2007 entre ellas, en el Tate Modern, en el Museo del Condado de Los Ángeles de Arte y en el MOMA.

Este ejemplo es una mezcla de la pintura y el cine, partiendo del estilo propio del pintor, en el cual el cortometraje muestra los elementos pictóricos de las obras para determinar el estilo, la composición, el color y la representación de la realidad para ser llevadas a la animación.

⁸ El cortometraje completo de Walt Disney se puede ver en: <http://www.youtube.com/watch?v=J4Azq3Pe9x4&feature=fvst>. [Consulta: 9 de julio de 2012].

2.2.4 VIDEO ARTE: PINTURA E IMAGEN EN MOVIMIENTO

En el video arte los autores se apropian del medio para crear visiones subjetivas a partir de cuestiones sociológicas, poéticas y antropológicas.

Sus inicios alrededor de los años 60's y 70's están marcados por el uso de la videocámara como elemento personal, definiendo una nueva forma de ver y hacer.

Nos centraremos en tres artistas que han combinado Pintura y Video, siendo esta una selección variada de conceptos y elementos que unen o desmitifican ambas disciplinas.

- **Shoja Azari**

Azari es un artista de Irán nacido en 1958, vive y trabaja actualmente en New York.

“Desde 2006, Shoja Azari y el pintor Irani Shahram Karimi han estado colaborando en una nueva forma representacional que combina el video y la pintura para indagar en el espacio entre el movimiento y la quietud, la yuxtaposición de ambos y la disolución de uno en otro” (100 Video Artists, 2009, p. 74).



Figura 4: Extracto del video *The mist*



Figura 5: Extracto del video *The day of judgment*

En su trabajo *The mist*⁹ y *The day of judgment*¹⁰ pintura y video se mezclan para recrear atmósferas y ambientes, para generar cuadros dentro del cuadro de la pantalla, imágenes que no dividen video y pintura, al contrario los yuxtaponen para generar nuevas visiones antropológicas y sociales.

⁹ El video completo se puede visualizar en: <http://www.youtube.com/watch?v=C9DHfi9trXY>. [Consulta: 15 de julio de 2012].

¹⁰ Para ver fragmentos de video arte véase en: <http://www.youtube.com/watch?v=GHpmJGi0b7s&feature=related>. [Consulta: 15 de julio de 2012].

- **Peter Campus:** *Line of fire*



Figura 6: Extracto del video Passage 2008: Line of fire.

Peter Campus realiza una exploración a través de su oficio como pintor en el campo videográfico con un estilo abstracto. En *line of fire* (2008) dispone la imagen en una pantalla ancha de alta definición de una marina de tres bandas separadas por un color variante; el primer plano es un rojo/naranja, el mar es un verde claro y el cielo una mezcla de acuarelas y pastel.

Estos colores electrónicos de carácter abstracto, a modo de bloques coloreados, cambian en armonía con el ruido intemporal del océano, siendo este la banda sonora ambiental.

- **Lech Majewski:** *The Mill and the Cross*

The Mill and the Cross es una película basada en la pintura de Peter Bruegel "El Camino al Calvario", dirigida por el cineasta polaco Lech Majewski. Es un tapiz digital, compuesto por capas de perspectiva, fenómenos atmosféricos y personas, con el uso de nuevas tecnologías CG y efectos 3D.



Figura 7: Extracto de la película *Bruegel Suite*.

A partir de este trabajo de cine, Majewski creó una serie de piezas de videoarte titulada BRUEGEL SUITE¹¹ que se mostraron en febrero de 2011 en el Louvre y en junio se convirtió en una pieza para la 54 Edición de la Bienal de Venecia, exhibida en la parroquia de Tiziano, Chiesa di San Lio. En esta pieza de video arte la pintura de Bruegel es el escenario en el que ocurren todas las acciones, los personajes están dispuestos igual que en la obra original, interactúan unos con otros, pero a partir de la perspectiva y el espacio de la pintura. Aquí cine y pintura se unen para crear una nueva forma de ver, mezclando historia y nuevas tecnologías.

¹¹ En este enlace se puede ver el tráiler de la pieza de video arte: <http://www.youtube.com/watch?v=aWzm8ggbLBo>. [Consulta: 1 de agosto de 2012].

CAPITULO 2

REFERENTES

CINEMATOGRAFICOS

2.1 UNA REVISIÓN AL VAN GOGH IMAGINADO Y PINTADO

Los pintores en el cine suelen ser presentados en algunos casos como personajes marginados, incomprensidos, lucidos y con características bastante peculiares. Sus obras y su vida se convierten en la materia prima para crear guiones, escenarios y atmosferas históricas que dan cuenta del momento social en el que vivieron y a partir del cual generaron sus obras, influyentes o no en la historia del arte.

El caso de Van Gogh para mi es particular porque siempre ha provocado mucha curiosidad e interés en el campo artístico y cinematográfico no solo por su personalidad y sus rasgos biográficos sino también por la calidad de sus obras y por el manejo salvaje del color en los retratos y paisajes realizados en diferentes ciudades europeas a lo largo de su vida. La forma de aproximarse a este artista ha sido tan prolija y variada que parece que se constituya al artista, y no a su obra, en objeto artístico: Van Gogh como objeto cinematográfico; este es el principio y fin de las diferentes versiones que sobre este artista se han realizado¹².

Van Gogh como objeto cinematográfico se constituye entonces en un caso de estudio en el cine desde 1948 hasta nuestros días, siendo el objeto de múltiples miradas a partir de temáticas como: sus obras, su relación con su hermano, sus relatos biográficos y sus cartas, éstas últimas componen un rompecabezas que ha sido estudiado en el siglo XX y XXI para reconstruir la labor de su carrera, sus ideales artísticos y su forma de ver las condiciones sociales a las cuales se enfrentó. Estos documentos relatan de forma personal cada uno de sus viajes, los problemas y vicisitudes de su carrera, y su salud, su pasión por el dibujo y la pintura, la relación con su familia y con las personas que entraban a su mundo y que en diferentes momentos fueron los modelos de sus obras, a los cuales representó de forma muy subjetiva.

¹² Ortiz, A. y Piqueras M. J. Et. al. (1995).

Leyendo algunos de los fragmentos de sus cartas podemos ver revelada su personalidad y su constante tránsito por el quehacer artístico. Para ejemplificar su relación con el color, la composición y la pintura nos referiremos a la carta 520 escrita en Arles en el periodo de febrero de 1888 a mayo de 1889:

Porque no quiero reproducir exactamente lo que tengo delante de los ojos, sino que me sirvo arbitrariamente del color para expresarme con más fuerza. En fin (...) te voy a dar un ejemplo de lo que quiero decir.

Quisiera hacer el retrato de un amigo artista que sueña grandes sueños, que trabaja como canta el ruiseñor, porque su naturaleza es así. Este hombre será rubio. Yo quisiera poner en el cuadro mi aprecio, el amor que siento por él.

Lo pintaré, pues, tal cual, tan fielmente como pueda, para empezar.

Pero el cuadro así no está acabado. Para terminarlo me vuelvo entonces un colorista arbitrario.

Exagero el rubio de la cabellera, llego a los tonos anaranjados, a los cromos al limón pálido.

Detrás de la cabeza, en lugar de pintar el muro trivial del mezzquino departamento, pinto el infinito, hago un simple fondo del azul más rico, más intenso que pueda confeccionar, y por esta sencilla combinación, la cabeza rubia iluminada sobre este fondo azul obtiene un efecto misterioso como la estrella en el azul profundo¹³.

Estas cartas constituyen un documento fundamental en la que se han basado diferentes cineastas, escritores y guionistas para construir y representar las diferentes versiones del artista. Se ha documentado que a partir de 1873¹⁴ Van Gogh inicia esta correspondencia con su hermano Theo, de las cuales hoy se conservan 650 cartas aproximadamente, esta correspondencia salió a la luz en 1913 por Johanna Van Gogh-Bonger y desde entonces historiadores del arte investigan en estas fuentes para fundamentar la vida y obra de Van Gogh: un colorista arbitrario, un objeto cinematográfico, un artista que ha sido llevado al cine de la mano de diferentes directores.

A continuación se presentan algunas reseñas de versiones cinematográficas realizadas en diferentes décadas por directores reconocidos y algunos experimentos de videoartistas realizados durante la última década, ambos permiten establecer un idea general de este “objeto cinematográfico”.

¹³ Vincent Van, G. 1. (2005). In Rabinad A. (Ed.), *Cartas a theo*. Barcelona etc.: Barcelona etc. : Paidós.

¹⁴ En las diferentes ediciones del Libro Cartas a Theo las primeras cartas constan de julio de 1873 escritas desde Londres.

3.1.1 RESEÑAS CINEMATOGRAFICAS

1. **Autor:** *Alain Resnais*
Año: 1948
Título: *Van Gogh*

Este es uno de los primeros trabajos cinematográficos que se realizan del artista, es un documental filmando una exposición del pintor en Lòrangie, integrando el lenguaje del cine y la pintura. Se realizó en dos versiones, una en 16mm y otra posterior realizada en 35mm con material fotográfico, ambas en blanco y negro.



Figura 8: Fotograma extraído de la Película: Van Gogh.

El proyecto inicial se basó en la idea original del crítico de arte Gaston Diehl y el pintor Robert Hessens, autores del guion.

El documental “utiliza todas las posibilidades que le ofrece el medio cinematográfico: visión fragmentaria de las pinturas en encuadres diferentes, movimientos de cámara, zoom etc. Posibilidades que se plasman, de una manera sorprendente en la utilización del plano-contraplano” (Ortiz,Aurea,1995, p. 136).

2. **Autor:** *Vincente Minnelli*
Año: 1956
Título: *El loco del pelo rojo*

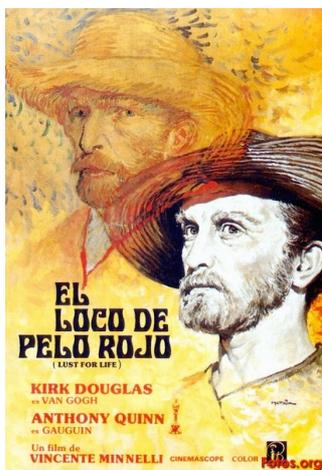


Figura 9: Cartel oficial de la película.

Esta película es una aproximación al pintor desde el campo de la biografía, basada en el libro de Irving Stone.

La narración establece una cronología desde el inicio de su actividad artística hasta su muerte; las obras del pintor son el hilo conductor de la historia, interviniendo en voz en off en las entradas y las salidas de las escenas.

El autor traduce los colores de Van Gogh a Technicolor, extrayendo los tonos amarillos, azules y verdes de la pintura original, para constituir con ellos el color de la película.

3. **Autor:** Paul Cox

Año: 1987

Título: *The Life and the Death of Vincent Van Gogh*

En esta película se realiza una mezcla visual entre el texto y las imágenes dramatizadas de la vida de Van Gogh.

La correspondencia del pintor con su hermano Theo son la base del guión literario para los diálogos, las imágenes y el fuera de campo; la voz en off del artista intensifica las emociones de la película relacionadas directamente con sus éxitos artísticos y fracasos. El sonido diegético del artista es el encargado de personificar su imagen, ya que él no aparece nunca en las escenas.

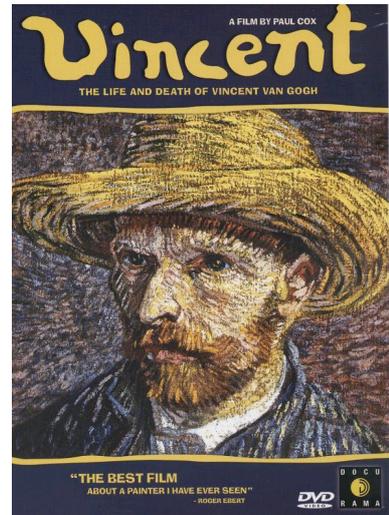


Figura 10: Caratula de la Película en DVD.

“El director ha recurrido a los paisajes y tipos descritos pictóricamente para a su vez describirlo cinematográficamente (...) moviendo la cámara sobre los cuadros, produciendo una sensación de movimiento” (Ortiz,Aurea,1995, p. 139).

4. **Autor:** Akira Kurosawa

Año: 1990

Título: *Dreams*, “Los cuervos”

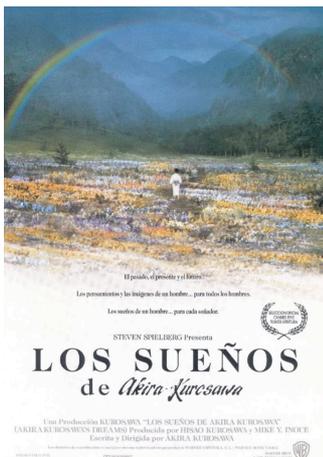


Figura 11: Cartel oficial de la película.

Este episodio perteneciente a la película “Dreams” es un homenaje a la pintura y a la creación artística.

El director utiliza la imagen electrónica y los escenarios para sumergir al protagonista de la historia en los cuadros de Van Gogh bajo la línea del dibujo o la textura del color, produciendo un recorrido intenso tanto emocional como visual, lo filmico y lo pictórico se funden entre la artificialidad de la pintura y la naturalidad de la reproducción filmica¹⁵.

¹⁵ Ortiz, A. In Piqueras M. J. 1995. *La pintura en el cine : Cuestiones de representación visual*. Barcelona: Barcelona: Paidós.

Es un deleite para los sentidos en el cual se reproduce la luz y el color de las obras, generando en el espectador un acercamiento visual y sonoro diferente al tratamiento de las anteriores producciones sobre Van Gogh.

- 5. Autor:** *Robert Altman*
Año: 1991
Título: *Vincent and Theo*

Esta película destaca la relación entre Vincent y su hermano Theo, en los roles de artista/negociante respectivamente.

La profesión de artista vista como un trabajo y sus implicaciones a nivel social y económico son la visión del director sobre el pintor, igualmente se destaca la lucha de su hermano Theo para abrirse camino en la carrera de comerciante de arte.

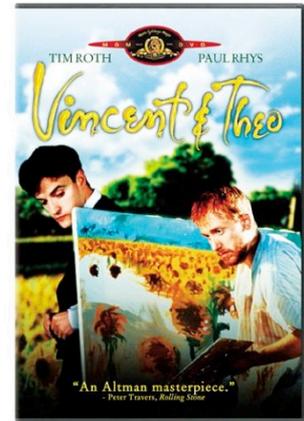


Figura 10: Portada de la película en DVD

En este caso no se utiliza el plano - contraplano del artista y sus cuadros como en otras versiones cinematográficas, sino una narración biográfica que avanza por las diferentes épocas de los dos hermanos hasta llegar al suicidio de Van Gogh y la locura de Theo.

- 6. Autor:** *Maurice Pialat*
Año: 1991
Título: *Van Gogh*

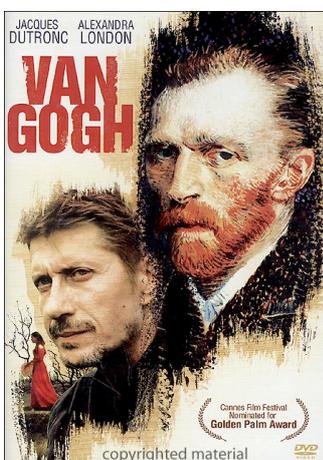


Figura 11: Cartel oficial de la película.

En esta versión cinematográfica la vida de Van Gogh se muestra como la vida de un hombre común de la sociedad, su cotidianidad es contada a través de sus constantes visitas a bares, acompañado de prostitutas y alcohol, no hay importancia narrativa de su rol como pintor ni en los momentos de creación artística, “lo que intenta Pialat (...) es a través del hombre, entender la pintura, mostrando al personaje Van Gogh, en la enigmática y secreta relación entre el arte y la vida” (Ortiz,Aurea,1995, p. 141

3.1.2 OTRAS REPRESENTACIONES AUDIOVISUALES

- Autor:** *Petros Vresllis*
Año: 2012
Título: *Starry Night*

Esta animación interactiva¹⁶ esta basada en la textura, movimiento y colores del cuadro *Starry Night* realizado en 1889.

Es un juego para el espectador en el cual a partir del contacto con las manos y la pantalla los elementos del cuadro adquieren movimiento y vida propia en la dirección de los colores, el sonido sincroniza cada movimiento de acuerdo a las intenciones del autor.

Fue realizado con *openframeworks*¹⁷; su autor trabaja actualmente en una versión para iPad y Android estando disponible en la actualidad en el App Store.



Figura 12: Capturas de pantalla del video online.

- Autor:** *Philip Scott Johnson*
Año: Sin fecha de realización
Título: *Van Gogh*

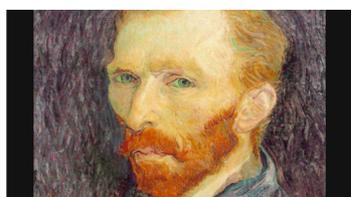
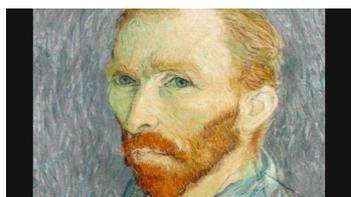


Figura 13: Fotogramas extraídos del video.

En este video¹⁸ el autor realiza un recorrido por los 27 autoretratos de Van Gogh, valiéndose del montaje digital de las pinturas para revelar los cambios físicos del artista a partir de sus obras, es un recorrido visual de colores, pinceladas y texturas que componen una colección de las obras del artista.

Su autor es un artista visual que realiza diferentes montajes audiovisuales y digitales, algunos desarrollados a partir de obras de la historia del arte.

¹⁶ Disponible en: <https://vimeo.com/36466564> [Consulta: 20 de junio de 2012].

¹⁷ Conjunto de herramientas de código abierto

¹⁸ Disponible en: <https://vimeo.com/2107922> [Consulta: 21 de junio de 2012].

A partir de estos referentes cinematográficos y audiovisuales de diferentes épocas, podemos determinar las diferentes representaciones que se han realizado sobre Van Gogh, cada una de ellas presenta una visión propia del artista, en conjunto son referentes que nos permiten ampliar nuestra visión sobre la vida y obra del pintor.

El siguiente capítulo establecerá las pautas que se llevaron a cabo para la creación del audiovisual, basado en las imágenes y representaciones de algunos de estos referentes cinematográficos. Gracias al análisis de estos referentes se creará una versión subjetiva del artista, en la cual sus cartas serán la base para la creación de imágenes y secuencias.

CAPITULO 3

PROCESO DE CREACION

3.1. PREPRODUCCION REFERENTES VISUALES Y NARRATIVOS

“Dijo Hitchcock alguna vez que la idea es partir del cliché, no llegar a él”

El proyecto audiovisual inicialmente partía de la adaptación de fragmentos del Libro Cartas a Theo con énfasis en las descripciones sobre el miedo y las vicisitudes de la creación artística.

Al empezar la lectura del libro de una manera pormenorizada la visión del artista y de sus obras empezó a adquirir varios matices, en los cuales se puede identificar a un ser humano con necesidades, problemas, sueños e inquietudes revelando de esa forma su vida cotidiana; muchas de las cartas tienen una profunda carga emocional lo cual resultó un descubrimiento para el lector.

Al mismo tiempo la revisión de las referencias cinematográficas del artista coincidían con momentos exactos de su vida, caracterizados narrativamente por el manejo del color, el plano-contraplano y la actitud física y emocional del personaje, pero surgía una pregunta: ¿Cómo crear algo nuevo a partir de lo ya existente, que no resultara una copia o repetición de lo que ya se había elaborado sobre Van Gogh?

Para ello decidí partir de tres referentes cinematográficos:

1. *El loco del pelo rojo*¹⁹, por ser la primera película que relata la biografía del artista
2. *Vincent and Theo*²⁰, por tener la visión del artista como profesión
3. *Dreams “Los cuervos”*²¹, por ser un homenaje a la pintura en el cine

El común denominador de estas películas a modo personal es dramatizar al artista como un personaje agobiado, con una constante búsqueda de su oficio como pintor y con una relación intensa con el color como su forma de expresión. En este orden de ideas en estos tres referentes se destaca el momento en que se corta la oreja, como el punto álgido de la historia próximo al final y posteriormente su muerte que se representa en las tres películas con alusiones a sus pinturas.

¹⁹ Minnelli, V. -. (Productor), & . (, cop). (1956) *El loco del pelo rojo* [Película]. Usa: Metro Goldwyn Mayer.

²⁰ Altman, R. (Director). (1991) *Vincent and Theo* [Película]. Holanda/Reino Unido/ Francia/ Italia/ Alemania: Arena Films, Belbo Films.

²¹ Kurosawa, A. (Director & Escritor). (1990). *Dreams*. [Película]. Japón/Usa: Warner Bros, Pictures.

A partir de estas relaciones decidí crear una versión subjetiva de Van Gogh basada en el inicio (descripción del artista), nudo (frustraciones y obsesiones) y desenlace (muerte) de las tres versiones cinematográficas, realizando un montaje no de manera exhaustiva sino eludiendo aquellas etapas poco interesantes para destacar el conflicto consigo mismo.

El resultado del audiovisual sería un collage cinematográfico que mezclará tanto los fragmentos de las películas como los fragmentos de sus pinturas, destacando visualmente el dibujo (ya que Van Gogh se considera un mal dibujante). El eje narrativo son cuatro secuencias, cada una de ellas basadas en cartas puntuales de Van Gogh a su hermano Theo.



Al plantear estas ideas para la creación del audiovisual, realice antes un proceso de visualización de todas sus pinturas, para analizar la composición, colores y elementos que eran constantes en cada una de ellas. Durante esta revisión encontré diferentes reproducciones de dibujos japoneses en los que Van Gogh reinterpretaba el paisaje, estos elementos son comunes en varias de sus pinturas ya que reproduce también afiches japoneses en las paredes, los cuales funcionan como fondo y encuadre de los personajes retratados, de ahí la decisión de las imágenes de la primera secuencia, un homenaje a ese gusto personal de Van Gogh.

Las ideas frente a las frustraciones y obsesiones se basaron en las diferentes escenas cinematográficas en las que se relataba la cortada de su oreja, en cada una de ellas, Van Gogh se representa en diferentes planos, las emociones en estas escenas mostraban la locura y la desesperación, estas emociones eran las que quería que estuvieran presentes en el audiovisual para hacer visible lo invisible.

En las dos últimas secuencias quería mostrar a un Van Gogh cansado y agotado por la presión social, se pretendía mostrar un personaje solitario, con muchas dudas sobre su labor como artista, de ahí que las imágenes se sintetizaran en voces en off que invadían la narración.

En líneas generales para desarrollar la idea, el guión literario, el story board y la estética del audiovisual me base en los gustos y emociones que Van Gogh escribía en sus cartas, ambos elementos fueron la base para el proceso de las imágenes y las secuencias. Igualmente no quería separar dibujo ni pintura, quería que ambas construyeran un todo, de ahí la alternancia entre dibujo y pintura en el audiovisual, sobre todo quise hacer énfasis en hacer visible lo invisible.

A continuación se describe el guión literario, en los anexos de la memoria se incluye el guión técnico y el story board.

3.1.1 GUIÓN LITERARIO

El guión literario del audiovisual se realizó a partir de la selección de algunas cartas, discriminadas no de forma cronológica sino a partir de cuatro temáticas:

1. *Universo subjetivo del pintor*: Destaca la admiración y coleccionismo de Van Gogh por el arte japonés, a partir de él desarrollara varias de sus pinturas y dibujos.
2. *Encuentro con el color*: Visión del pintor frente a lo que representa, su trabajo pintura tras pintura, prueba y error.
3. *Conflicto consigo mismo*: Las necesidades económicas, el trabajo no reconocido y sus sueños debilitados desatarán un fuerte conflicto interno que culminaran con la cortada de su oreja.
4. *Muerte*: La decisión final de Van Gogh “el suicidio”. El cual es representado de la misma forma en las tres producciones cinematográficas con el paisaje de los cuervos.

A continuación se detallan los apartados seleccionados por cada tema, resaltando por cada uno de ellos una sola idea (señalando en negrilla la frase original para el audiovisual), a partir de ello se hizo la planificación de imágenes, escenas y secuencias:

1. Universo subjetivo del pintor:

Arles (Febrero de 1888-mayo de 1889)

- **“Envidia a los japoneses, la extrema limpieza que tienen en ellos todas las cosas... su trabajo es tan simple como respirar y hacen una figura con algunos trazos seguros, con la misma facilidad, como si fuera tan sencillo abotonarse un chaleco”**. (Van Gogh, 2008, p. 343)
- “Y no dudo que amare siempre la naturaleza de aquí; es algo parecido a las estampas japonesas; cuando uno empieza a amarlas, ya no se arrepiente. Pondré algunas estampas japonesas en la pared” (p. 261).
- “El japonés dibuja ligero, muy ligero, como un relámpago; es que sus nervios son más finos, su sentimiento, más simple” (p. 279).

2. Encuentro con el color:

Arlés (Febrero de 1888-mayo de 1889)

- **“Porque no quiero reproducir exactamente lo que tengo delante de los ojos, sino que me sirvo arbitrariamente del color para expresarme con más fuerza”** (p. 308).
- “Mañana voy a dibujar hasta que llegue el color. Pero he llegado ahora a tomar la decisión de no dibujar más un cuadro al carbón. No sirve de nada. Es preciso atacar el dibujo con el color mismo para dibujar bien” (p. 334).

Amberes (Noviembre de 1885-febrero de 1886)

- “Todavía me rompo a menudo la cabeza cuando empiezo, pero así y todo los colores se siguen casi solos, y tomando un color como punto de partida, me viene claramente al espíritu el que debe convenir y como se puede llegar a darle vida” (p.200).

3. Conflicto consigo mismo

Amberes (Noviembre de 1885-febrero de 1886)

- **“En fin, sea lo que sea, yo quiero a toda costa seguir adelante, quiero ser yo mismo”** (p.223).

Núen (Diciembre de 1883-Noviembre de 1885)

- “En todo caso, si la gente encuentra bien o no lo que hago y cómo lo hago, por mi parte no veo otro camino que el de luchar con la naturaleza todo el tiempo que sea preciso para que ella me confié su secreto” (p.170).

La Haya (Diciembre de 1881 – Septiembre de 1883)

- “Porque las grandes cosas no se hacen por un impulso solamente, sino que son el encadenamiento de muchas pequeñas cosas reunidas en una sola”(p.123).

4. Muerte

Arlés (Febrero de 1888-mayo de 1889)

- **“De cuando en cuando, en la vida, uno se siente desconcertado como si echara raíces en el suelo”** (p.409).

- “En cuanto a mí, ya comprenderás muy bien que no habría escogido precisamente la locura si hubiera tenido que elegir, pero cuando a uno le cae una carga semejante, ya no pesca nada más. Al menos, quizás me quede también el consuelo de continuar trabajando un poco en la pintura” (p.415).
- “Es preciso que decida de una vez; no deja de ser demasiado cierto que un montón de pintores se vuelven locos: es una vida que le vuelve a uno, por decir lo menos, muy abstraído. Si me meto de lleno en el trabajo, está bien; pero siempre quedo afectado” (p.423).

3.2 PRODUCCION

La producción de este proyecto se hizo a partir de fotografías HD (4608 x3072) a los libros *Vincent Van Gogh : A life in letters and art* y *Hokusai*, ya que ambos tienen una impresión impecable y detallada de los cuadros de los artistas.

Los fragmentos extraídos de las tres referencias cinematográficas se capturaron en Quick Time y posteriormente se editaron en el mismo programa para realizar las rotoscopias específicas; se utilizaron imágenes de Galerías de texturas especializadas para el background de las rotoscopias.

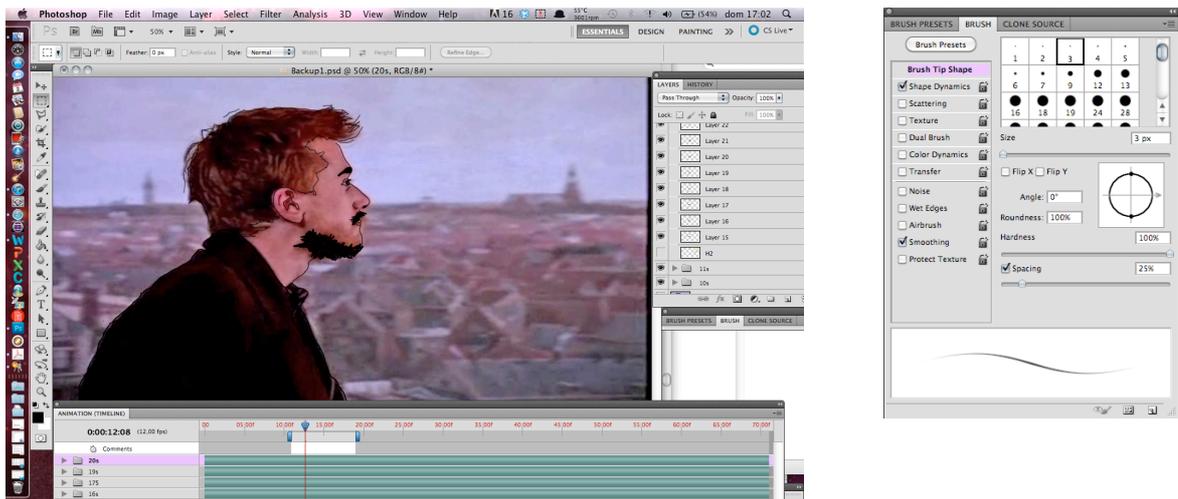
3.3. POSTPRODUCCION

3.3.1 EDICIÓN

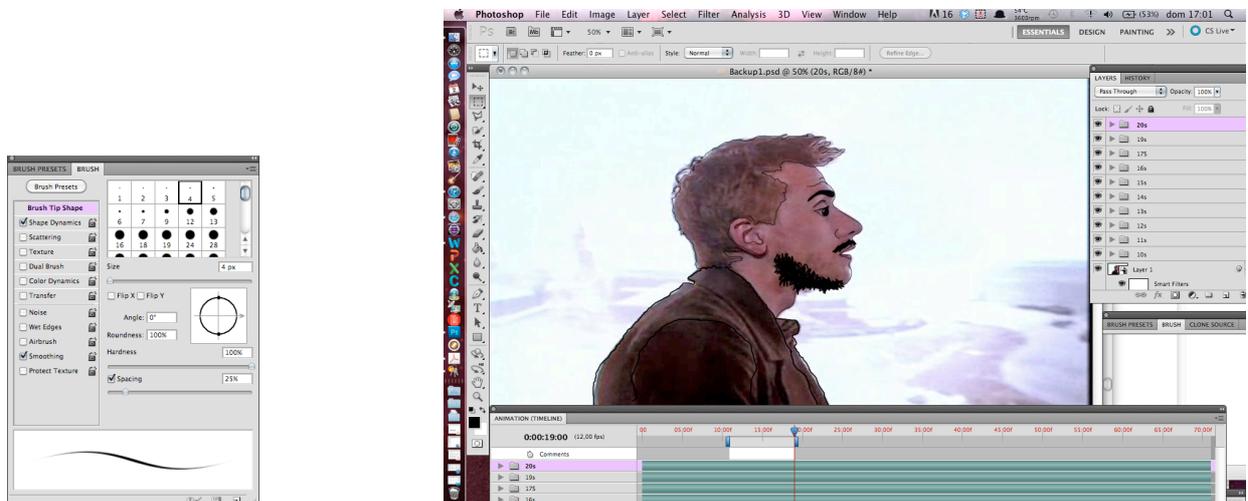
La edición base de este proyecto fue realizada en AdobeCS5 (Adobe Premiere y Photoshop) con las características de full HD (1980x1020), frame rate (12fps) y codec (H.264). Para la composición final se utilizo AE (After Effects) y para la edición de sonido Logic Pro y Pro Tools 8.

Para las secuencias uno, tres y cuatro se utilizo la técnica de “*Rotoscopia*” la cual consiste en calcar fotograma a fotograma una referencia filmada. Fue inventada en 1912 por Max Fleischer uno de los autores que más provecho ha sacado de esta técnica es Ralp Bakshi que la ha utilizado en prácticamente todas las películas como *Wizards* (1977), *El Señor de los anillos* (1978), *American Pop* (1982) *Tygra: hielo y fuego* (1983).

Las rotoscopias se hicieron a partir de videos con extensión .mov, se importaron a Photoshop para ser trabajados a partir de capas; en la ventana Línea de tiempo de Animación, en las propiedades del proyecto se especifico trabajar a 12frames por segundo. Se utilizaron diferentes brushes valores de línea con la herramienta pincel para darle calidades artísticas al dibujo y a la animación. Al estar finalizados se exportaron en formato .mov en formato 1920 X 1080 con formato de compresión H.264 para ser trabajados posteriormente en AE.

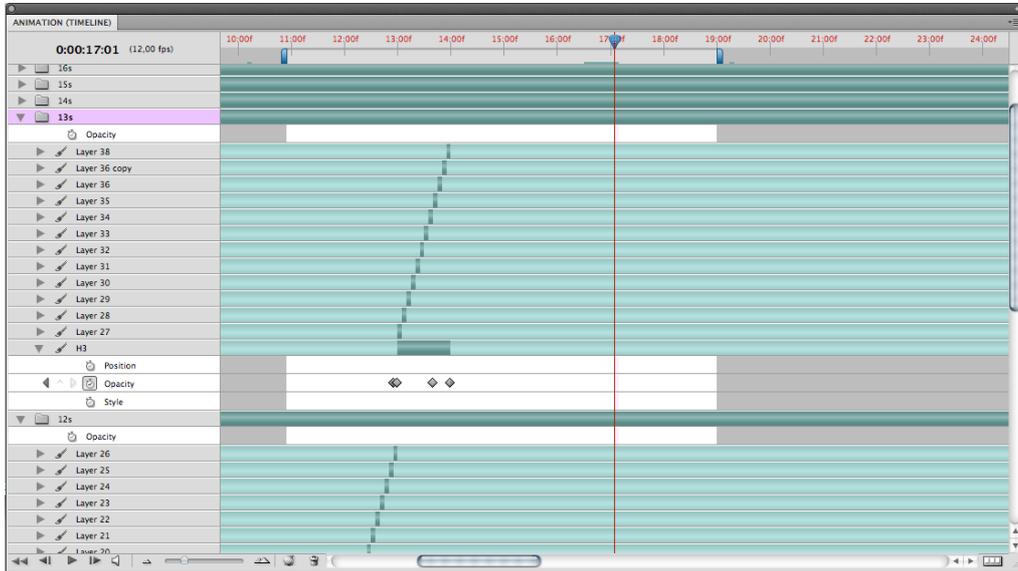


Imagen, secuencia 1



Uno de los problemas más comunes en la realización de la rotoscopia fue realizar sobre la capa del Background el dibujo de algunos frames, ya que en la línea de tiempo al avanzar en cada frame por la repetición del proceso no me daba cuenta que no estaba situada en la capa del respectivo frame; igualmente para evitar otros inconvenientes y para especificar más el orden de los dibujos,

por cada segundo de la animación se creo un grupo de capas, en el que se guardaban las 12 capas respectivas a cada segundo, este orden fue de gran utilidad al momento de terminar todos los dibujos, ya que al editar la duración de cada capa en la línea de tiempo se hizo de manera ascendente para evitar errores en la edición de la secuencia.



La segunda secuencia se trabajó a partir de imágenes en HD importadas a Photoshop visualizando en la línea de tiempo de animación la secuencia a 12 fps. La intención de realizar el stop motion con el autorretrato de Van Gogh fue generar la ilusión de las pinceladas segundo a segundo, para intensificar visualmente la textura del cuadro y dar la idea del movimiento del pincel.

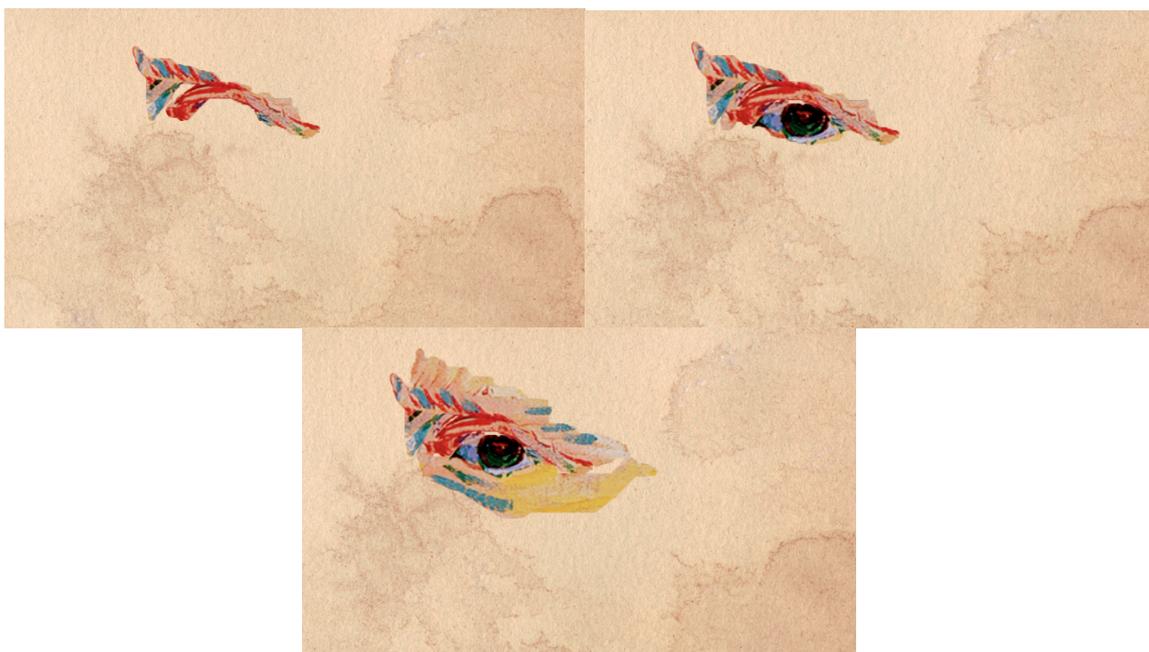




Imagen 1

Imagen 2

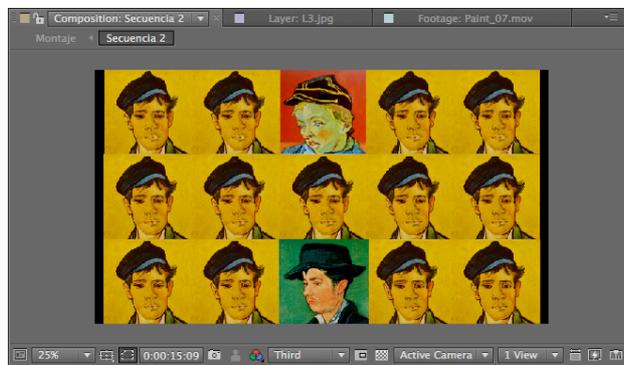


Imagen 3

Posteriormente la composición de los diferentes retratos en la pantalla, obedeció a generar un ritmo en la narración valiéndose de los colores y los encuadres de los cuadros para agudizar las nociones de color y pintura en la pantalla. En la primera imagen entonces, se destacan los colores cálidos: amarillo, rojo y naranja para contrastar con la imagen anterior y preparar al espectador para los siguientes encuadres de retratos pictóricos.

En la segunda imagen, los colores destacados son los tonos fríos: Azul y verde, se alterna la imagen con dos retratos y con el cuerpo de uno de los retratos de la imagen anterior, el juego visual aquí es centrar la imagen del espectador en la imagen de fondo verde y fondo rojo, el retrato de fondo verde es la madre del artista, el retrato del fondo rojo es un niño de escuela, de esta forma quise relacionar la idea de madre e hijo.

La tercera imagen corresponde de nuevo a una gama cromática más cálida, el retrato de fondo rojo y fondo verde, es la relación del artista con lo que representa, el retrato de fondo verde es el retrato de Armand Roulin, el hijo de la familia Roulin, una familia de Arles a la cual Van Gogh

retrato en diferentes etapas de su vida y que le sirvieron de modelo sin pedir nada a cambio, esto le facilitó a Van Gogh realizar varios estudios y con ello sentirse recompensado para seguir explorando el tema del retrato. Con el retrato de fondo rojo quise simbolizar la imagen de Van Gogh como niño, el retrato de fondo amarillo, es el retrato de un hombre con sombrero, un hombre común, a los cuales Van Gogh dedicaba horas y horas para representarlo, en esta imagen entonces se sintetiza la representación de un personaje de su mundo cercano y la representación del mundo exterior ajeno al artista.

Para realizar esta secuencia me base en el montaje rítmico de algunas escenas de la Naranja mecánica, en las cuales, el montaje sincrónico con la música y los elementos de la diegesis hacen que la narración tenga diferentes variaciones exaltando los planos cortos y los planos detalle.

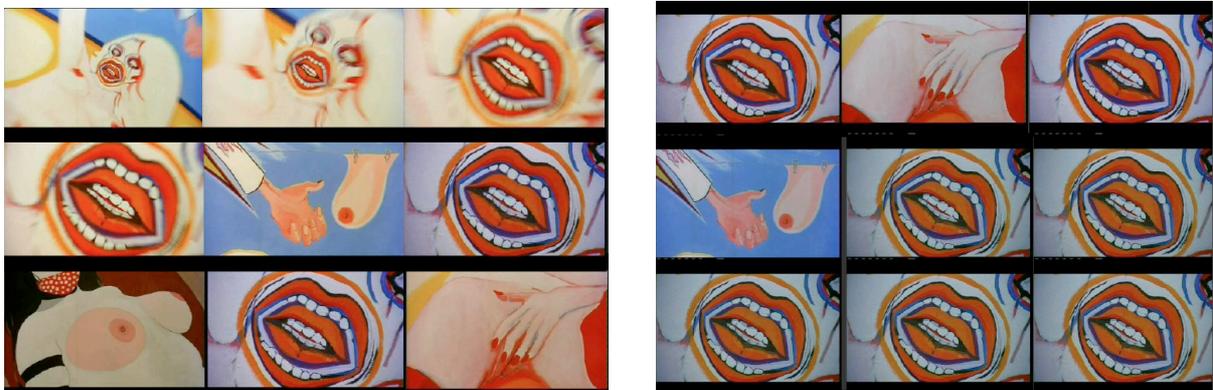


Figura 14: Imágenes extraídas de la película: La naranja mecánica.

Esta secuencia finaliza con paisajes del artista realizados en diferentes épocas, la alternancia entre uno y otro se hace para evidenciar el paso del tiempo y el cambio de los colores de la paleta de Van Gogh, cambios que él realiza de acuerdo al lugar y a su estado de ánimo. Estos paisajes en la edición fueron tratados en cuatro direcciones respectivamente: derecha, izquierda, diagonal arriba, diagonal abajo para visibilizar por medio del montaje la angustia y la búsqueda de caminos que quería encontrar el artista, es una metáfora a su constante búsqueda de representación del paisaje y de la exploración del color en la pintura, igualmente esta secuencia pretende hacer un breve resumen de su actividad artística.

Esta secuencia precede el crescendo que se avecina a la escena de la locura, la selección de esta escena de la película *“El loco del pelo rojo”* se hizo porque los gestos del protagonista son muy fuertes y al pasarlos a la técnica de la rotoscopia se hacían más evidentes, además por la imagen doble que

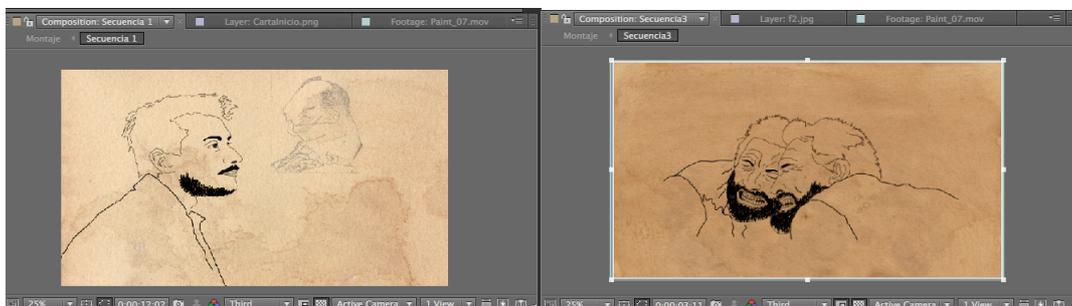
se genera por la utilización del espejo en la escena, gracias a esta imagen doble del personaje se proyecta la angustia y el desespero que culminara con un crescendo musical.

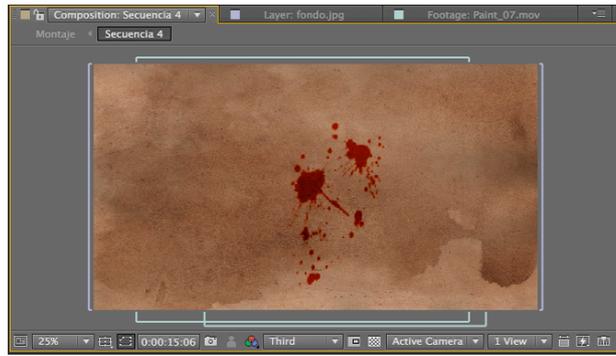
La cuarta secuencia se realiza a partir de una escena de la película "Dreams" en la cual Van Gogh mira el horizonte para seguir dibujando, en esta escena él ya esta con su oreja cortada resultado del desespero económico y de los sueños truncados de la Casa Amarilla. En esta escena la rotoscopia no se realiza frame a frame sino segundo a segundo, para hacer visualmente el juego de borrar y dibujar encima, de esta forma el retrato del personaje aparece uno tras otro dejando su huella al paso del tiempo.

La secuencia de grafismo de "Haragán" se había realizado previamente para un video en la materia de Grafismo cinematográfico, en ella se quería hacer énfasis en el universo exterior del personaje, en los juzgamientos que recibe él de personas cercanas, esto se materializa en las capas de texto una tras otra acompañada del sonido extradiegético de voces en off de diferentes personas.

El final de esta secuencia se materializa con el disparo "suicidio de Van Gogh" y con el fundido a negro, seguida de una imagen en blanco y negro, que se realizo para una exposición póstuma del artista.

La evolución de los fondos de la secuencia uno a la cuatro cambia de color, para evidenciar un Van Gogh más adulto, para dar cuenta del paso del tiempo y de la narración subjetiva del artista. Esta también obedece a las diferentes representaciones que se hacen del artista en las tres películas, en las tres secuencias se muestran tres estados de animo diferentes: la tranquilidad, seguido de la locura y por ultimo la resignación; los fondos son una metáfora del paso del tiempo, de las diferentes etapas de la vida del artista.

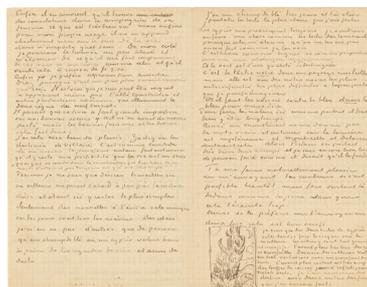




Para el sonido se hizo una aproximación experimental en cuanto a la relación de la voz en off con la imagen, se hicieron dos grabaciones con dos voces diferentes, una con acento holandés y la otra con acento francés de dos personas diferentes. La voz con acento holandés personificaría a Teo el hermano del pintor y la voz con acento francés sería la de Van Gogh, él adoptó este idioma como su segunda lengua; los fragmentos seleccionados de las cartas en el audiovisual son escritos en Arles –Francia.

La voz en off con acento holandés se grabó y fue editada en Logic Pro, esta voz es el sonido extradiegético del inicio del video. La narración inicia entonces con la lectura de una de las primeras cartas que Van Gogh le escribe a su hermano, la voz en off es la relación de quien lee, a quien se dirige las cartas, la personificación de su hermano Teo; este sonido extradiegético lo acompañan gráficamente las cartas y se nombran los países y ciudades en las que se escribieron estas cartas.

Quise grabar la lectura de estas cartas en el idioma original en que se escribieron para que imagen y sonido tuvieran concordancia histórica, para que fueran la introducción al contenido de la narración.



Imágenes de la secuencia inicial del audiovisual

Voz en off Neerlandés Inicio (traducción):

Laeken 15 de noviembre de 1878

La vida de un viejo caballo blanco esquelético, agotado por una larga vida de rudo trabajo, largo y difícil.

Un cielo de tempestad se cierne, sobre todo, es un día áspero y rudo, un tiempo sobrio y oscuro.

La grabación de la segunda voz en off desafortunadamente no se pudo hacer de una forma optima, ya que la persona que la hizo estaba de viaje. El sonido entonces, fue grabado por el propio locutor en estéreo con un ruido de fondo. Para solucionar este inconveniente se realizo la edición de la voz en Pro Tools 8 con la ayuda de un Ingeniero de sonido, de la siguiente forma:

1. Edición con la técnica de stripsilence: Primero se seleccionaron las regiones con audio y a modo de compuerta se eliminaron los tiempos de ruido y silencio del locutor.
2. Ecuilización: Se realizo la voz del locutor para que estuviera en un primer plano a partir de la edición de niveles. Para darle cuerpo en bajas a la voz se ecualizo en 120Hz, para realzar la voz se buscó una frecuencia de resonancia alrededor de los 240 Hz y la presencia alrededor de los 5kz. Esta grabación tenia un problema en altas frecuencias así que se le corto en altas después de los 10kHz.
3. Compresión: Para lograr un nivel estable y evitar posibles saturaciones se comprimió la voz en un tasa de ratio de 3:1 con un ataque de 10 ms y un tiempo de relevo de 200ms.
4. Efectos: Se uso una reverberación
5. Mezcla de niveles aproximados a los -6dbFs

Con esta voz se tuvieron muchos inconvenientes para su edición ya que presentaba demasiado ruido, se tuvo entonces que recurrir a sonidos de ambiente, de acuerdo a cada escena para disminuir el ruido de cada grabación.

Los sonidos ambientales como pasos y aire se escogieron de la librería de Logic Pro.

La música extradiegética fue una selección que realice de compositores Belgas del siglo XIX, especifique esta búsqueda porque deseaba que música y sonido tuvieran concordancia histórica y temporal, me interesaba relacionar la imagen de Van Gogh con su momento histórico y con la música que se desarrollo en su época, seleccione entonces al compositor belga **Ysaye Eugene** con su composición **Pastoral**, tema para violín, sonata # 4.

Eugene fue un compositor que nació en Lejia y desde los cinco años inicia sus estudios de violín, desde 1880 interpreta conciertos en Berlín, Rusia, Noruega y París, Van Gogh durante la misma década desarrollara gran parte de su obra.

Pastoral, tema para violín, sonata # 4, en un primer ejercicio de audiovisionado, intensificaba las emociones de la rotoscopia de la segunda secuencia, de ahí que al empezar a trabajar en la edición encontré que los violines intensificaban las gamas cromáticas de los cuadros y exaltaba emocionalmente la narración en su punto más alto, la locura, el crescendo musical se reservo entonces para esta escena, para que música e imagen desataran la locura.

Para la edición total de música y sonido extradiegético se tuvo en cuenta los altos y bajos de los diferentes sonidos para evitar saturaciones. Se comprimieron las voces y se realizaron fundidos y reverb de acuerdo a las escenas. El sonido final se exporto a .wav para ser mezclado en Adobe Premiere para la composición final del audiovisual.

El montaje final se realiza en Adobe Premiere con el audio editado en Logic Pro y Pro Tools para ser exportado con compresión de H264 en full HD.

CONCLUSIONES

- La pintura y el dibujo antes que la fotografía y el cine han sido las primeras formas de representación de imágenes, de ahí que las demás disciplinas las han tomado como referencia para desarrollar un tipo de expresión propia.
- Antes de cuestionar si el Cine hace referencia a la Pintura o se basa en ella para componer el encuadre cinematográfico, hay que tener en cuenta que las vanguardias artísticas del siglo XX hicieron posible que ambas disciplinas empezaran a dialogaran entre si y de ahí en adelante se experimentaron nuevas formas de representación a partir de la mezcla de ambas.
- Después de la experimentación, *Cine y Pintura* se alimentaron entre si, el cine llevo a la pantalla la vida y obra de diferentes artistas, tomando como base para su argumento las frustraciones y el proceso artístico propio de cada pintor. Para realizar estas producciones se valieron de los cuadros pictóricos para incluirlos en la narración cinematográfica, estos funcionaron como transición y como elemento estético de la película; el cuadro fue llevado a la pantalla.
- La relación *Cine y Pintura*, no se dio únicamente por llevar a la pantalla la vida de un artista, también se hizo evidente por la utilización de los elementos compositivos de la pintura en el encuadre cinematográfico, como, color, movimiento, planos, luz etc.
- La pintura para el cine es un arte independiente, de cual se vale para representar, expresar y hacer visibles al espectador las imágenes que en ella se representan de una forma más aguda a través del montaje y de la relación del tiempo.
- Para crear una pieza audiovisual basada en la pintura es necesario conocer y analizar los elementos que se quieren extraer de esta, para visualmente explorar y explotar sus posibilidades.

- Van Gogh como objeto cinematográfico es un personaje que es y será siendo estudiado por su legado artístico, el cuál desarrollo una forma y un estilo pictórico propio que hoy sigue siendo analizado por artistas e historiadores. Su personalidad, su obra y su correspondencia con su hermano constituyen un todo que será siendo estudio tanto para el cine como para la pintura.
- La Pintura y el Cine históricamente han evolucionado su relación con el paso del tiempo y en esa historia existen diferentes tipos de representación de la una a la otra y viceversa, Pintura y Cine se pueden ver como dos artes independientes que cruzan sus caminos de acuerdo al interés de creadores, artistas y cineastas, ninguna esta en función de la otra, por el contrario se complementan y se radicalizan.
- En cuanto a los procesos técnicos de sonido e imagen, hay que tener en cuenta que a partir de la prueba y el error se obtienen los resultados esperados. Gráficamente el producto audiovisual tiene una identidad propia homogénea, la cual es el resultado del collage de las diferentes producciones basadas en Van Gogh, es una creación a partir de lo que se ha hecho con una visión subjetiva del artista, uno de los objetivos principales al iniciar la investigación.
- El sonido como eje en la narración fue un proceso experimental, el cual estuvo acompañado con la realización de la imagen, aunque se tuvieron algunos inconvenientes técnicos, el proceso sonido-imagen se realizo de manera conjunta lo cual fue satisfactorio para mí, porque ya no los pienso como entidades diferentes sino como un todo de la pieza, con relaciones históricas y temporales que hacen construir el audiovisual como una pieza única.

BIBLIOGRAFIA

LIBROS

100 video artists = 100 videoartistas (2009). In Olivares R. (Ed.), . Madrid: Madrid : Exit.

Agaro, J. (1980). *Composicion artistica : Dibujo. pintura. fotografia. grabado. escultura. el arte de ordenar figuras y elementos para conseguir el mayor efecto de unidad y belleza*. Barcelona: Barcelona : L.E.D.A.

Antonio García López 1970-. (2000). *Inversión de las relaciones cine y pintura, análisis desde los géneros cinematográficos*.

Aumont, J. (1997). *El ojo interminable : Cine y pintura*. Barcelona: Barcelona : Paidós.

Bendazzi, G. (2003). In Rosa E. d. I. (Ed.), *Cartoons : : 110 años de cine de animación*. Madrid: Madrid : Ocho y medio.

Canet, F. (2009). In Prosper Ribes J. (Ed.), *Narrativa audiovisual : Estrategias y recursos*. Madrid: Madrid : Síntesis.

Cortografía : Animación (2004). In Fundación Autor (Ed.), . Madrid: Madrid : Fundación Autor.

Manovich, L. (2005). In Fontrodona O. (Ed.), *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación : La imagen en la era digital*. Barcelona: Barcelona : Paidós Ibérica.

María Jesús, P. G. (1998). In Universidad Politécnica de Valencia (Ed.), *Cine y pintura*. Valencia: Valencia : Universidad Politécnica de Valencia.

Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo : Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Madrid : Ocho y medio.

Ormiston, R. (2011). In Gogh V. v. -. (Ed.), *Vincent van gogh : A life in letters and art*. London: London : Flame tree.

Ormiston, R. (2011). *Vincent van gogh : A life in letters and art*. London: London : Flame tree.

Ortiz, A. (1995). In Piqueras M. J. (Ed.), *La pintura en el cine : Cuestiones de representación visual*. Barcelona: Barcelona : Paidós.

Pilar Yébenes. (2005). In Delgado C. (Ed.), *Cruz delgado : Una historia de animación en españa*. Córdoba: Córdoba : Diputación de Córdoba : Animacor.

René Huyghe. (1966). *Van gogh*. Madrid, etc.: Madrid, etc. : Daimon.

Sund, J. (2002). *Van gogh*. London etc.: London etc. : Phaidon.

Tohru Tanabé. (1993). In Hokusai (Ed.), *Hokusai*. Madrid: Madrid : Anaya.

Vincent van, G. 1. (2005). In Rabinad A. (Ed.), *Cartas a theo*. Barcelona etc.]: Barcelona etc. : Paidós.

Walther, I. F. (1990). In Gogh V. v. -. (Ed.), *Vincent van gogh 1853-1890 : Vision y realidad*. Köln: Köln : Benedikt Taschen.

FILMOGRAFIA

Altman. R. (Director). (1991) *Vincent and Theo* [Película]. Holanda/Reino Unido/ Francia/ Italia/ Alemania: Arena Films, Belbo Films.

Cox, P. (Director) . (1987). *Vincent: Vida y muerte de Vincent Van Gogh* [Película]. Australia-Belgica: Daska Films.

Erice, V. (Producer), & (Director). (2004). *El sol del membrillo [vídeo-DVD]*. [Video/DVD] Madrid: Madrid : Rosebud Films.

Kurosawa. A. (Director & Escritor). (1990). *Dreams*. [Película]. Japón/Usa: Warner Bross,Pictures.

Majewski. L. (Director), (2011). *The mill and the cross* Película. Polonia, Suiza: Telewizja Polska.

Minnelli, V. -. (Productor), & . (, cop). (1956) *El loco del pelo rojo* [Película]. Usa: Metro Goldwyn Mayer.

Resnais, A. (Director).(1948). *Van Gogh* [Película]. Francia: Canton-Weiner

Pialat, M. (Director & Escritor).(1991) *Van Gohg* [Película]. Francia: Investimage 2.

VIDEOS

Lye, L. (Director), (1934). *A colour Box* [Video]. Nueva Zelanda.

Keen. L. (Director), (1983). *Talking a line for a walk* [Video]. Republica Checa.

Monféry. D. (Director),(2003). *Destino*, [Video]. Usa: Disney Stduios France.

Azari, S. (Director), (2006). *The mist* [Video]. Iran.

PAGINAS WEB

<http://lema.rae.es/drae/?val=cine>. [Consulta: 2 de agosto de 2012].
<http://www.youtube.com/watch?v=C9DHfi9trXY>. [Consulta: 15 de julio de 2012].
<http://www.youtube.com/watch?v=GHpmJGi0b7s&feature=related>. [Consulta: 15 de julio de 2012].
<http://www.youtube.com/watch?v=aWzm8gqbLBo>. [Consulta: 1 de agosto de 2012].
<https://vimeo.com/36466564> [Consulta: 20 de junio de 2012].
<https://vimeo.com/2107922> [Consulta: 21 de junio de 2012].
<http://www.youtube.com/watch?v=aWzm8gqbLBo>. [Consulta: 1 de agosto de 2012].
http://www.expcinema.com/wikies/Len_Lye [Consulta: 9 de junio de 2012].
http://www.lechmajewski.com/html/bruegel_suite.html [Consulta: 31 de mayo de 2012].
http://painting.about.com/od/recommendedpaintingdvds/tp/Van_Gogh_Films.htm [Consulta: 16 de agosto de 2012].

ANEXOS

Anexo 1: Guión técnico, Primera secuencia.

SEC	ESC	VIDEO	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO APROX.
Universo Subjetivo	1	P.M.C. de Van Gogh en rotoscopia (fragmento extraído de la película Vincent and Theo), fondo textura de papel.		Voz en off, extracto de la carta # 315	8''
	2	P.P. de rostros de Hokusai, a partir de dibujos.			5''
	3	P.G. Bocetos de Van Gogh: cuarto, carta y paisaje			3''

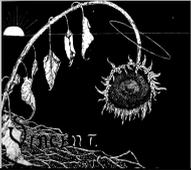
Anexo 2: Guión técnico, Segunda secuencia.

SEC	ESC	VIDEO	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO APROX.
Encuentro con el color	1	P.P. Autoretrato Van Gogh		Voz en off, extracto de la carta # 420	10''
		ZOOM. del Autoretrato			3''
	2	P.M.C. de retratos del artista			3''
	3	P.G de pinturas de paisajes			5''

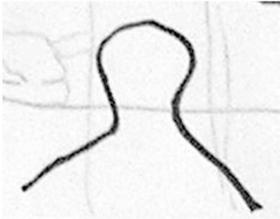
Anexo 3: Guión técnico, Tercera secuencia.

SEC	ESC	VIDEO	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO APROX.
Conflicto consigo mismo	1	P.P Rostro Van Gogh frente al espejo en rotosopia (Fragmento extraído de la película: El loco del pelo rojo)		Música en crescendo, Grito	7''
	2	P.P rostro Van Gogh de perfil en dibujo (Fragmento de la película: <i>Dreams</i>)		Voz en off extracto de la carta # 601	13''

Anexo 4: Guión técnico, Cuarta secuencia.

SEC	ESC	VIDEO	IMAGEN	AUDIO	TIEMPO APROX.
Muerte	1	Capas de texto con la palabra Haragán		Voces	14''
	2	Disparo		Disparo	3''
	3	P.G Poster Exposición Van Gogh.		Voz en off extracto de la carta # 615	10''

SEC.1: Universo Subjetivo



1. Ilustración de Hokusai #1
Rotoscopia de perfil



2. Ilustración de Hokusai #2



3. Ilustración de Hokusai #3



4. Ilustración de Hokusai #4



5. Ilustración de Hokusai #5



6. Ilustración de Hokusai #6



7. Ilustración completa



8. Alternancia



9. Dibujo Carta de Vincent



10. Dibujo del cuarto

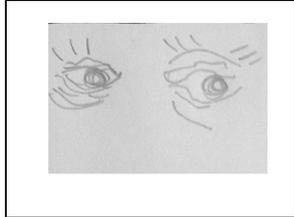


11. Dibujo del paisaje

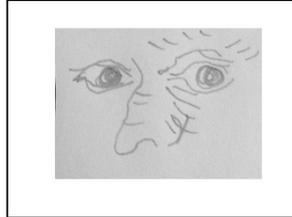
Storyboard for Versión libre de Van Gogh , page 2



1.Ojo derecho, S. Motion
Autoretrato 1887



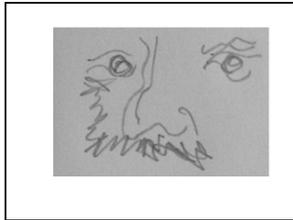
2.Ojo izq. S. Motion



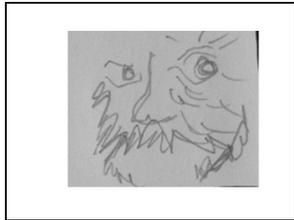
3. Nariz



4. Bigote



5.Barba



6.Cara completa



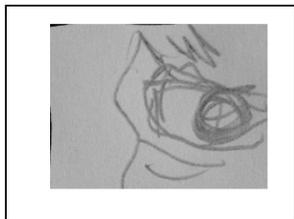
7. Pinceladas faltantes



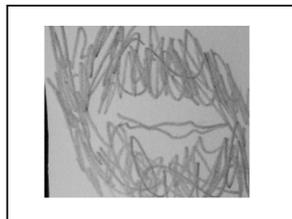
8.Retrato con fondo



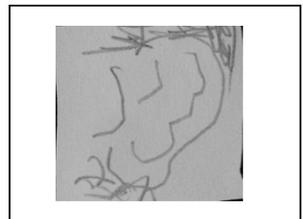
9.Zoom Ojo derecho



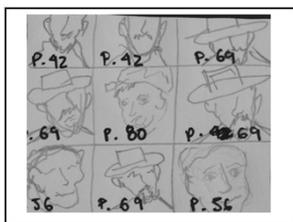
10. Zoom Ojo izquierdo



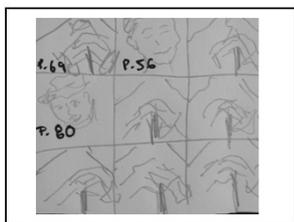
11. Zoom Boca



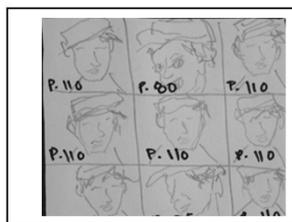
12. Zoom oreja



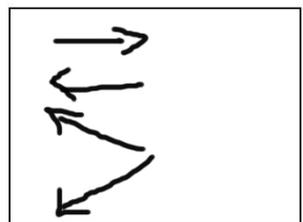
13. Retratos 1



14. Retratos 2



15. Retratos 3



16. Paisajes en 4 direcciones

