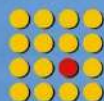




HORIZONTE ACADÉMICO

Conexiones y relaciones entre arte y conocimiento

Coords.
Noelia Antúnez-del Cerro
Sata (Lidia) García-Moliner



EGREGIUS
ediciones

CONEXIONES Y RELACIONES
ENTRE ARTE Y CONOCIMIENTO



H O R I Z O N T E A C A D É M I C O

CONEXIONES Y RELACIONES
ENTRE ARTE Y CONOCIMIENTO

Coords.

NOELIA ANTÚNEZ-DEL CERRO
SATA (LIDIA) GARCÍA-MOLINERO



EGREGIUS
ediciones

CONEXIONES Y RELACIONES ENTRE ARTE Y CONOCIMIENTO

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Egregius editorial

Sevilla – 2023

N.º 7 de la colección Horizonte Académico

Primera edición, 2023

ISBN: 978-84-1177-020-0

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Egregius editorial, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que contribuyen a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Egregius editorial no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. CONEXIONES Y RELACIONES ENTRE ARTE Y CONOCIMIENTO	9
NOELIA ANTÚNEZ-DEL CERRO SATA (LIDIA) GARCÍA-MOLINERO	
CAPÍTULO I. INTEGRACIÓN DEL PENSAMIENTO VISUAL EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA. SU RELACIÓN CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y CON EL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.....	11
LAURA DEL RÍO BONHOME	
CAPÍTULO II. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA: PLANIFICACIÓN, IMPARTICIÓN Y PERCEPCIÓN DESDE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	29
BEGOÑA YAÑEZ-MARTÍNEZ	
CAPÍTULO II. APROXIMACIONES METODOLÓGICAS PARA LA EL DISEÑO DE INVESTIGACIONES DE TIPO A/R/TOGRAFIA	47
CARLOS NAVARRO MORAL	
CAPÍTULO III. EL PODER DE COMUNICAR DEL MUSEO VIRTUAL EL CASO MUSEARI.....	65
JOAN JOSEP SOLER NAVARRO	
CAPÍTULO IV. CAPACIDADES ARTÍSTICAS CON TECNOLOGÍA: PSICOMOTRICIDAD TECNOLÓGICA Y TECHNOMOTRICIDAD EN LA EXPRESIÓN CREATIVA	81
MARTA RICO CUESTA GUADALUPE DURÁN DOMÍNGUEZ	
CAPÍTULO V. EL DIBUJO CON EL LADO DERECHO DEL CEREBRO Y LA VENTANA DE LEONARDO EN RELACIÓN CON EL DIBUJO CIENTÍFICO	99
CARMEN PÉREZ GONZÁLEZ LUIS MAYO VEGA	
CAPÍTULO VI. CONCEPTOS DEL DIBUJO APLICADOS AL ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO: LA VENTANA DE LEONARDO COMO EXPLICACIÓN DEL PLANO SUBJETIVO Y DEL PLANO VOYEUR.....	135
LUIS MAYO VEGA CARMEN PÉREZ GONZÁLEZ	

CONCEPTOS DEL DIBUJO APLICADOS AL ANÁLISIS
CINEMATográfico: LA VENTANA DE LEONARDO
COMO EXPLICACIÓN DEL PLANO SUBJETIVO
Y DEL PLANO VOYEUR

LUIS MAYO VEGA

Universidad Complutense de Madrid

CARMEN PÉREZ GONZÁLEZ

Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN

El plano subjetivo cinematográfico, conocido también como Plano Voyeur, genera una tensión dramática que nos involucra directamente. Nos convertimos en alter ego del personaje del film al que en el montaje se le hace corresponder con ese tiro de cámara. Al observar a los personajes desde la perspectiva del voyeur, creamos una sensación de complicidad y despertamos emociones como la intriga, el suspense y la empatía.

La Ventana de Leonardo se presenta como una máquina óptica y una práctica de dibujo que permite copiar un modelo real utilizando un vidrio para transformar la tridimensionalidad de la realidad en un signo bidimensional que traduce con realismo verosímil la complejidad del motivo.

En este artículo, defendemos lo siguiente: si estudiamos el plano cinematográfico subjetivo en general y el Plano Voyeur en particular como si se tratara de una Ventana de Leonardo, podemos aplicar conceptos perceptivos de la práctica del dibujo al cine. Al emplear esta teoría de la percepción propia de la docencia del dibujo en la crítica comprensiva del lenguaje fílmico, obtenemos una herramienta pedagógica eficaz. Este puente entre crítica cinematográfica y didáctica del dibujo es útil en estas dos disciplinas visuales.

Este artículo forma parte de las investigaciones sobre máquinas de dibujo y aparatos ópticos aplicados al estudio del cine, la publicidad y el diseño llevada a cabo por el grupo de investigación complutense GI930034 “Dibujo y Conocimiento. Estudios interdisciplinares sobre las técnicas y prácticas artísticas”.

1.1. CLASIFICACIÓN DEL PLANO VOYEUR Y SU SIGNIFICACIÓN EN EL CINE

El Plano Voyeur en el cine es una técnica narrativa y visual que juega un papel fundamental en la creación de tensión, empatía y conexión emocional entre el espectador y los personajes en la pantalla. Este tipo de plano nos permite experimentar la historia desde la perspectiva de un observador, ya sea un personaje dentro de la trama o una entidad externa que se introduce en la intimidad de los protagonistas. A través del Plano Voyeur, el cine nos brinda una visión subjetiva de los acontecimientos, generando intriga, suspense y una relación íntima con la narrativa. Se clasificará el Plano Voyeur y su significación cinematográfica.

A - Plano Voyeur como la Mirada Oculta del Espectador

Este tipo de plano introduce al espectador en una posición de observador sigiloso. El espectador se convierte en un testigo secreto de los eventos, permitiendo que su perspectiva sea compartida con el personaje que observa en la pantalla. Esta técnica crea una sensación de complicidad entre el espectador y el personaje, ya que ambos comparten el acto de observar sin ser vistos. La mirada oculta del espectador en este plano genera un sentido de misterio y conexión emocional, ya que experimentamos la trama desde un lugar privilegiado, pero también nos sentimos como intrusos en la privacidad de los personajes.

B - Plano Voyeur y el Punto de Vista del Personaje Observador

En este caso, el Plano Voyeur se utiliza para que el espectador vea la historia a través de los ojos de un personaje dentro de la trama. Esto crea una inmersión aún más profunda en la narrativa, ya que nos identificamos directamente con las emociones, percepciones y decisiones del personaje observador. La perspectiva del personaje nos permite experimentar la historia de manera subjetiva, sintiendo su sorpresa, temor o

admiración según lo que esté observando. Esta técnica genera empatía y nos conecta íntimamente con el personaje, ya que compartimos su punto de vista y su percepción del mundo que lo rodea.

C - Plano Voyeur y la Exploración Detallada del Escenario

En algunos casos, el Plano Voyeur se utiliza para explorar con detalle el entorno o el escenario de la trama. Implica una mirada a través de los ojos de un personaje; esta técnica nos permite descubrir pistas, objetos ocultos o detalles importantes que de otro modo podríamos pasar por alto. La exploración detallada del escenario en el Plano Voyeur puede generar anticipación y suspense, ya que el espectador se convierte en un "buscador de pistas" y está en constante alerta de lo que podría ocurrir a continuación.

D - El Plano Voyeur como Voyeurismo Malicioso o Peligroso

En ocasiones, el Plano Voyeur puede ser utilizado de manera más siniestra o amenazante. Se muestra la observación de eventos perturbadores o íntimos sin el consentimiento de los personajes involucrados. Este enfoque genera incomodidad, sensación de intrusión y vulnerabilidad tanto en los personajes como en el espectador. La mirada maliciosa o peligrosa del voyeur puede utilizarse para crear tensiones psicológicas, resaltar el poder desequilibrado o revelar secretos oscuros que podrían alterar el curso de la historia.

1.2. EL CONCEPTO DE VOYEUR EN EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y EN LA PRÁCTICA DEL DIBUJO

El término "voyeur" se relaciona con la intención de la mirada al objetivar una realidad. Según Davis (1973, p. 90), la lascivia y la curiosidad representan formas de observación que desafían los límites de la intimidad y la expresividad emocional tanto del observador como del observado, lo que incita a reflexionar sobre la moral social en relación con la mirada. En el lenguaje cinematográfico, el plano subjetivo voyeur materializa una mirada socialmente condenada, la cual se democratiza y legítima cuando se difunde a través de los medios de comunicación masiva (Garrido, 2004). El voyerismo individual es reprobable, pero la

estrategia del mirón se torna recurso estilístico en el cine (Freedberg, 1992, p. 400). La educación de la mirada mediante la Ventana de Leonardo (Gómez Molina, 2002, p. 99) se aplicó históricamente a la práctica de la pintura y después a los talleres de imprenta tradicionales. Para Hockney (2002, p. 184) la Ventana de Leonardo primero (1430) y las lentes después (1490), transformaron la mirada globo ocular (copia de la realidad a partir de un discurso verbal) en retiniana (copia de la realidad con la imagen especular como meta). En la actualidad podemos aplicar los conceptos de la Gestalt (Arnheim, 1981) a la crítica y docencia del lenguaje fílmico, en nuestro caso al plano cinematográfico subjetivo. Siguiendo a Gómez Molina (2002) entendemos el Plano Voyeur como la mirada de una persona que intenta reproducir fielmente (y de modo bidimensional) la realidad. Estudiamos los efectos del Plano Voyeur sobre quien visiona un film como si se tratara de quien dibuja rigurosamente un modelo. Con Hockney (2002) entendemos a la persona espectadora de la película como si fuera un artista retiniano que entiende la óptica de la cámara como expansión de sus propios ojos.

Desde la perspectiva de Freud (1973, p. 123) el voyerismo es un tipo de mirada que construye el objeto observado, creando un discurso visual triangular. En este sistema icónico, el mirón y el exhibicionista son dos vértices, mientras que la mirada furtiva es el nexo entre ellos. Cada voyeur busca su exhibicionista y viceversa, construyendo una mirada complementaria, un puente sostenido por estos dos sujetos interdependientes.

Gubern (2004, p. 45) examina la mirada perversa en la industria cultural y cómo las mujeres han sido mercantilizadas por el voyerismo aceptado en las salas de cine. Clasifica esta "perversión óptica" en cinco tipos de imágenes fílmicas: pornográficas, religiosas piadosas, proletarias, nazis y violentas. Estos discursos comparten un carácter kitsch, que podemos analizar en las características que para esta imagen trivializada y masiva propone Moles (1990).

Catalá (2002, p. 57) analiza la percepción voyeurística del cine como una proyección del propio cuerpo en el cuerpo del otro, un encuentro entre el deseo del voyeur y el narcisismo del exhibicionista. En el cine, esto se materializa en un diálogo visual en el que el plano subjetivo

voyeur se manifiesta en primeros planos objetivos. Cuando la cámara se torna móvil, nerviosa y recorre con avidez el entorno, o se posa en un personaje al que persigue en su movimiento, la cámara subjetiva asume el papel de voyeur. Cuando la cámara describe cuerpos o ambientes mediante primeros planos, adopta el papel exhibicionista.

El plano subjetivo voyeur del cine se asemeja al narrador omnisciente en la literatura (Lukács, 1966) o al vigilante que todo lo controla desde el panóptico carcelario (Bentham, 1985). Al igual que el escritor que parece el ojo de Dios, que todo lo ve y todo lo sabe conduce al lector, destacando momentos clave, subrayando los pasajes fundamentales y juzgando a los personajes del relato.

Asimismo, al igual que en el plano subjetivo voyeur cinematográfico, la Ventana de Leonardo crea una tensión entre la realidad y la ficción, así como entre el observador y lo observado. Aunque la ventana busca capturar la perspectiva y la realidad, también involucra al artista en la vida de los modelos, generando una dinámica interesante entre el observador y lo observado.

1.3. HIPÓTESIS DE TRABAJO: LA VENTANA DE LEONARDO EXPLICA, DESDE LA LÓGICA DEL DIBUJO, EL PLANO VOYEUR

El voyerismo en el cine, en la televisión, en las redes sociales y en los espectáculos de masas se libera del juicio moral que normalmente acompaña a esta mirada cuando se presenta en un ámbito individual. Sanabria (2008, p. 117) propone cuatro categorías de voyerismo:

- Narcisista: Aquí, el observador furtivo convierte su propio cuerpo en el objeto de deseo de la mirada, convirtiendo su propia identidad en un tabú.
- Pornográfico: Este tipo de voyerismo se concentra en los actos sexuales y en la fisiología que generalmente se considera privada y prohibida en el ámbito público.
- Necrófilo: En este caso, la mirada morbosa se recrea en los rastros de muerte y en la morbosidad que rodea a lo fúnebre.

- Subrepticio: Este tipo se centra en observar las actividades íntimas de otras personas sin su conocimiento o consentimiento.

La Ventana de Leonardo es capaz de sublimar estas derivas del voyeurismo a la práctica de la copia del natural. En este sentido, es interesante analizar la entalladura realizada por Alberto Durero para explicar el funcionamiento de la Ventana de Leonardo (fig. 1).

FIGURA 1. *Durero, A., (1525). Un hombre dibujando una mujer yacente. Ilustración del Tratado sobre el arte de la medición. [Xilografía].*



Fuente: Gómez Molina, J. J. (2002). Máquinas y herramientas de dibujo. Cátedra, Madrid p. 91, ilustración del libro fotografiada por Pérez y Mayo

Desde la perspectiva presentada por Nochlin y Valverde (2020), la xilografía representa lo siguiente: en el lado izquierdo encontramos al modelo pasivo, inmóvil y sumiso, con una fuerte connotación femenina en esta imagen patriarcal; se trata, en un epíteto común al arte occidental. Este modelo se asocia con una figura femenina que, dentro de nuestra tradición (Mayayo, 2007), suele ser presentada como una mujer pasiva, sin nombre y dependiente del pintor, frecuentemente también su amante y patrón. En contraposición, en el lado derecho del grabado aparece el dibujante, genio que busca la fama y la aclamación social. Se trata de un científico visual innovador, activo y racional, que encarna la noción arquetípica del artista en la tradición artística occidental (Kris & Kurz, 2007).

La hipótesis que defendemos sostiene que el grabado de Durero puede ser empleado para explicar el plano subjetivo o Plano Voyeur. Cada uno

de los elementos de esta máquina óptica puede contribuir a explicar los elementos cinematográficos de este recurso narrativo, tal como son descritos desde la perspectiva fílmica de Sanabria (2008). Estas correspondencias serán expuestas en nuestras conclusiones.

Además, la hipótesis propuesta argumenta que el Plano Voyeur, con su punto de vista incrustado en la pantalla cinematográfica, representa una evolución de la concepción de la Ventana de Leonardo da Vinci, y que esta evolución opera en dos direcciones. En primer lugar, sostenemos que el Plano Voyeur permite la representación de la identidad contemporánea, del yo actual, a través de un objeto que materializa el punto de vista. La noción de la Ventana de Leonardo se refiere a la perspectiva visual del observador que mira a través de una ventana, estableciendo un vínculo entre el mundo exterior y el interior. En el contexto cinematográfico, el Plano Voyeur se utiliza para mostrar una escena desde la perspectiva de un personaje que observa sin ser visto. Este enfoque proporciona una representación visual de la identidad contemporánea, mostrando cómo el individuo se relaciona con su entorno y cómo se posiciona en relación con los demás (Gubern, 2002). La elección de qué mirar y cómo hacerlo se convierte en una manifestación del yo actual, de la subjetividad en un contexto específico.

Calabrese (1989) acuñó el término visualidad total, para describir la mirada fílmica que, en el cine posterior a 1980, fragmenta y detalla la realidad mediante nuevos recursos de cámara, en su mayoría digitales. La mirada del voyeur, el plano que se pone a disposición del espectador, posee una capacidad de penetración más precisa que la del ojo humano. Un ejemplo ilustrativo de esto ocurre en *Blade Runner* (Scott, 1982), donde se examina una fotografía mediante un ordenador y, a través de acercamientos y ajustes de encuadre, se logra descubrir un personaje reflejado en un espejo, un detalle inaccesible para el ojo humano desnudo. En la misma película, la nueva óptica permite descubrir que una escama de serpiente no es un residuo biológico, sino un producto industrial: la lente revela el número de serie microscópico de la pieza.

En segundo lugar, planteamos que el Plano Voyeur ofrece una versión moderna de la metáfora que vincula el ojo cinematográfico con el yo. La

metáfora del ojo cinematográfico sugiere que la cámara es una extensión del ojo humano y que, a través de ella, se puede experimentar el mundo de manera similar al sujeto (Didi-Huberman,1997). El Plano Voyeur, al centrarse en la perspectiva de un personaje observador, intensifica esta asociación entre la cámara y el yo. La cámara se convierte en un intermediario que nos permite ver a través de los ojos de otro, lo que implica una forma de identificación y empatía con dicho personaje. Esta metáfora actualizada refuerza la idea de que el cine es una herramienta para explorar y representar la subjetividad humana en el contexto contemporáneo. Mulvey (1986) señala que el cine brinda al espectador la experiencia de una mirada furtiva hacia una esfera privada sin ser observado, como si no existiera.

FIGURA 2. Mayo, L. y Pérez C. (2023), *Comparaciones entre el espacio de representación clásico y los espacios filmicos.* [fotografía digital].



Fuente: Esquema de elaboración propia realizado sobre foto tomada del libro de Gómez Molina, J. J. (2002). *Máquinas y herramientas de dibujo.* Cátedra, Madrid p. 90

En esta imagen (fig. 2) se definen tres niveles de representación de la realidad: en el nivel uno se refiere a la realidad fílmica observada, en la que se encuentra el visor del héroe como el plano del cuadro y con su punto de vista en la mirada. En el nivel número dos se encuentra el escenario fílmico, el plano del cuadro como la cuarta pared, y el público identificándose con el héroe. En el tercer nivel encontraríamos el motivo del pintor, en este caso la modelo pasiva, el plano del cuadro que sería la Ventana de Leonardo, y el punto de vista del pintor como genio masculino activo.

2. OBJETIVOS

Objetivo 1: Utilizar la Ventana de Leonardo como herramienta analítica para desentrañar los cuatro tipos de voyerismo fílmico delineados por Sanabria (2008, p. 117). Mediante esta exploración, se buscará ampliar la comprensión de los elementos visuales presentes en el dibujo de la máquina óptica, aplicándolos al contexto del cine. El objetivo es dilucidar cómo la Ventana de Leonardo puede expandir y enriquecer la percepción de los distintos tipos de voyerismo en el lenguaje cinematográfico (Aumont y Bergala, 1996), profundizando en su construcción narrativa y su impacto visual.

Objetivo 2: Clasificar y analizar distintos tipos de planos voyeur en películas exitosas de la industria cultural, utilizando el esquema dibujado por Durero como estructura conceptual. Se explorará cómo la Ventana de Leonardo influye en la representación visual y narrativa en estos ejemplos cinematográficos, revelando la conexión entre la técnica del Plano Voyeur y la máquina óptica propuesta.

Objetivo 3: Establecer conexiones conceptuales entre los elementos de la Ventana de Leonardo, el discurso visual del plano subjetivo en cine y televisión según Garrido (2004), y los conceptos de puesta en escena de la dramaturgia formalista de Brecht (2004). Se examinará cómo estas teorías convergen y se complementan en el análisis del plano subjetivo y el voyerismo en la producción cultural, enriqueciendo la comprensión de la construcción narrativa y la experiencia del espectador.

Objetivo 4: Analizar el impacto de la Ventana de Leonardo en la construcción de la subjetividad del espectador en el Plano Voyeur. Se explorará cómo la disposición de los elementos visuales en la ventana y su relación con el observador influyen en la percepción subjetiva de la escena, generando una dinámica participativa entre el espectador y la narrativa fílmica.

Objetivo 5: Investigar el papel del voyerismo en la creación de empatía y la identificación con los personajes cinematográficos. Se analizará cómo la técnica del plano subjetivo, inspirada en la Ventana de Leonardo, permite al espectador experimentar la historia a través de los ojos

del personaje observador, generando empatía y comprensión emocional más profunda. Se comparará la Ventana de Leonardo con otros dispositivos visuales en el cine que generan una conexión subjetiva con los personajes, resaltando similitudes y diferencias en su impacto narrativo y perceptual.

3. METODOLOGÍA

Con el propósito de abordar el primer objetivo, se adopta el enfoque propuesto por Martín Serrano (2007), el cual introduce una metáfora comunicativa para esclarecer la secuencia de funcionamiento del cine y la "Ventana de Leonardo". Según esta metáfora, el artista se asimila al emisor de mensajes, los signos en el mensaje se equiparan a los trazos presentes en el dibujo, y la modelo personifica el referente real. Los significados atribuidos a los signos, por parte del dibujante o la película, se disponen en una secuencia de iconos, es decir, signos que comparten similitud con el motivo, la modelo o la realidad. Estos iconos adquieren significados basados en un sistema de representaciones socialmente aceptadas. El modo en que Albar Mansoa (2012) describe la manera de aplicar los conceptos de la teoría de la Gestalt en su método didáctico para la talla y el dibujo nos ha resultado inspirador en este análisis. Su implementación del concepto de contorno o buena forma en su estudio nos ha proporcionado ideas sobre cómo aplicar la estrategia de la Ventana de Leonardo al análisis cinematográfico.

El enfoque de investigación se focaliza en la interpretación de la imagen de Durero a través de los cuatro tipos de voyerismo delineados por Sanabria (2008, p. 117). Este enfoque metodológico posibilita el análisis de la imagen de la "Ventana de Leonardo" en el contexto del voyerismo fílmico. Se considera la secuencia comunicativa propuesta por Martín Serrano (2007) y se aplican los conceptos propuestos por Sanabria en relación con los distintos tipos de voyerismo.

Se ha llevado a cabo una minuciosa revisión de la literatura académica vinculada al concepto de voyerismo en el cine y su intersección con la práctica del dibujo. Asimismo, se han explorado las teorías y enfoques desarrollados en estas áreas.

Se han identificado los conceptos clave presentes en el texto, como voyeurismo, plano subjetivo, "Ventana de Leonardo", entre otros, y se les ha conferido definiciones precisas para establecer un sólido marco teórico.

Se ha realizado un análisis exhaustivo del texto original, dividiéndolo en secciones y párrafos pertinentes para discernir los temas primordiales, las ideas clave y las conexiones entre ellas.

A partir de este análisis, se han extraído los objetivos de la investigación expuestos en el texto, que incluyen la exploración de la relación entre la "Ventana de Leonardo" y el Plano Voyeur en el cine, así como el examen de los diferentes tipos de voyeurismo y sus manifestaciones en obras cinematográficas.

Se han establecido comparaciones entre los conceptos presentes en el texto, como la "Ventana de Leonardo" y el plano subjetivo, y se han conectado con teorías relevantes de autores como Sanabria, Garrido y Brecht.

En la sección de resultados, con el propósito de mejorar la comprensión, se enumerarán los hallazgos siguiendo la estructura de los objetivos. Se contrastarán los hallazgos del análisis con las diversas teorías acerca del tema. Se discutirán las similitudes, discrepancias y posibles conexiones entre las interpretaciones derivadas de estas dos perspectivas. También se reflexionará sobre cómo la utilización de distintos tipos de planos voyeur puede influir en la comprensión de la imagen de la "Ventana de Leonardo" y su relación con el concepto de voyeurismo.

En la penúltima sección, se resumirán las conclusiones del análisis, resaltando las principales interpretaciones obtenidas mediante la aplicación de la teoría del voyeurismo fílmico y la metáfora comunicativa a la "Ventana de Leonardo". Además, se debatirá la importancia de considerar enfoques analíticos diversos para comprender la complejidad de las imágenes y su vínculo con los conceptos teóricos. Finalmente, en la última sección, se proporcionará una lista de las fuentes y referencias bibliográficas empleadas en la metodología y el análisis.

4. RESULTADOS

Con la intención de vincular los resultados con los objetivos planteados inicialmente, se seguirá la misma numeración y estructura numérica utilizada previamente. Esta estructura numérica permite identificar y distinguir cada resultado de manera individual, lo que facilita la comprensión de la diversidad de resultados y observaciones obtenidas a lo largo de esta investigación

Resultado 1.1: A través del enfoque metodológico de Martín Serrano (2007), se aplicó la Ventana de Leonardo para explorar los cuatro tipos de voyerismo identificados por Sanabria (2008, p. 114). Este análisis reveló cómo los elementos del dibujo de la máquina óptica pueden iluminar la comprensión de cada categoría de voyerismo fílmico, permitiendo un vínculo conceptual entre el dibujo y el cine.

- El voyerismo narcisista según Sanabria (2008, p.117), que transforma la corporalidad del observador en deseable aparece en aquellos filmes en los que un villano se revela aterrizando a sus víctimas. Su materialización se asemeja a la huella o firma del artista sobre la obra (Durero, por ejemplo, se presenta como testigo autor del dibujo calcado con la Ventana de Leonardo). Hockney (2001) se refiere a este proceso como "conocimiento secreto", haciendo alusión a la práctica de calcar la realidad mediante la Ventana de Leonardo y mecanismos afines porque los artistas renacentistas no revelaban abiertamente sus métodos de copia de la realidad. En el cine, el sello narcisista del asesino aparece en el Plano Voyeur, cuando en la pantalla (como si estuviera impreso en el vidrio, como la cuadrícula de Leonardo) aparecen elementos como la sombra de capucha del asesino de *Halloween* (Carpentier, 1978), o las interfaces de *Terminator* (Cameron, 1984) o *Predator* (McTiernan, 1987) que transmiten al espectador la visión del mundo y la síntesis visual de la corporalidad del villano protagonista. Parte de la diversión de estos filmes consiste en ocupar -por unas horas- la posición y la virtualidad corporal de un malvado (Garrido, 2004).

- El voyerismo pornográfico, atento a los actos sexuales y a la fisiología vedada de lo público, aparece en la Ventana de Leonardo grabada por Durero de una forma sutil y sorprendente. Imaginemos que Durero hubiera grabado lo que ve el artista (su alter ego), desde su punto de vista. La genitalidad femenina de su modelo queda crudamente a la vista del dibujante. Abordaremos este tema en otro artículo. Si Durero mostrase el punto de vista de su artista nos encontraríamos con una imagen similar al Origen del mundo de Courbet (1866). En el lenguaje cinematográfico este tipo de voyerismo se concreta mediante la objetualización de la persona observada, que mediante la fragmentación corporal se torna en fetiche disponible (Gubern, 2004, p. 57). El Plano Voyeur se aproxima al sujeto de la película y lo trocea. La pornografía es violencia y carece de sensualidad, por lo que un ejemplo claro de este uso del Plano Voyeur se encuentra en *Tiburón* (Spielberg, 1975), cuando el espectador es consciente de que la mirada del escualo cada vez más terriblemente cercana y amenazadora hacia el bañista, conduce a una transformación literal en carne.
- El voyerismo necrófilo convierte la mirada en escrutinio aciago que se complace en el rigor mortis. En la xilografía de Durero, el artista convierte a la mujer que le sirve de modelo en naturaleza muerta, en motivo inmóvil de su dibujo. Esa inmovilidad se eterniza en la obra y convierte a la mujer en un ser inanimado, en still life, en esencia, un bodegón. Giacometti (2009, p. 78) sostiene que una de las mayores dificultades al realizar un retrato consiste en transformar al modelo en naturaleza muerta, en ver a la persona que intenta plasmar en su soporte como un cadáver. En el cine, el Plano Voyeur se vuelve necrófilo cuando transforma a quien aparece en su pantalla en futuro difunto. El punto de mira que guía el disparo en *Enemigo a las puertas* (Annaud, 2001) o en el video juego *Call of Duty* (2011) transforma la necrofilia en la emoción principal de la película de acción. La interfaz de *Iron Man* (Favreau, 2008) que traduce los datos biomédicos y constantes vitales de

toda persona que cae bajo su mirada transforma a cualquiera en objeto de una representación de naturaleza muerta.

- El voyeur subrepticio se refiere a la curiosidad insidiosa, es el del afán del cotilleo, la mirada de las revistas del corazón o de los paparazzi, que transforma en mercancía del papel cuché las experiencias vitales de las personas observadas (Evans y Hall, 1999). En el grabado de Dürero, la dama observada se convierte en la estrella del grabado y su respiración, el latido de su corazón o la textura de su piel se tornan chismes o anécdotas del dibujo. El grano fotográfico, el filtro de color y el movimiento de la cámara que sigue la vida hecha movimiento de los personajes del filme convierten al espectador, alter ego del mirón, en el entrometido cotilla. Un ejemplo icónico es el uso de la cámara fotográfica del protagonista en silla de ruedas en *La ventana indiscreta* (1954), donde el personaje del protagonista ejemplifica esto de manera paradigmática.

Resultado 2.1: Mediante un análisis detallado, se categorizaron diferentes tipos de Plano Voyeur en películas aclamadas de la industria cultural. Se demostró que el esquema conceptual derivado de la Ventana de Leonardo puede aplicarse exitosamente para desentrañar la construcción narrativa y visual de estos ejemplos cinematográficos.

Resultado 2.2: Se reveló cómo películas como *La cara oculta* (Baiz, 2011), *Requiem por un sueño* (Aronofsky, 2000), *Amelie* (Jeunet, 2001) y *Psicosis* (Hitchcock, 1960) (fig. 3), entre otras, utilizan la estructura conceptual basada en la Ventana de Leonardo para dar forma a sus secuencias de Plano Voyeur. Esto resaltó la versatilidad y aplicabilidad de la Ventana de Leonardo en la interpretación y análisis del cine contemporáneo.

FIGURA 3. Hitchcock, A., (1960), *Psicosis*, [fotograma].



Fuente: fotografía realizada por los autores durante el visionado del film de Hitchcock, A., (1960), *Psicosis*.

Resultado 3.1: Se establecieron conexiones conceptuales fundamentales entre los componentes de la Ventana de Leonardo, el discurso visual del plano subjetivo y los principios de la puesta en escena de Brecht. Esta intersección de teorías permitió una comprensión enriquecida de cómo estas corrientes teóricas convergen para influir en la construcción narrativa y la experiencia del espectador.

El modo en que el cine comercial emplea los recursos visuales inspirados en la Ventana de Leonardo tiende más al modo en que Lukács (1966) entiende la obra de arte realista y menos al modo en que Brecht (2004) entiende la obra de arte polémica y concienciadora. Partamos de los conceptos de Brecht (2004, p. 56) para entender esta situación. Brecht (2004, p. 68) sostiene que la obra de arte debe funcionar como un martillo para transformar la realidad, mientras que Lukács, en sintonía con las ideas de Stendhal y Proust, defiende que la obra artística es un espejo que refleja la realidad. En el caso de Lukács (1966, p. 20) este reflejo debe mover a la masa hacia la concienciación política. Desde la perspectiva de Brecht (2004, p. 89) el teatro (el cine) debe ser similar al cabaré en su provocación y experimentar ante un público activo, participativo. Los trucos artísticos deben revelarse al espectador para metacomunicar, para que el observador tome conciencia de la artificialidad del arte. Esto debería llevar a un cambio en la realidad a través de la ironía de la sátira,

la burla de la comedia o la emotividad del drama. De acuerdo con la visión de Brecht (2004, p. 92), la "cuarta pared" debe ser derribada para que el espectador participe en la construcción del arte revolucionario. La "cuarta pared" es el muro imaginario e invisible que separa al público de la troupe en el escenario. Actores y actrices en la tarima niegan a los espectadores, actúan como si el palco de butacas no existiera. En el cine de Hollywood nunca miran hacia la cámara y cuando lo hacen la convención cinematográfica del "plano-contraplano" hace suponer que miran al protagonista que da la réplica en el diálogo (Calvert, 2004).

La "cuarta pared" coincide plenamente con el vidrio de la Ventana de Leonardo. Los interfaces en películas como *Terminator* (1984) o *Iron Man* (2008) hacen evidente esta "la cuarta pared", la materializan. Al mostrar de forma visual esta "cuarta pared", nos permite soñar (en la línea de Brecht) que derribar esta barrera será algo sencillo, abriendo así la posibilidad de crear películas participativas. En los videojuegos es lo que sucede: los interfaces de los guerreros introducen al participante en *Call of Duty: Black Ops* (2010) o *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) en los campos de batalla. Sin embargo, en el cine cuando los interfaces coinciden con la "cuarta pared" de manera similar al concepto de Alberti, esto no implica romper la barrera. En cambio, conduce a un enfoque cinematográfico verosímil, en sintonía con las aspiraciones presentadas en la obra realista de Lukács (1966, p. 98): un cine narrativo para un público que disfruta la obra pasivamente, como un consumidor de géneros típicos. El espectador no interviene en el filme, no tiene la sensación de poder modificar lo que sucede. En su lugar, asume el papel de alter ego del héroe ficticio, viendo a través de sus ojos y adoptando su personalidad.

En una metáfora: en el cine comercial, la audiencia masiva desaprovecha la oportunidad que brinda la Ventana de Leonardo en la pantalla, no exige interaccionar en el transcurso del filme y se oculta dócilmente tras los ojos del héroe de ficción que invade la realidad. *Iron Man* (Favreau, 2008), por ejemplo, entra en la sala de cine y guía al público sobre cómo deben comportarse. Dirige su atención y les inculca sus valores como introduciendo los visualmente en su armadura (y en su ética) de hierro.

Resultado 3.2: A través de un análisis comparativo, se demostró cómo los conceptos de la Ventana de Leonardo, el plano subjetivo cinematográfico y la dramaturgia formalista de Brecht pueden interconectarse y mutuamente enriquecerse. Esta exploración realzó cómo la mirada, la perspectiva y la representación visual se entrelazan en la producción cultural, enriqueciendo la apreciación y el análisis de las obras fílmicas.

Resultado 4.1: Se constató que la Ventana de Leonardo juega un papel significativo en la construcción de la subjetividad del espectador en el Plano Voyeur. La disposición de los elementos visuales en la ventana y su interacción con el observador impactan en cómo se percibe la escena, generando una experiencia inmersiva y participativa que involucra al espectador en la narrativa cinematográfica.

Resultado 5.1: A través de la técnica del plano subjetivo, inspirada en la Ventana de Leonardo, se demostró cómo el voyerismo en el cine puede fomentar la empatía y la identificación con los personajes. Al ver la historia a través de los ojos de los personajes observadores, el espectador establece una conexión emocional más profunda, generando una comprensión empática de sus motivaciones y experiencias.

Resultado 5.2: Se evidenció que el voyerismo en el cine, influenciado por la Ventana de Leonardo, proporciona una herramienta efectiva para explorar y representar la subjetividad humana en la pantalla. La metáfora del ojo cinematográfico como intermediario entre el espectador y el personaje se fortalece, enriqueciendo la exploración de la psicología de los personajes y su relación con el mundo narrativo.

Resultado 5.3: El voyerismo en el cine, la televisión, las redes sociales y los espectáculos masivos se libera de la censura moral que enfrenta cuando se manifiesta de manera individual. Siguiendo la propuesta de Sanabria (2008, p. 117), se identifican cuatro categorías de voyerismo: Narcisista, Pornográfico, Necrófilo y Subrepticio.

A: El plano subjetivo, al convertir un objeto en sujeto, adquiere un carácter animista. Esto se ejemplifica en *Lord of War* (Niccol, 2005) (fig. 4), donde la bala parece animada, sugiriendo un destino ineludible y determinista.

FIGURA 4. Niccol, A., (2005), *Lord of War*, [fotograma].



Fuente: fotografía realizada por los autores durante el visionado del film de Niccol, A., (2005), *Lord of War*,

B: En películas de *Aliens*, el plano subjetivo nos ofrece la visión de un alienígena o de un "otro" personaje que difiere de nosotros. A través del plano subjetivo, somos capaces de descubrir lo que este personaje ve y, sobre todo, se nos confirma que sus intenciones difieren de las nuestras, generando un choque de objetivos y perspectivas.

B.1: Muestra la visión de seres extraños o amenazas con Gestalt distinta a la nuestra, como se observa en películas como *Predator* (McTiernan, 1987) o *Terminator* (Cameron, 1984) (fig. 5). En estas películas, los filtros que cambian de color crean la ilusión de una visión infrarroja, mientras que los parámetros y datos que aparecen en la escena sugieren una perspectiva técnica completamente diferente. Esto también ocurre en la película *Tiburón* (Spielberg, 1975) cuando respira bajo el agua.

FIGURA 5. Aguilra, D., (2018), *Predator versus Terminator*, [fotografía digital].



Fuente: ilustración obtenida el 30-8-2023 de https://aminoapps.com/c/comics-es/page/blog/the-predator-vs-terminator/3jYi_BugDxRapxDEJkrKPbwDG17oJx8

B.2: Explora personajes expandidos, como *Iron Man* (Favreau, 2008) (fig. 6) y *Robocop* (Verhoeven, 1987), cuyas capacidades superiores se insinúan mediante el plano subjetivo. En estos casos, el plano subjetivo no solo nos indica que estos personajes están expandidos en términos de habilidades, sino que también nos prepara como espectadores para aceptar que llevarán a cabo proezas y demostrarán una fuerza mayor que el resto de los personajes en la historia.

FIGURA 6. Favreau, J., (2008), *Iron Man*, [fotograma].



Fuente; fotografía realizada por los autores durante el visionado del film de Favreau, J., (2008), *Iron Man*

B.3. En ciertos casos, el enfoque también se dirige hacia un sujeto enmascarado o con la cara deformada, de modo que el pelo o la tela que cubre su rostro limita significativamente el campo de visión. Al tener solo la mitad de la imagen visible, con el resto tapado en un 50%, se crea una sensación agobiante y claustrofóbica. Esta limitación no solo nos hace conscientes de la presencia del sujeto, sino que también sugiere que está oculto detrás de esa máscara o deformidad. Este recurso transmite la idea de una doble personalidad, insinuando la dualidad presente, similar al caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde. Ejemplos icónicos de esto se encuentran en películas como *Hombre lobo americano en Londres* (Landis, 1981) y *Halloween* (Carpentier, 1978). C: Representa un protagonista activo que nos hace responsables de sus acciones, como un tirador en *Enemigo a las puertas* (Annaud, 2001) o un fotógrafo impedido en *La ventana indiscreta* (Hitchcock, 1954) (fig. 7) que nos transmite su minusvalía.

FIGURA 7. Hitchcock, A., (1954), *La ventana indiscreta*, [fotograma].



Fuente: fotografía realizada por los autores durante el visionado del film de Hitchcock, A., (1954), *La ventana indiscreta*.

D: El plano subjetivo puede desvelar el inconsciente del espectador, similar a la cámara en el psicoanálisis de Freud. Esto se ejemplifica en *Psicosis* (Hitchcock, 1960), donde se provocan respuestas libidinosas y perturbadoras.

E: El plano subjetivo nos acerca a distintos modos de ver, introduciendo otras perspectivas. Como ejemplos se incluyen: *Toy Story* (Lasseter, 1995) y *La cara oculta* (Baiz, 2011), *Requiem por un sueño* (Aronofsky, 2000), *Amélie* (Jeunet, 2001), *Psicosis* (Hitchcock, 1960), *REC* (Plaza & Balagueró, 2007), *Blow-up* (Antonioni, 1966), *El origen del planeta de los simios* (Wyatt, 2011), *2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, 1968) y *La guerra de los mundos* (Haskin, 1953) entre otras.

Resultado 5.4: Se establecen equivalencias conceptuales entre los elementos de la Ventana de Leonardo, el discurso visual del plano subjetivo en cine y televisión según Garrido (2004), y los conceptos de puesta en escena de la dramaturgia formalista de Brecht (2004). Estas conexiones revelan cómo estas teorías convergen y enriquecen la comprensión de la construcción narrativa y la experiencia del espectador.

Resultado 5.5: La Ventana de Leonardo influye en la construcción de la subjetividad del espectador en el Plano Voyeur al crear una dinámica de observación participativa. La disposición de los elementos visuales en la ventana y su relación con el observador afectan la percepción subjetiva de la escena. Esto se manifiesta en cómo el espectador se involucra en la narrativa al adoptar la perspectiva de un observador activo.

Resultado 5.6: El voyerismo en el cine, inspirado en la Ventana de Leonardo, desencadena la empatía y la identificación con los personajes cinematográficos. Al experimentar la historia a través de los ojos del personaje observador, el espectador se conecta emocionalmente con los protagonistas. Esta técnica permite una comprensión más profunda de sus motivaciones y acciones, generando un vínculo emocional que enriquece la experiencia del filme.

Estos resultados revelan cómo la Ventana de Leonardo, junto con los conceptos de voyerismo fílmico, el plano subjetivo cinematográfico y la puesta en escena formalista, convergen para enriquecer la experiencia visual y narrativa en el cine.

5. DISCUSIÓN

La exploración detallada de la relación entre la Ventana de Leonardo y el Plano Voyeur en el cine revela la profunda influencia que la representación y la observación tienen en la narración visual. A lo largo de esta investigación, se ha demostrado cómo la Ventana de Leonardo proporciona una base conceptual sólida para comprender y analizar el Plano Voyeur en sus múltiples formas. Los objetivos establecidos al comienzo de esta investigación han sido alcanzados exitosamente, y los resultados obtenidos han proporcionado una visión más clara y rica de cómo el cine utiliza la técnica del Plano Voyeur para generar empatía, intriga y participación del espectador. La clasificación de los distintos tipos de Plano Voyeur y su correspondencia con la Ventana de Leonardo ha permitido establecer conexiones significativas entre el dibujo y el cine. Esta relación no solo enriquece la comprensión del Plano Voyeur, sino que también demuestra cómo las técnicas y conceptos artísticos pueden trascender las disciplinas y ser aplicados de manera efectiva en contextos diferentes. La Ventana de Leonardo se convierte así en una herramienta analítica valiosa para desentrañar los matices del voyeurismo fílmico.

El impacto de la Ventana de Leonardo en la construcción de la subjetividad del espectador en el Plano Voyeur es particularmente intrigante. El hecho de que la disposición de los elementos visuales en la ventana pueda influir en la percepción subjetiva de la escena subraya la importancia de la composición y el encuadre en la narración visual. Al adoptar la perspectiva de un observador activo, el espectador se convierte en un participante más en la historia, generando una experiencia inmersiva y participativa. Esto resalta el poder de la mirada y la observación como elementos centrales en la experiencia cinematográfica.

Asimismo, la conexión entre la Ventana de Leonardo y la empatía con los personajes a través del plano subjetivo destaca cómo el cine puede crear vínculos emocionales profundos entre el espectador y la narrativa (Català, 2002). Al ver la historia desde la perspectiva del personaje observador, el espectador experimenta una conexión empática que va más allá de la mera observación pasiva. Esta técnica fomenta la comprensión emocional y la identificación con los protagonistas, lo que en última instancia enriquece la apreciación y la resonancia de la película.

En este sentido, la Ventana de Leonardo también se relaciona con las teorías de Brecht sobre la puesta en escena formalista. La ventana, en su capacidad para involucrar al espectador de manera activa, comparte similitudes con los objetivos de Brecht de distanciamiento y conciencia crítica. Al romper la ilusión de estar "dentro" de la historia y permitir una observación reflexiva, la Ventana de Leonardo y el plano subjetivo en el cine pueden funcionar como dispositivos que fomentan una apreciación más analítica y consciente de la narrativa.

En definitiva, esta investigación ha revelado cómo la Ventana de Leonardo y el Plano Voyeur en el cine están intrínsecamente conectados en su enfoque del punto de vista, la observación y la participación del espectador. La Ventana de Leonardo, una herramienta conceptual originalmente destinada al dibujo y la representación artística se convierte en una clave para desentrañar la complejidad y la riqueza de la narración visual en el cine. A través de la Ventana de Leonardo, el cine explora las múltiples dimensiones de la mirada y el voyerismo, generando una experiencia cinematográfica que va más allá de la mera observación para involucrar emocionalmente y estimular la reflexión del espectador.

6. CONCLUSIONES

En este análisis profundo de la relación entre el voyerismo, el lenguaje cinematográfico y la práctica del dibujo, emerge una serie de conclusiones que definen la complejidad de cómo la mirada y la representación visual se entrelazan en la creación artística y en la percepción humana.

Con este texto queda claro que el voyerismo, aunque reprobado en su expresión individual, se transforma en un recurso estilístico valioso en el cine. Este fenómeno nos recuerda la poderosa paradoja de cómo lo que podría ser considerado inmoral o incómodo en la vida real puede convertirse en una herramienta narrativa efectiva para explorar las profundidades de la psicología humana y las dinámicas interpersonales en la pantalla grande. El cine, en su capacidad para filtrar y legitimar estas miradas intrusivas a través de la lente de los Mass media, nos ofrece un espejo en el cual reflexionar sobre las normas sociales y morales que rigen nuestra percepción de la mirada.

Al sumergirnos en la perspectiva del personaje observador, nos volvemos cómplices de su mirada, y en este proceso, nuestras emociones y proyecciones se entrelazan con las suyas. Esto se alinea con las ideas freudianas sobre cómo la mirada y la percepción se conectan con los impulsos inconscientes y los deseos ocultos. De manera similar, la Ventana de Leonardo y el plano subjetivo en el cine nos invitan a explorar la relación entre lo visible y lo oculto, lo consciente y lo subconsciente, ampliando así los límites de nuestra comprensión artística y emocional.

Relacionamos el Plano Voyeur con la Ventana de Leonardo debido a su funcionamiento como dispositivos visuales. Estos dispositivos son mecanismos que guían al usuario según la intención de su diseñador, generando una suerte de paciente ante su guía.

Dispositivo distanciador: ambos, la Ventana de Leonardo y el Plano Voyeur, actúan como dispositivos visuales que inducen una actitud distante hacia lo observado. Estos mecanismos, generan una separación entre el mundo observado y el observador, permitiendo que este último no se identifique con su contexto personal que influye en su percepción y relación con el entorno.

Dispositivos individualizadores: Al igual que en el sistema de perspectiva cónica, donde el punto de vista del observador sólo puede ser ocupado por un ojo, es decir, una persona aislada, tanto la Ventana de Leonardo como el Plano Voyeur colocan al espectador en una soledad que lo lleva a abstraerse de la realidad y de los demás. Estos dispositivos permiten sumergirse en la experiencia: detrás del cristal de la Ventana de Leonardo, detrás de la pantalla del Plano Voyeur, nos encontramos solos frente al mundo, que se distancia de nosotros.

Dispositivos aislantes: La metáfora del cristal, representada por la ventana, crea una sensación de separación entre nosotros y el mundo exterior, funcionando como una barrera aséptica que nos protege de la influencia directa de la sociedad. Tanto la Ventana de Leonardo como el Plano Voyeur invitan a reflexionar sobre cómo la observación puede tener un impacto en lo observado. Al ubicarnos en una especie de recinto independiente de la realidad, tanto la Ventana de Leonardo como el Plano Voyeur permiten al espectador asumir roles duales: como artista

que plasma la realidad en el primero y como mero espectador en el segundo. Estos mecanismos funcionan como metas comunicadores, generando conciencia sobre el lenguaje representativo empleado, ya sea en la pintura artística o el cine.

Dispositivos actuantes: A través de estos dispositivos de observación, el espectador experimenta la ilusión de poder abarcar la realidad en su totalidad desde una perspectiva privilegiada. Esta visión le otorga una posición especial, la cual podría permitirle modificar la realidad. La Ventana de Leonardo plantea que su influencia se limita a representarla en su lado del cristal, mientras que el Plano Voyeur sugiere que sí es posible que el espectador influya en la realidad al incorporar representaciones sugeridas en la pantalla. Esto sucede cuando "psicomatiza" la pantalla mediante recursos visuales como el punto de mira del arma de fuego, los atributos del monstruo (como los pelos faciales del hombre lobo o los agujeros en la máscara del asesino), o los movimientos rápidos del objetivo subacuático, como en el caso de tiburón asesino, en los cuales el Plano Voyeur nos ha convertido.

El lenguaje cinematográfico se empeña en negar la presencia del espectador, manteniendo en la pantalla la cuarta pared, es decir, la ilusión de que quien contempla la pantalla está tras un muro y no es contemplado por quienes aparecen en ella. Esta estrategia juega con la percepción del espacio en la pantalla y crea una separación entre los personajes y el público.

Los interfaces que materializan la visión de personajes particulares desempeñan un papel relevante en este contexto. Estos elementos son significativos en la representación visual y en cómo conectan al espectador con la perspectiva única de ciertos personajes en la narrativa.

Cómo conclusión final, estas pantallas de visión coinciden con el cristal de la Ventana de Leonardo y adquieren una notable relevancia en este contexto. Mientras que en el grabado de Durero el vidrio presenta una cuadrícula que facilita la creación de un dibujo bidimensional a partir de la tridimensionalidad observada, en los personajes y filmes mencionados, esta ventana que materializa la visión del héroe (con el que el público se identifica) despierta un impacto singular. Además, estas pantallas de visión no solo coinciden con la cuarta pared en el contexto

narrativo, sino que también se alinean con el cristal de la Ventana de Leonardo, fusionando la experiencia visual y la representación artística de manera única.

Este artículo continúa la línea de investigaciones sobre la relación entre cine y máquinas del dibujo iniciada en 2010 por el grupo de investigación complutense GI930034 “Dibujo y Conocimiento. Estudios interdisciplinarios sobre las técnicas y prácticas artísticas”.

7. REFERENCIAS

- Albar Mansoa, P. J. (2012). Grabado en madera: un método de grabado con cuchillas x-acto sobre tabla contrachapada. *El Artista*, (9), 144-158.
- Arnheim, R. (1981). *Teoría de la forma*. Alianza.
- Aumont, J., Bergala, A. (1996). *Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós.
- Augé, M. (2000). *Los no lugares: espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.
- Bentham, J. (1985). *El panóptico*. Edicions 62.
- Brecht, B. (2004). *Escritos sobre el teatro*. Alba.
- Català Domènech, J. M. (2002). *Somnis de la raó tecnològica. A propòsit de Bodies in technology de Don Ihde*. Quaderns del CAC, 13, pp. 57-64.
- Calabrese, O. (1989). *La era neobarroca*. Cátedra.
- Calvert, C. (2004). *Voyeur Nation: Media, Privacy, and Peering in Modern Culture*. Westview Press.
- Davis, F. (1976). *La comunicación no verbal*. Alianza.
- Denzin, N. K. (1995). *The Cinematic Society. The Voyeur's Gaze*. Sage.
- Didi-Huberman, G. (1997). *Lo que vemos, lo que nos mira*. Manantial.
- Eco, U. (1986). *La estrategia de la ilusión*. Lumen.
- Evans, J., & Hall, S. (1999). *Visual Culture: the Reader*. Sage.
- Freedberg, D. (1992). *El poder de las imágenes*. Cátedra.
- Freud, S. (1973). *Introducción al narcisismo y otros ensayos*. Alianza. Garrido Lora, M. (2004). *Violencia, televisión y publicidad*. Alfara.
- Giacometti, A. (2009). *Escritos*. Síntesis

- Gómez Molina, J. J. (2002). *Máquinas y herramientas de dibujo*. Cátedra.
- Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Anagrama.
- Gubern, R. (2004). *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Akal.
- Hockney, David (2001). *El conocimiento secreto. El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros*. Barcelona: Destino.
- Kris, E., & Kurz, O. (2007). *La leyenda del artista*. Cátedra.
- Langer, J. (2000). *La televisión sensacionalista: el periodismo popular y las otras noticias*. Paidós.
- Levin, T. Y., Frohne, U., & Weibel, P. (Eds.). (2002). *Ctrl [Space] Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. ZKM Center of Art and Media/The MIT Press.
- Lukacs, George (1966). *Problemas del realismo*. FCE.
- Mayayo, P. (2007). *Historias de mujeres, historias de arte*. Cátedra.
- Martín Serrano, M. (2007). *Teoría de la comunicación. La comunicación, la vida y la sociedad*. Mc Graw Hill.
- Moles, Abraham (1990). *El kitsch, el arte de la felicidad*. Barcelona: Paidós.
- Mulvey, L. (1998). *Placer visual y cine narrativo*. Fundación Instituto Shakespeare.
- Orwell, G. (1977). *Nineteen Eighty-Four*. Penguin Books.
- Mayayo, P. (2007). *Historias de mujeres, historias de arte*. Cátedra.
- Martín Serrano, M. (2007). *Teoría de la comunicación. La comunicación, la vida y la sociedad*. Mc Graw Hill.
- Nochlin, L., & Valverde, I. (2020). *Situar en la Historia, Mujeres, arte y sociedad*. Akal (Arte y estética).
- Orwell, G. (1977). *Nineteen Eighty-Four*. Penguin Books.
- Ramírez, J. A. (2000). *Duchamp. El amor y la muerte, incluso*. Siruela.
- Sanabria, C. (2008). *La mirada voyeur: construcción y fenomenología*. Revista de Ciencias Sociales (Cr), 1(119), pp. 163-172. Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica.

8. FILMOGRAFÍA Y VIDEOJUEGOS

- Aronofsky, D. (Director). (2000). *Réquiem por un sueño (Requiem for a dream)*, [Película]. Artisan Entertainment.
- Antonioni, M. (Director). (1966). *Deseo de una mañana de verano (Blow-Up)*, [Película]. Bridge Films.
- Annaud, J. J. (Director). (2001). *Enemigo a las puertas (Enemy at the Gates)*, [Película]. Paramount Pictures.
- Baiz, A. (Director). (2011). *La cara oculta*, [Película]. Christian Conti y Andrés Calderón.
- Buñuel, L. (Director). (1952). *Una mujer sin amor*, [Película]. Ultramar Films.
- Cameron, J. (Director). (1984). *The Terminator*, [Película]. Orion Pictures.
- Carpentier, J. (1978). *Halloween*, [Película]. Universal Pictures.
- Favreau, J. (Director). (2008). *Iron Man*, [Película]. Marvel Studios.
- Haskin, B. (1953). *La guerra de los mundos (The War of the Worlds)*, [Película]. Paramount Pictures.
- Hitchcock, A. (Director). (1954). *La ventana indiscreta (Rear Window)* [Película]. Paramount.
- Hitchcock, A. (Director). (1960). *Psicosis (Psycho)*, [Película]. Shamley Productions.
- Infinity Ward (Desarrollador) (2019). *Call of Duty: Modern Warfare*. PC, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 5, Xbox Series X & Xbox Series S. Activision.
- Jeunet, J. P. (Director). (2001). *Amélie*, [Película]. Claudie Ossard Productions.
- Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: Una odisea del espacio (2001: A Space Odyssey)*, [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Landis, J. (Director). (1981) *Un hombre americano en Londres*. [Película]. Universal Pictures.
- Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy Story*, [Película]. Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures.
- McTiernan, J. (Director). (1987). *Depredador (Predator)*, [Película]. 20th Century Fox. Niccol, A. (Director). (2005). *Lord of War*, [Película]. Entertainment.
- Plaza, P., & Balagueró, J. (Director). (2007). *REC*, [Película]. Filmmax. Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Película]. The Ladd Company.

- Spielberg, S. (Director). (1975). *Tiburón (Jaws)*, [Película]. Universal Pictures.
- Tsuchiya, Y. (Director). (2003). Peep TV Show [Película]. W-TV Office.
- Treyarch (Desarrollador) (2010). *Call of Duty: Black Ops*. PC, Nintendo DS, PlayStation 3, Wii, Xbox 360 & OS X. Activision.
- Verhoeven, P. (Director). (1987). *Robocop*, [Película]. Orion Pictures.
- Weir, P. (Director). (1998). *El show de Truman (The Truman Show)* [Película]. Paramount.
- Wyatt, R. (Director). (2011). *El origen del planeta de los simios (Rise of the Planet of the Apes)*, [Película]. 20th Century Fox.

