

CENTRO UNIVERSITARIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO

Comunicação Social com Habilitação em Rádio e TV

Orientanda: Victoria Fernanda Osorio Rodriguez

Orientador: Prof. Dr. Emerson Rodrigues de Brito

“A ARTE E O AUDIOVISUAL”

A história da arte como referência para direção de arte.

RESUMO

O artigo a seguir, tem o intuito de entender a direção de arte audiovisual, e sua ligação com a história da arte. Como as obras são um instrumento sinestésico e visual para construção da imagem, e como as pinturas, esculturas, fotografias, músicas e performances, ajudam o diretor de arte a construir a história visual do que está escrito no roteiro. Fazendo uma breve passagem pela história da arte e entendendo como a evolução do suporte e da técnica ajudaram a desenvolver ainda mais a produção artística. Descobrimos como o cinema transtornou o olhar o espectador, e como seu potencial massivo permitiu que seus espectadores tivessem um primeiro acesso a obras de arte. Por meio do estudo de construções imagéticas de alguns filmes é possível perceber como o diretor de arte se referencia na história da arte. Diversas obras ajudam a compor figurinos, cenários, personagens, ambiências. Usando de estudo filmes como “O labirinto do fauno (Guillermo del Toro, 2006)”, “Maria Antonieta (Sofia Coppola, 2006)”, “Sonhos (Akira Kurosawa, 1990)” e fazendo um amplo estudo do filme “O Sorriso de Monalisa (Mike Newell, 2003)”, para entender os diferentes contextos em que obras de arte e a história da arte aparecem e guiam os filmes.

PALAVRAS CHAVE: Direção de arte. Artes plásticas. História da Arte. Cinema.

ABSTRACT

The following article is intended to understand the direction of audiovisual art and its connection with the history of art. As the works are a synesthetic instrument and visual for image construction and as the paintings, sculptures, photographs, songs and performances help the art director to build the visual history of what is written in the script, making a brief passage through the history of art and understanding how the evolution of support and technique helped to develop even more artistic production. Discovering how cinema has upset the spectator's gaze, and how his massive potential has allowed his viewers first access to works of art. Through the study of the imagetic construction of some films it is possible to perceive how, the art director reference in the history of art. Several works help to compose costumes, scenarios, characters, ambiances. Using study films like "Pan's Labyrinth, (Guillermo del Toro, 2006)", "Marie Antoinette (Sofia Coppola, 2006)", "Dreams (Akira Kurosawa, 1990), and doing a comprehensive study of the film "Mona Lisa Smile (Mike Newell, 2003)", to understand the different contexts in which works of art and the history of art appear and guide the films.

KEYWORDS: Direction of Art. Plastic arts. History of art. Movie Theater.

1. Entendendo a arte e o audiovisual.

O ser humano em seu instinto mais expressivo necessita da arte para poder trazer ao mundo suas emoções, expressar aquilo que sente, e tenta demonstrar no seu sentido mais sensorial aquilo que não conseguimos falar. "A arte diz o indizível, exprime o inexprimível, traduz o intraduzível." (DA VINCI, LEONARDO)¹. Isso se segue em vários campos da arte, especialmente o cinema.

No audiovisual, tudo nasce a partir de uma ideia, que gera um roteiro, que se torna uma história, uma narrativa para o espectador. O processo criativo e de elaboração da narrativa, é composto por vários profissionais, que com suas experiências e sua

¹ <https://extra.globo.com/noticias/educacao/nas-pracas-conhecimento/a-arte-diz-indizivel-exprime-inexprimivel-traduz-intraduzivel-leonardo-da-vinci-8855141.html>

capacitação profissional conseguem transmitir de forma visual e sensorial, a história presente no roteiro. Para isso, é primordial uma equipe, composta por produtores, um diretor de fotografia, diretor de arte e diretor geral.

Neste artigo, poderemos buscar entender um pouco mais sobre o papel do diretor de arte, quais suas funções e sua importância para o enriquecimento e realização de produtos audiovisuais cinematográficos. Através de autores como, Vera Hamburger, Laurent Jullier, Magda Lopes, Gombrich, Paula Haward, poderemos entender um pouco a história da arte e as obras ao longo do tempo, e o papel o diretor de arte no audiovisual.

As obras que existem hoje no mundo são um grande instrumento sinestésico e visual para a pesquisa da direção de arte, por meio da visualização de obras, sendo elas pinturas, fotografias, esculturas, músicas, performances. Essas representam as linguagens artísticas, o que é visível aos nossos olhos, podendo ser uma grande forma de inspiração para elaboração de todos os pontos que a direção de arte abrange, tais como: figurinos, paleta de cores a serem utilizadas, objetos de cena, papéis de parede, enfim tudo que pode ser criado e construído dentro do set². Segundo Vera Hamburger (2014), a partir do roteiro, o diretor de arte pode fazer as escolhas sobre arquitetura e os demais elementos cênicos, delineando e orientando os trabalhos de cenografia, figurino, maquiagem e efeitos especiais.

O cinema que vemos hoje passou por diversas modificações e influências ao longo da sua criação, hoje é um dos meios de entretenimento mais famosos que conhecemos. Ele é considerado a sétima arte³, mas ele nasceu através da junção de várias formas artísticas, presentes ao longo da história da arte, influências que ajudaram a dar vida a esse meio massivo de arte e de expressão humana.

A arte em si, sempre esteve relacionada a expressão humana, por isso a história da arte é um meio rico para entender tudo que se passava na sociedade de cada época, desde as pinturas rupestres até a arte contemporânea tem sua importância e

² Set: cenário preparado para representação e filmagem.

³ Em 1912, o intelectual italiano Ricciotto Canudo, propôs no seu Manifesto das Sete Artes e Estética da Sétima Arte que o cinema fosse considerado como a sétima arte, aumentando a lista precedente de Hegel, que incluía: Arquitetura, Escultura, Pintura, Música, Dança e Poesia.

sua reflexão sócio histórica na sua produção. A arte rupestre foi o primeiro sinal artístico que o homem produziu, hoje é possível entender que os desenhos rupestres, serviam como forma de ensinamento do homem. Ao longo do processo artístico a arte grega, egípcia, romana e Mesopotâmia enriqueceram e foram o pontapé para diversas áreas de estudos que conhecemos até hoje, como filosofia, matemática, arquitetura, astronomia e o que temos de mais importante hoje a escrita.

O renascimento foi o ponto de virada do avanço e desdobramento da comunicação humana através da escrita, passaram a se desenvolver pensamentos e reflexões que fizeram o homem evoluir intelectualmente e artisticamente.

Os artistas passaram a utilizar instrumentos e suportes mais avançados, possibilitando a criação de novas estruturas, suportes, linguagens e mensagens para a arte. Alguns momentos da história puderam ser retratados por meio das artes plásticas, começando a dar uma importância diferente para o olhar, a maneira de apreciar uma obra e de entender seu processo o que queria ser retratado.

A evolução do mundo possibilitou o crescimento de novos movimentos artísticos e novas técnicas, suportes e materiais, que movimentaram uma produção cada vez maior de novas expressões artísticas. Os artistas sempre estavam atrás de algo que viabilizasse e ajudasse a tornar a narrativa artística mais rica.

A evolução da manipulação do vidro possibilitou a criação das lentes, e o estudo dessas. Em 1550, o físico Girolamo Cardano utilizou a lente biconvexa e criou a câmera escura, que tinha a capacidade de projetar imagens. Serviu como suporte para o artista Johannes Vermeer pintar suas telas. (HOCKNEY, 2001)⁴.

Em 1826, com o aprimoramento da câmera escura nasce a fotografia. A fotografia trouxe ao espectador a oportunidade de aprimorar seu olhar, de pensar e dar importância ainda maior a ele. O cinema nasce nesse contexto, em dezembro de 1895, data em que os irmãos Lumière projetaram publicamente a saída dos operários de uma fábrica francesa em Lyon. A ópera foi o primeiro espetáculo a

⁴ HOCKNEY, David – O Conhecimento Secreto – (2001)

juntar todas as artes para criação de outra, era a junção a literatura, arte, teatro. Mas foi o cinema que assimilou todas as artes através de uma lente.

A sétima arte, proporcionou novas formas de se interpretar a arte, já que esta sempre teve seu tempo de contemplação e observação, o cinema transformou isso. Ele passou a delimitar o tempo que as pessoas podiam entender o que estava sendo passado, o tempo fílmico como denominamos hoje.

O tempo que cada espectador permanecia observando uma imagem ou uma obra estática cabia somente a ele, se quisesse ficar horas em contemplação ou minutos partia da sensibilidade de cada um. Já no tempo fílmico quem passou a determinar isso é o diretor, ele estipula quanto tempo de projeção cada fragmento terá, ele estabelece a relação de importância que o espectador deve ter com a cena, tudo isso possibilitado pela tecnologia como suporte.

Como o cinema é a junção de tecnologia e arte, o avanço dos estudos entendeu que para que assimilássemos as imagens, seria necessária a composição de *24 frames* por segundo. Que são as imagens paradas que ao serem juntas dão a sensação de movimento. Essas imagens são determinadas por um quadro, esses quadros são chamados de planos, os quais mostram aquilo que o diretor quer passar. O cinema nada mais é do que uma imagem projetada, e os planos são como nosso olhar, eles delimitam aquilo que deve ser visto ou não naquele conteúdo. Os planos são diversos e eles ajudam a guiar a história a ser contada.

Podemos ver como a relação da arte e do cinema sempre esteve presente na história já que o cinema nasceu a partir da junção de expressões e técnicas artísticas. A importância do olhar e do tempo para o cinema e o que deve ser visto ou não na visão do diretor, é o que guiam a história. Mas para que essas histórias se tornem reais, precisamos de uma peça chave, o diretor de arte.

No próximo capítulo entenderemos um pouco mais sobre suas funções e conceitos, e como as obras de arte servem como referências artísticas no audiovisual.

2. A direção de arte no audiovisual.

Toda e qualquer obra audiovisual ao ser criada imagina-se em algum espaço, lugar. Esse espaço imaginado é único em cada história, muitas vezes sendo totalmente

relevante para o decorrer do filme. O roteiro é a base inicial para o diretor geral decidir o que ele vai transmitir para o espectador. Após essa decisão, entra em ação a direção de arte, que é a idealização e criação da realidade palpável do roteiro. É nesse momento em que tudo que se imaginou ganha vida, cenário, figurino, maquiagem e personagens se tornam reais.

A direção de arte usa de muitos artifícios para criar um filme, fazendo uso de cores, objetos, tipografias, e até recriações de obras de arte. Além de elementos comuns, existem composições que são pequenas metáforas, ou itens escondidos dentro da história, ao longo deste artigo desvendaremos algumas dessas metáforas e entender como elas são importantes para transmitir e enriquecer a mensagem do audiovisual.

O cinema, ao decorrer de sua história se tornou cada vez mais uma forma de entretenimento massiva, se produz em média 800 filmes só nos Estados Unidos por ano, segundo pesquisa realizada pela Stephen Follows Film Data And Education, no Brasil o ano de 2017, foi o ano em que mais se produziu filmes no país, alcançando o número de 158 títulos, segundo a ANCINE⁵.

Esses números mostram a quantidade de conteúdo produzido a cada ano para serem vistos nas salas de cinemas, assim as produções estão trabalhando cada vez mais em tempo recorde, produção em massa de filmes hollywoodianos.

Com a alta demanda, surgem novos desafios, o de conquistar o espectador. Hoje diversos filmes são marcados pelo seu número recorde de bilheteria. A cada filme *blockbuster*⁶ é possível ver uma grande quantidade de efeitos especiais, aclamados pelo público. Mas, pouco se preza pela construção diversificada de conteúdo, ou representações. Assim, qualquer filme que utilize a arte na sua construção narrativa merece uma atenção diferenciada, para poder criar no espectador a inquietação que a arte traz.

⁵ <https://ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/brasil-fecha-2017-com-recorde-de-lan-amentos-de-filmes-nacionais>

⁶ **Blockbuster** é uma palavra cuja origem é o inglês. Sua tradução literalmente significa “arrasa-quarteirão”. O Termo era utilizado para designar as bombas lançadas durante a Segunda Guerra Mundial. Hoje, blockbuster é uma palavra muito usada para designar livros, shows ou filmes que são grandes sucessos de bilheteria. <https://www.meusdicionarios.com.br/blockbuster>

O desafio do diretor de arte é imergir o espectador no tempo ou lugar específico de cada roteiro, compondo esse cenário da forma mais rica possível, sem perder a questão poética da arte. Trazendo referências e significados interessantes que enriquecerão a pessoa que está ali assistindo determinada obra.

A composição da imagem, que faz com que o público sinta a mimese do que é real, ou do que pode vir a ser real, exige uma grande pesquisa tanto de outros conteúdos já criados, mas também se busca elementos na história e na arte. Pesquisas de campo, fotografias, quadros, esculturas e arquitetura são a luz para elaboração e construção cenográfica.

Podemos observar essa composição de imagem através da mimese no filme “Maria Antonieta”, de Sofia Coppola⁷, é um filme que se passa na época do Rococó, e interpreta de uma forma humorada a história da rainha guilhotinada Maria Antonieta. A direção de arte do filme foi o mais fiel possível há época, trazendo no visual dos personagens elementos muito comuns na época como perucas, vestidos com saíotes enormes e volumosos, além das locações serem extremamente fiéis ao período histórico. Mas há um detalhe interessante em uma cena do filme, em que o armário da rainha é mostrado podemos ver um par de tênis Converse de cano, algo que não existia na época, porém, sua presença no filme é para fazer relação com a adolescência de Maria Antonieta, trazendo um elemento poético para o filme, fazendo uma relação com o mundo atual e com a época retratada.

Ao estudar alguns filmes, é possível se deparar com algumas obras de arte implícitas em cenas importantes do cinema. No filme “O Labirinto do Fauno (2006)”, o diretor Guillermo Del Toro fez uma criatura baseada na pintura “Saturno comendo seu filho (1863)” de Goya, “Sempre estive muito influenciado por Goya, especialmente nas suas pinturas negras, que são, para mim, as mais impressionante”⁸ no filme o monstro devora crianças e animais, Ofélia personagem principal, é desafiada a ir ao covil do monstro, ao burlar a regra do desafio, ela desperta a ira do tal, que devora as fadas que tentam proteger Ofélia. A cena é

⁷ Maria Antonieta. Direção: Sofia Coppola. França, EUA, Japão, 2007.

⁸ Segundo entrevista disponível em:

“He estado siempre muy influenciado por Goya, especialmente por sus pinturas negras, que son, para mí, las más impresionantes”

<https://www.elmundo.es/metropoli/2006/10/13/cine/1160690403.html>

composta por tons avermelhados, trazendo um pavor para a cena. Similar às cores que eram utilizadas por Goya nas suas “Pinturas Negras”⁹. A criatura possui os mesmos traços animais que a pintura, a cena é bem icônica e é extremamente similar à posição e forma do quadro.

Além da função da arte como criação de personagem podemos classificar a arte no cinema em três outras aparições, a arte dentro do filme, a arte como reprodução visual, como no caso acima, e a arte como objeto cênico dentro do filme.

Ao ver o uso da arte em tantos aspectos é possível ver que os Diretores de arte sabem da importância e compreendem como utilizar a história da arte. Como o cinema é um meio massivo, se torna um norteador e um disseminador de conhecimento, neste caso tornasse um expositor da história da arte para as pessoas que não há conhecem.

Antes de começar a dissecar cada assunto temos que ter em mente um conceito, o *mise en abyme*, esse conceito foi criado em 1893 pelo escritor André Gide, vencedor do prêmio Nobel de literatura, esse termo em francês derivou o que conhecemos hoje como narrativa do abismo. Onde uma narrativa possui muitas outras narrativas dentro de si, tornando aquela história mais rica. Essa concepção pode aparecer em diversas mídias, pinturas, no cinema e na literatura.

No filme “Sonhos” de Akira Kurosawa é possível ver como o *mise en abyme* funciona, em um dos episódios do filme, o personagem está no museu admirando a obra “A ponte de Langlois de Arles (1888)” de Van Gogh, no processo de contemplação o jovem personagem entra no universo do quadro, trazendo uma nova narrativa para o filme, já que ele começa uma caminhada por vários outros quadros de Van Gogh para encontrar o próprio Van Gogh.

Essa imersão pelos quadros traz uma nova narrativa para o filme, que é o desejo de encontrar Van Gogh e entender de onde vem sua inspiração já que o jovem personagem era um estudante de arte.

Podemos ver que o *mise en abyme*, é uma imersão de obras sobre obras, de narrativas e narrativas. Levando o espectador a uma jornada muito mais profunda da

⁹ As Pinturas Negras são uma série de catorze quadros de Francisco de Goya pintados com a técnica de óleo al secco como decoração dos muros de sua casa, a Quinta del Sordo.

obra ali apresentada. Para conseguirmos entender ainda mais como o *mise en abyme* atua dentro de um filme, faremos o estudo de caso do filme “O Sorriso de Monalisa”, a partir dele entenderemos mais a fundo as diferentes aparições de obras de arte no enredo de um filme.

3. A arte dentro do filme.

Quando encontramos obras de arte inseridas dentro de algum produto audiovisual, podemos ter a certeza que aquilo foi pensado e não está simplesmente a toa na composição de uma cena.

Essas aparições como vimos no capítulo anterior sempre fazer parte do *mise en abyme*, já que tem a função de compor o discurso do filme.

O longa-metragem “O Sorriso de Monalisa”¹⁰, ambientando na década de 50, conta a história de Katherine Watson (Julia Roberts), professora de história da arte, que aceita um emprego em um colégio muito conservador, onde suas alunas então única e exclusivamente preocupadas em se casar e possuem uma visão de arte completamente clássica.

A personagem de Julia Roberts logo nos primeiros momentos do filme nos é apresentada como uma admiradora da arte moderna, já que na cena em que ela está no trem a caminho da nova escola, ela observa um slide da obra “Les demoiselles D'Avignon” de Pablo Picasso, obra pertencente ao cubismo, uma vanguarda europeia que ajudou a instaurar a arte moderna.¹¹

Essa cena, podemos ver como a arte serve como norteadora para entender um personagem, o expectador mais leigo, talvez não saiba o nome da obra, mas provavelmente já viu a mesma em algum lugar, e sabe que a obra faz parte do cubismo.

Ao longo dos primeiros momentos do filme o enredo nos mostra que através da arte a professora, Katherine buscava mudar o mundo, fazendo o expectador pensar em como a arte pode mudar a vida das pessoas. Mas, ela logo encontra dificuldade com suas alunas já que elas possuíam uma visão muito clássica do que é arte.

¹⁰ “O Sorriso de Monalisa” 2003, Direção Mike Newell. Produção: Deborah Schindler, Elaine Goldsmith-Thomas.

¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=XyLNPumMMTs>

A primeira aula de Katherine, mostra diversas passagens da história da arte, desde a pré história, com as imagens dos desenhos rupestres de Altamira, na Espanha, e Lascaux, na França. Fazendo todo um panorama artístico da arte pré histórica e da arte antiga. É uma cena onde se citam diversas obras de arte, dando ao espectador uma cultura artista um pouco maior.

O cinema por ser uma mídia para as massas carrega a função de levar ou de transmitir o primeiro contato do espectador para diversos assuntos, informação e novos conhecimentos, um deles obra de arte.

Podemos perceber que a arte além de servir como suporte ela faz parte do enredo do filme, a forma como as alunas aprendem e se portam com relação a arte e há professora demonstram a sua relação humana com a arte. Como além do enredo ela acompanha e desenvolve a diégese do filme, a arte está inclusa na linha temporal da narrativa, ela determinará diversos pontos de viradas na vida dessas alunas.

Em outra aula de Katherine, ela apresenta para as alunas a obra “Carcaça”, de Chaim Soutine, algo que na visão delas é grotesco já que não possui um padrão artístico. E nos e alunas somos questionados: O que é arte? Arte pode ser grotesca? Quem define o que é arte? Arte deve ter padrões?

A visão clássica de arte nos remete a essas questões, sempre tendemos a pensar que arte deve ser bela, mas as vanguardas europeias vêm quebrar com o conceito clássico do belo, das escolas de arte. Por isso, a obra de Soutine causa uma sensação incomoda nas alunas, já que elas só se interessavam por estudar o período clássico e não arte moderna, a qual o quadro de Soutine pertence.

A partir desse momento algumas das alunas ficam intrigadas e envolvidas com o possível pensamento moderno, a diégese do filme mostra como a arte pode transformar a vida das pessoas.

Em uma outra cena, é possível ver a obra “Greyed Rainbow”, de Jackson Pollock, onde as alunas expressam um comentário negativo sobre o “tipo” de arte que a professora mostrava para elas. Katherine, apenas diz que elas não precisam gostar, a única função delas é de admirar a obra.

As obras utilizadas no filme servem como crítica social, e questionam a visão conservadora dos estilos artísticos. A visão das pessoas com relação ao que lhe é estranho, é sempre tratar com desdém, já que não entendem o que lhe está sendo mostrado. No caso, retratado no filme a arte moderna. O movimento moderno sofreu diversas retaliações por quebrar totalmente com os padrões das academias de arte.

A reprodutibilidade técnica, que Walter Benjamin fala em seu livro, também está presente no longa. Em uma das aulas, Katherine apresenta para suas alunas um *kit* de pintura, onde qualquer um podia pintar o quadro “Girassóis” da Van Gogh, o *slogan* “Agora todos podem ter um Van Gogh, é fácil”. Mostrando como a arte se torna acessível ao ser reproduzida para as grandes massas, como a reprodução serviu para que todos tivessem contato com grandes obras de arte da história.

E por fim temos a reflexão do nome do filme “O Sorriso de Monalisa”, além da história de Katherine, um dos focos da narrativa é a história de Beth Cooper, aluna que se casa enquanto ainda estava estudando, no final do filme Beth descobre que estava sendo traída pelo marido, no momento em que ela decide pedir o divórcio saberia das consequências e dos comentários que ficariam com relação a isso. Em um momento, ela está contemplando a obra “Monalisa” de Leonardo Da Vinci, e questiona sua mãe, dizendo se ela considerava o sorriso de Monalisa como algo real, ou se era só o que o artista quis retratar. Dando entender que mesmo ela sorrindo ela não estava feliz.

O longa há todo momento nos faz refletir qual nosso papel na sociedade, se queremos ser pessoas que seguem todos os padrões e não fazem nada por mudar, já que é mais confortável. Essa reflexão sempre acontece através das obras de arte e de citações de artistas modernos, que não foram entendidos no seu tempo e só décadas depois passaram a ser famosos, como é o caso de Van Gogh, que pintava o que sentia. Ou como os artistas modernos que foram julgados por sua arte.

4. Considerações Finais

A pesquisa proporcionou um novo olhar para as referências da direção de arte no cinema, pudemos ver como as obras artísticas e a história da arte servem de fonte para esses profissionais, ajudando a construção de cenários, figurinos,

personagem, e o enredo do filme. Mas, essa observação vai muito além dos cases aqui analisados, existem diversos filmes que fazem o uso de obras de arte, como, pinturas, fotografias, esculturas para construir sua composição visual que não conseguiram ser citados no texto, como “Cabaret, Bob Fosse”, que recria a imagem do quadro “Retrato da jornalista Sylvia von Harden - Otto Dix”, ou o filme “O Nome da Rosa, Jean-Jacques Annaud”, onde há a representação de uma época por meio de sua arquitetura.

A pesquisa foi importante para ver como a colocação dessa arte pode ser um primeiro contato ao espectador com determinadas obras. Cabe à reflexão e a observação apurada para identificar essas referências dentro dos produtos audiovisuais, e tentar entender como essa referência artística faz parte do contexto e para entender a mensagem que o diretor quis passar.

REFERÊNCIAS

Fontes Bibliográficas

HAMBURGUER, Vera. A direção de arte no cinema brasileiro. Edições Sesc São Paulo | Editora Senac; São Paulo, 2014.

JULLIER , Laurent; MARIE, Michel. Lendo as imagens do cinema. São Paulo: Editora Senac; São Paulo, 2009.

GOMBRICH, Ernst H. A história da arte. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

HOCKNEY, David. O conhecimento secreto - redescobrimos as técnicas perdidas dos grandes mestres. São Paulo: Cosac & Naify edições, 2001.

VENTURELLI, Suzete. ARTE - Espaço, Tempo, Imagem. Editora: Unb. 2004

MASCARELLO, Fernando. História do cinema mundial. - 7o ed. - Campinas, SP: Papirus, 2012.

Filmografia

O Labirinto do Fauno. Direção: Guillermo del Toro, Produção: Guillermo del Toro. Espanha, 2006.

Sonhos. Direção: Akira Kurosawa. Finlândia, 1990.

O Nome da Rosa. Direção: Jean-Jacques Annaud, Produção: Bernd Eichinger. Frankfurt (DE): Constantin Film, 1986, 1 DVD.

Cabaret. Direção: Bob Fosse, Produção: Cy Feuer, ABC Pictures, Allied Artists. EUA, 1972.

Maria Antonieta. Direção: Sofia Coppola. França, EUA, Japão, 2007.

O Sorriso de Mona Lisa. Direção: Mike Newell, Produção: Elaine Goldsmith-Thomas. EUA, 2004.