

El medio es el paisaje: separación, acción, contemplación en el cine

Resumen

El paisaje es “parte de una tierra” (en alemán *landschaft*, en inglés *landscape*) o “representación de un lugar” (en francés *paysage*, en italiano *paesaggio*). En ambos casos es el resultado de una selección de la realidad. Esta selección se realiza a partir de un sujeto. Históricamente, en Europa, el sujeto nace con el Humanismo: el hombre se percibe como separado de la naturaleza. El poeta Francesco Petrarca en 1336 observa la naturaleza desde lo alto de un cerro y, en una carta, describe las sensaciones que esta visión le provoca. La naturaleza se percibe a través de una cultura. A partir de aquel momento, la historia del paisaje es una historia de los medios de comunicación que separan al sujeto de la naturaleza, intensificando por lo tanto el paisaje mismo. La pintura de paisaje es un *medium loci*. La fotografía es un médium mecánico. El cine es un médium mecánico aun más abultado y poderoso. Por lo tanto el paisaje construido por el cine de los comienzos es la cumbre del paisaje como representación de un sujeto que se aleja de la naturaleza y la observa. El paisaje renace en lo sucesivo con el cine moderno (en especial el del Neorrealismo) cuando algunos personajes dejan de realizar acciones (como en el cine clásico) y se ponen a contemplar. El concepto de paisaje como naturaleza percibida a través de una cultura deviene con el cine el concepto de paisaje como realidad (extensión de la naturaleza: paisaje urbano, paisaje industrial) percibida a través de un médium; el médium mismo nos enseña a mirar el espacio físico y a transformarlo en un ambiente narrativo o un paisaje contemplativo.

Luca Bandirali

Università del Salento – Itália
luca.bandirali@unisalento.it

Palabras clave: Paisaje. Media. Cine. Toma. Realismo.

Para citar este artículo:

BANDIRALI, Luca. El medio es el paisaje: separación, acción, contemplación en el cine. *Revista Linhas*. Florianópolis, v. 21, n. 47, p. 240-263, set./dez. 2020.

DOI: 10.5965/1984723821472020240

<http://dx.doi.org/10.5965/1984723821472020240>



The medium is the landscape: disjunction, action and contemplation

Abstract

Landscape is “part of a land” (in German *landschaft*) or “representation of a place” (in French *paysage*, in Italian *paesaggio*). In both cases it is the result of a selection of the real. This selection is made by a subject. Historically, in Europe, the subject was born with Humanism: for the first time, man perceived himself separate from nature. The poet Francesco Petrarca in 1336 observes nature from the top of a mountain and describes in a letter the sensations that this vision causes him. Nature is mediated by a culture. From this moment on, the history of the landscape is a history of the media that separate the subject from nature, thus intensifying the perception of landscape. With the birth of photography, we have a mechanical medium that stands between the viewer and nature. Cinema is an even more cumbersome and powerful mechanical medium. So the landscape built by cinema is the apex of the landscape as a representation of a subject that separates itself from nature and observes it. With cinema the concept of landscape as nature perceived through a medium becomes the concept of landscape as reality (extension of nature: urban landscape, industrial landscape) perceived through a medium; and it is the medium itself that teaches us to look at physical space and transform it into a narrative environment or a contemplative landscape.

Keywords: Landscape. Media. Cinema. Frame. Realism.

O médium é a paisagem: separação, ação, contemplação no cinema

Resumo

Paisagem é “parte de uma terra” (em alemão *Landschaft*, em inglês *landscape*) ou “representação de um lugar” (em francês *paysage*, em italiano *paesaggio*). Em ambos os casos, é o resultado de uma seleção do real. Esta seleção é feita por um sujeito. Historicamente, na Europa, o sujeito nasceu com o Humanismo: o homem se percebe separado da natureza. O poeta Francesco Petrarca em 1336 observa a natureza do alto de uma montanha e descreve em uma carta as sensações que essa visão lhe causa. A natureza é mediada por uma cultura. A partir desse momento, a história da paisagem é uma história da mídia que separa o sujeito da natureza, intensificando a própria paisagem. A pintura de paisagem é um *medium loci* (meio do lugar). A fotografia é um meio mecânico. O cinema é um meio mecânico ainda mais pesado e poderoso. Assim, a paisagem construída pelos primeiros filmes é o ápice da paisagem como representação de um sujeito que se separa da natureza e a observa. A paisagem renasce posteriormente com o cinema moderno (em particular o do neorealismo) quando alguns personagens param de atuar (como no cinema clássico) e começam a contemplar. Com o cinema, o conceito de paisagem como natureza percebida por meio de uma cultura passa a ser o conceito de paisagem como realidade (extensão da natureza: paisagem urbana, paisagem industrial) percebida por meio de um *médium*; e é o próprio *médium* que nos ensina a olhar para o espaço físico e a transformá-lo em um ambiente narrativo ou uma paisagem contemplativa.

Palavras-chave: Paisagem. Média. Cinema. Enquadramento. Realismo.

1. El espacio en el sistema de las artes

La noción de espacio, como explica Kant en su *Crítica de la Razón Pura*, es un a priori, un principio de conocimiento, independiente de la experiencia. Es un espacio presente dentro de nosotros mismos, un tipo especial de concepto sensible que nos permite disponer y ordenar las cosas. En la misma obra hallamos una célebre afirmación: “Pensamientos sin contenidos son vacíos; las intuiciones sin conceptos son ciegas” (KANT 2000, p. 62). Nuestro discurso se propone precisamente moverse en el espacio explorándolo con los sentidos (las intuiciones) y con esquemas (los conceptos), para realizar la cartografía del dominio de las artes, refiriéndonos en especial al arte cinematográfico.

Desde luego el espacio es antes que nada un espacio percibido, y al respecto es suficiente recordar que el autor de *Elementos*, el texto fundamental de la geometría clásica oportunamente llamada euclidiana, es asimismo autor de *Óptica*. Aunque la mayor parte de los estudios en este ámbito se focalicen en la percepción visual, de hecho la percepción del espacio se relaciona también con el tacto y el movimiento: y aunque dicha percepción la realice un sujeto, hay que remarcar que existe realmente un mundo exterior percibido por el sujeto: “Com exceção dos fenômenos que acionam as partículas elementares (fenômenos sobre os quais se sabe, desde as relações de incerteza de Heisenberg, que o observador os modifica por sua própria presença), as propriedades físicas do mundo não dependem de nosso olhar sobre ele” (AUMONT 1993, p. 38). Esta consideración, aparentemente obvia, representa la condición para poder hablar de espacio, estudiando su estatus ontológico y estético.

En cada ámbito especulativo el concepto de espacio se considera de una manera peculiar. Solo para delinear la historia en la metafísica, por ejemplo, se puede decidir empezar por *De Coelo* de Aristóteles, que propone una jerarquía de los cuerpos basada en su posición en el espacio, por lo cual todo lo que por su naturaleza intrínseca sube (el fuego) es más perfecto que lo que tiende a permanecer en su sitio o a bajar (la tierra); para luego pasar a Descartes, quien considera que la esencia de la materia que compone el mundo es la extensión espacial. Es aun más denso, si es posible, el horizonte especulativo

de la matemática, del espacio euclidiano que al fin y al cabo es un modelo geométrico del mundo real, al espacio algébrico cartesiano con ejes y coordenadas, hasta el espacio topológico, en que la noción de continuidad es fuerte y débil la de distancia.

No es menos rica la historia del concepto de espacialidad en el debate estético, a partir de la definición de obra de arte, recordando que nuestro objeto de investigación, el espacio, se sitúa en el propio origen de una famosa clasificación de las artes (*Les Beaux – Arts réduits à un même principe* de Charles Batteux, 1746).

1.1 Miro, luego soy: el nacimiento del Sujeto

La poderosa revitalización del antiguo debate sobre el arte se relaciona, en la época moderna, principalmente al descubrimiento del Sujeto. La propia estética, como nueva disciplina filosófica, se basa en la existencia de un individuo que se ubica frente al mundo y lo mira. La experiencia estética de dicho individuo se realiza en el espacio y en el tiempo, que son las primeras formas sensibles de intermediación entre uno mismo y el horizonte de las cosas: “l’io è il punto a partire dal quale avvengono le conoscenze” (FERRARIS 2011, p. 23). Es precisamente la emersión del Sujeto la que sugiere una primera distinción entre las artes y el espacio (orientadas más bien a la objetividad y a la exterioridad) y las artes del tiempo (mayormente introspectivas).

Hasta ahora, el conflicto teórico antiguo se ha ido centrando en la diferencia entre poesía y pintura: la pintura, arte manual, mecánico, estrictamente dependiente de una actividad física, opuesta a las artes liberales, las Artes del Trivio (gramática, retórica, dialéctica) y las del Cuadrivio (aritmética, geometría, astronomía, música). Abandonar la Edad Media implicó principalmente, en el ámbito estético, la intelectualización de la pintura: Leon Battista Alberti impone el paradigma del imaginario, invitando a los pintores a que se inspiren para los sujetos y las bases narrativas de sus propias obras en las historias de los poetas, recordando que el mismo Fidias se inspiró en Homero. Es interesante notar que mientras se invoca una colaboración formal, se protege una subordinación sustancial: se trata de un planteamiento ideológico que vuelve a aparecer siglos más tarde cuando el cine, partiendo de una base de arte mecánico, intentará afirmarse como arte liberal, y

comenzará a extraer sus historias de la literatura más noble. Pero es con la invención del Sujeto cuando la reflexión sobre el arte abandona (aunque transitoriamente) la herencia mimética de la antigüedad para reunir las artes bajo la égida del efecto estético, o sea la sensación suscitada en un observador. Dicha solidez no es ni granítica ni indistinguida, aunque acoge una distinción fundamental, cuya formalización más extensa se verifica en la estética hegeliana, a través de dos etapas de acercamiento en el pensamiento de Dubos y Lessing.

Dubos también, dos siglos antes, se aventuró por este terreno resbaladizo, interrogándose sobre las mismas cuestiones: la novedad para la época es precisamente que se focaliza la atención en el espectador; en sus *Réflexions critiques sur la poésie et sur la peinture* (1719), sostiene que el arte nos ofrece una experiencia mediatizada por la realidad, dándonos sensaciones fuertes al estar protegidos de eventuales riesgos y accidentes de la realidad; en resumen, el arte es una semi-realidad que provoca semi-sentimientos, y dichos sentimientos son precisamente la finalidad del arte. La distinción entre poesía y pintura se caracteriza sobre todo por el Tiempo: la poesía es sintagmática y temporalizada por la secuencia (por muy mínima que sea) narrativa, la pintura es un paradigma fijado en un instante inmóvil.

A estas reflexiones se relaciona el discurso de Lessing, en su ensayo de 1766 titulado *Laokoon. Oder: Über die Grenzen der Malerei und Poesie*, en que insiste en el hecho que en pintura (y en escultura) la búsqueda del momento privilegiado obliga a hacer una selección espacio-temporal que en el arte narrativo es mucho más extensa e inclusiva. Otra consideración interesante para nuestro discurso es que la poesía consigue conciliar lo visible y lo invisible, y a hacer una auténtica abstracción, mientras el arte figurativo sufre la condena de tener que mostrar las cosas, y puede como mucho aludir a lo universal abstracto a través del símbolo (se trata de la misma posición que se observa hacia la fotografía y el cine). Llegados pues al monumental edificio de la estética hegeliana, en el siglo XIX, nos enfrentamos con una jerarquía muy neta, configurada por grados de materialidad residua de una determinada práctica artística: ya que la obra de arte es una construcción situada a medio camino entre la naturaleza (no es una piedra, no es un

bosque) y el espíritu (no es puro pensamiento), la jerarquía hegeliana distingue las artes en base a la medida en que la Idea (el espíritu) transfigura la materia.

En este sentido la arquitectura es el arte más matérico, y el que tiene su fin esencial fuera de sí. En una perspectiva historicista (la historia del arte como sucesión de experiencias del espíritu), la arquitectura marca la fase pre-clásica en que el templo es el espacio sagrado que recibe el espíritu divino; la fase siguiente es la de la escultura, en que la esencia espiritual, esbozada apenas en la arquitectura, plasma la materia en una obra de arte de doble fisonomía. En la escultura clásica se presenta lo humano, aún sin individualizar. La pintura es una etapa decisiva de la perspectiva hegeliana que debe aligerar el espíritu de lo abultado de la materia, pero también es una superación de lo que Hegel llama antropomorfismo incompleto de la escultura. En la pintura hallamos la expresión de la individualidad irreductible del sujeto, y sobre todo nos acercamos a un lenguaje “mental”, analítico, hecho de relaciones (por ejemplo proporcionales) que son internas a la obra, estrictamente autorreferenciales: un ejemplo clásico es la luz, que no llega desde fuera de la obra, siendo un elemento intrínseco de ella.

El espacio de la pintura no es el espacio real ocupado por la arquitectura o por la escultura: el soporte, al fin y al cabo, es marginal, y el verdadero espacio de la obra es psíquico, de la misma manera que la perspectiva es una construcción mental, teórica. Siguiendo la articulación del sistema hegeliano, en los territorios externos de la pintura “la objetividad tiende a desvanecerse” o sea el Espacio cede terreno al Tiempo, y se presenta el arte de la duración: la música. La música suena por fin en el sujeto, que sin embargo es un sujeto vacío, un interior abstracto, falto de contenidos fuera del sonido mismo. La música desmaterializa el arte, y junto con la materia se han esfumado los significados; por esto en la posición dominante de su jerarquía Hegel ubica la poesía, que integra la idealidad de la música con los significados, uniendo la sintaxis y la semántica, y ofreciendo a través de conceptos una visión del mundo, como la filosofía pero de forma diferente.

2. El espacio enfocado: el paisaje cinematográfico

En el horizonte histórico en que se constituye una subjetividad, asoma la construcción cultural del paisaje.

Paisaje es “parte de una tierra” (en alemán *landschaft*) o “representación de un lugar” (en francés *paysage* y en italiano *paesaggio*). En ambos casos es el resultado de una selección del real, de su puesta en cuadro. Esta selección la realiza un sujeto. Históricamente, en Europa, el sujeto nace con el Humanismo: el ser humano se percibe a sí mismo separado de la naturaleza. El poeta Francesco Petrarca en 1336 observa la naturaleza desde lo alto de un cerro y, en una carta, describe las sensaciones que esta visión le provoca. La naturaleza viene mediada por una cultura. A partir de aquel momento, la historia del paisaje es una historia de los medios de comunicación que separan al sujeto de la naturaleza, intensificando por lo tanto el paisaje mismo. La pintura de paisaje es un *medium loci*. La fotografía es un médium mecánico. El cine es un médium mecánico aun más abultado y poderoso. Por lo tanto el paisaje construido por el cine de los comienzos es la cumbre del paisaje como representación de un sujeto que se aleja de la naturaleza y la observa. En la antigüedad el ser humano tenía sin duda una relación de proximidad con la naturaleza; y es por esto que no se sentía separado de ella. Como apunta Georg Simmel, en un fundamental estudio sociológico sobre el paisaje:

Se ha constatado frecuentemente el hecho de que el auténtico sentimiento de la naturaleza se ha desarrollado por vez primera en la modernidad y ha derivado éste de su lirismo, romanticismo, etc.; tal y como yo lo creo, en alguna medida superficialmente. Precisamente, las religiones de los tiempos más primitivos me parece que manifiestan un sentimiento especíarme profundo hacia la naturaleza. Sólo la sensación de la imagen específica paisaje ha nacido posteriormente, y en verdad porque su creación exige un desplegarse de aquel sentir unitario de la naturaleza en su totalidad. (SIMMEL 1986, p. 176)

Si el gesto perceptivo de Petrarca es la fundación de la mirada moderna que crea el paisaje, en la historia del cine es necesario otro hombre moderno para crear el paisaje

auténticamente cinematográfico: Roberto Rossellini. El paisaje renace con el Neorealismo cuando los personajes dejan de actuar (como en el cine clásico) y se ponen a contemplar.

El concepto de paisaje como naturaleza percibida a través de una cultura deviene con el cine el concepto de paisaje como *realidad* (extensión de la naturaleza: paisaje urbano, paisaje industrial) percibida a través de un médium, que delimita el campo en que se incluye la relación entre ser humano y naturaleza. Como lo explica Michael Jakob: “La relazione si costituisce attraverso e nell’immagine, e prende la forma di immagine-paesaggio. [...] in quanto immagine-paesaggio, la rappresentazione della natura opera sempre grazie all’inquadratura” (JAKOB 2009, p. 43).

El paisaje cinematográfico se puede considerar, en un sentido estricto y pictórico, un espacio enfocado privado de figura humana y que se ofrece a la contemplación; o bien, en un sentido más extenso y narrativo, un espacio enfocado en que no ocurren acciones determinantes para la historia o que podemos considerar fuertemente independiente de las acciones de las llamadas figuras, como ocurre por vez primera en la pintura de la escuela danubiana entre los siglos XV y XVI.

Según algunos geógrafos (Wylie, Lefebvre), el problema teórico del paisaje en el cine está basado en una constante tensión entre observación distanciada y participación inmersiva, entre actitud narrativa (ambiente) y actitud pictórica (paisaje), con una cuestión de fondo: ¿puede existir el paisaje en el cine narrativo? La tendencia general es restrictiva, basada en un criterio anti-funcionalista: “As long as natural space in a work is subservient to characters, events and action, as long as its function is to provide space for them, the work is not properly speaking a landscape” (LEFEBVRE 2011, p. 64). Para dar una respuesta satisfactoria, Lefebvre parece optar por un camino receptivo: el espectador puede decidir mirar las imágenes de una película con una actitud *landscaping*, como ya observaba Simmel en su filosofía del paisaje, cuando sostenía que observamos la naturaleza con diferentes grados de atención. Pero ¿cuáles son las intenciones iniciales, capaces de activar dicha actitud? Nos referimos a una teoría de la obra de arte según la cual la obra es un objeto social generado por una intencionalidad artística y por una actitud artística (FERRARIS 2007) que evidentemente puede focalizar su atención en el ambiente, transformándolo en paisaje.

El cine de los orígenes fijó todo tipo de escenarios naturales; en el transcurso del siglo XX, la historia de este lenguaje artístico resultó fuertemente determinada por la relación entre ambiente y paisaje, entre figura y fondo, entre narración y contemplación. Las teorías del cine, por lo tanto, se ocuparon a menudo de la cuestión; examinemos, a título de ejemplo, dos planteamientos muy distintos y cronológicamente lejanos: *The Art of Photoplay Making* de Victor Oscar Freeburg de 1918 y *La grande syntagmatique du film narratif* de Christian Metz de 1966. Veamos en qué términos se refieren al concepto de paisaje cinematográfico. Así Freeburg:

The cinema composer may handle his setting in five different ways. He may have a neutral setting, one which neither hinders nor helps the action. He may make the setting informative; that is, he may let the setting convey some element of the story which is not conveyed in any other way. The setting may be sympathetic, or harmonizing with the general mood or impression of the action. The setting may be participating; that is, it may enter integrally into the action of the story. And the setting may be formative; that is, it may actually exercise some power in moulding the characters in the play. (FREEBURG 1918, p. 151)

El esquema de Freeburg no se relaciona pues a la actitud *landscaping* del espectador, sino a la intencionalidad artística preexistente, que puede poner el ambiente en una relación más o menos causal con la historia; parafraseando a Simmel, podemos hablar de grado de narratividad atribuido al paisaje. En suma, Freeburg admite una calidad puramente contemplativa al ambiente representado. Al contrario, aunque en medida muy limitada, Metz detecta y define un perímetro dentro del cual se ejerce la función *landscaping*, que es la del sintagma descriptivo. El sintagma descriptivo se distingue de todos los demás sintagmas cinematográficos porque es el único no narrativo:

Le syntagme descriptif s'oppose aux quatre types précités en ceci que dans ces derniers la succession des images sur l'écran (= lieu du signifiant) correspondait toujours à quelque forme de rapport temporel dans la diégèse (= lieu du signifié). Ce n'étaient pas toujours des consécutions temporelles (exemple : montage alternant dans sa variante parallèle, montage fréquentatif dans sa variante « pleine »), mais c'étaient toujours des rapports temporels. Dans le syntagme descriptif, au contraire, la succession des images sur l'écran correspond uniquement à des séries de

co-existences spatiales entre les faits présentés (on remarquera que le signifiant est toujours linéaire et consécutif, alors que le signifié peut l'être ou ne pas l'être). (METZ 1966, p. 122)

No queremos decir con esto, añade Metz, que la escena puramente descriptiva no puede contener acciones, sino que se trata de “acciones cuya única relación inteligible viene dada por el paralelismo espacial”, o sea que no debe haber relaciones temporales. Parece entonces que se le cierra el camino a la causalidad, que es el principio de construcción de la narración.

Nos hallamos pues frente a algunas opciones para discurrir del paisaje cinematográfico, en sentido amplio, entregado al espectador y a su actitud, o bien, en sentido estricto, en términos de sintagma descriptivo.

Una importante contribución metodológica al análisis de las transformaciones diferenciales de ambiente y paisaje procede de la historiografía del cine. En estos términos, la historia del cine se presenta como una constante oscilación entre paisaje y ambiente, entre percepción y acción: el cine de los orígenes (desde fines del siglo XIX hasta los primeros años del XX) es un médium fotográfico, perceptivo y descriptivo (Edison, Lumière); el cine clásico (entre las dos guerras mundiales) es un dispositivo dramático, pragmático y narrativo; el cine moderno (el Neorrealismo italiano antes que nada, a partir de la posguerra mundial) rompe el mecanismo clásico de la acción y reintroduce a su modo la contemplación propia del médium de los orígenes.

Sandro Bernardi, en una intervención sobre el paisaje (2017), nos presenta la combinación opositiva paisaje/narración como manifestación artística de la oposición entre *Theoria* y *Mythos*.

Theoria es la palabra que indica en griego antiguo una actitud contemplativa, inicialmente atribuido a los embajadores o *theoròs*, cuya tarea era observar lo que ocurría en las demás ciudades durante las fiestas sagradas. *Mythos* es la palabra, el discurso, el cuento. El paisaje es *Theoria*, contemplación; el *Mythos* es narración, organización de los acontecimientos en una cadena causal que tiene un origen, un desarrollo y tiende a una

conclusión. Bernardi focaliza en la pareja conceptual *Theoria/Mythos* el devenir histórico del médium cinematográfico:

Il cinema viene inventato come sistema di appropriazione visiva. Nato nella prospettiva delle vedute, il Cinematografo diventa Cinema, secondo la nota distinzione di Edgar Morin, ovvero si avvia verso un movimento di appropriazione narrativa del mondo, e in questo si manifesta erede della mitologia, declinandosi in una mitologia contemporanea in cui la narrazione è un tentativo continuo di elaborare e di dare un senso alla vita. Possiamo quindi distinguere una prima fase visiva e una seconda fase narrativa nella storia del cinema. (BERNARDI 2017, p. 29)

Esta fase, que por otra parte Burch también detecta, al hablar de Modo de Representación Primitivo y Modo de Representación Institucional, precede después de la segunda guerra mundial la irrupción de la modernidad, que para muchos críticos, incluso Bernardi, es un retorno a lo visivo, porque el cine se dirige nuevamente “a diventare avanguardia e a scoprire il mistero del mondo, il mistero delle cose, il mistero del volto umano, del paesaggio dietro il quale si riscopre la natura”.

El realismo de la acción es el rasgo distintivo del cine clásico hollywoodiano, con su estructura en tres actos de derivación aristotélica; en términos de Deleuze, es imagen-acción. El realismo de la percepción es una de las características del cine moderno, posbélico, en que la coacción a la causalidad se fisura, desligado del sintagma descriptivo: el realismo de la acción prevé una relación estrecha, preordenada, entre situación y acción, entre *set up* y *pay off* (siembra y cosecha), entre causa y efecto narrativo; el realismo de la percepción en cambio tiende a postergar, a introducir fallos en la cadena causal. Deleuze habla de personajes que deambulan sin meta, que emprenden viajes sin objetivos; Bernardi dice: “la descrizione che cos’altro è se non una tecnica di rinvio?”.

Como sostiene Roberto De Gaetano, “nel primo caso, fin dalla *Poetica* di Aristotele, la saldatura fra il reale e la sua rappresentazione è stata sancita dall’azione e dalla narrazione come forma di oggettivazione del reale” (2018, p. 155). En el segundo caso, nos hallamos frente a un cine en que “il reale non è già dato, ma è quello che si dà in un incontro con un soggetto disponibile ad accoglierlo” (p. 157).

Para De Gaetano el cine moderno es principalmente el cine italiano del Neorrealismo: padre e hijo, en el célebre filme de De Sica, buscan la bicicleta, sin duda, pero el objeto principal de la búsqueda es, una vez más, el misterio de la realidad, la realidad humana hecha de relaciones, de compromisos, de paisajes. Una película paradigmática en tal sentido es *Viaggio in Italia* de Roberto Rossellini, en que la hendidura que se abre en una relación sentimental hace resaltar el paisaje de la región Campania, en que los personajes (mujer y marido) se pierden. Ingrid Bergman en la *sofataria* (mina de azufre) de Pozzuoli, cerca de Nápoles, observa los fenómenos naturales con una mirada estupefacta, pero para comprender su belleza debe fotografiarlos, o sea una vez más interpone un médium entre el sujeto y la naturaleza. Este segundo médium, convocado en el interior de la escena y de le toma, se encuentra con frecuencia en el cine de paisaje, piénsese en *Professione: reporter* de Michelangelo Antonioni, película decisiva para aproximarnos a una idea de aprendizaje del espacio cinematográfico, porque en él “si delinea un percorso di apprendimento alla visione, di vera e propria educazione dello sguardo” (2002, p. 205). ¿Qué hemos aprendido en este recorrido? Que el médium es el paisaje, o sea, citando otra vez a Bernardi, “per poter vedere bisogna guardare con gli occhi di un altro” (2002, p. 210).

Al cine de paisaje se llega por la negación de la acción, por elección, por imposibilidad, por incapacidad: en la misma *comedia a la italiana* surgen caracteres contemplativos, incapaces de alcanzar sus objetivos.

El cine basado en la acción, al contrario, está superdeterminado por el mandato dramático, por lo tanto sus espacios son *task-scapes*, ambientes que contienen tareas, acciones y objetivos:

It is to the entire ensemble of tasks, in their mutual interlocking, that I refer by the concept of taskscape. Just as the landscape is an array of related features, so - by analogy - the taskscape is an array of related activities. And as with the landscape, it is qualitative and heterogeneous: we can ask of a taskscape, as of a landscape, what it is like, but not how much of it there is. In short, the taskscape is to labour what the landscape is to land, and indeed what an ensemble of use-values is to value in general. (INGOLD 1993, p. 158)

Veamos ahora con más detalle la otra función del espacio en el cine: la función narrativa. A través de la función narrativa, el cine transforma el espacio no en dirección contemplativa, sino poniéndolo al servicio de la storia y por consiguiente de la causalidad. En este caso también, el médium nos enseña a mirar el espacio de otro modo; nos invita a interesarnos de los indicios de la acción diseminados en los contextos, nos invita a otear el horizonte de los acontecimientos.

3. El ambiente narrativo

El ambiente narrativo o *setting* es el conjunto coherente e inseparable de los personajes, acontecimientos y acciones en el espacio representado. en un sistema narrativo, “un ambiente è definito anche dai tipi di entità che esso può contenere, ma in primo luogo dai tipi di eventi che vi si possono svolgere [...] Ogni ambiente è, in primo luogo, un insieme di condizioni che regolano ciò che al suo interno può o deve accadere” (FERRARO 2015, p. 55).

3.1 La escenografía extensa

Ver una película es percibir un espacio. Se trata de un espacio que puede ser preexistente a la película, o construido en su función, en un estudio o en la pantalla de una computadora; puede tener un valor puramente denotativo y neutral o resultar muy caracterizante; a veces contribuye estructuralmente a la construcción de una historia, otras veces se limita a albergarla. El trabajo del cine en el ambiente de la historia se puede definir globalmente *escenografía*, extendiendo el concepto clásico de aparato escenográfico derivado de la maquinaria teatral.

Esta acepción amplia, que no todos aceptan, nos parece la más adecuada para poder mirar un filme con método: como el guion en sentido amplio es mucho más que el sencillo guion escrito, análogamente parece reductivo limitar el concepto de escenografía al conjunto de operaciones de instalación de la escena, porque en este caso no tomaríamos

en cuenta la parte de una película rodada *en plein air*, que pertenece a un escenario urbano o natural, hecho de ambientes cruzados y hallados. Vamos a demostrar que es precisamente en esta *extensión* donde es posible hallar un elemento “específicamente escenográfico” que sin embargo no hay que aislar, aunque para comprenderlo sea necesario relacionarlo con la narración, con la luz, con la dirección de escena, con la actuación, con la toma, con el campo sonoro, con el montaje.

Si le atribuimos al guion una función antes que nada de proyecto, podemos decir que el proyecto narrativo es a la vez un proyecto escenográfico. Lo es en sentido estricto, técnico-génético, se se piensa en el encabezamiento de una escena en un *script*, donde se indica el lugar en que se desarrolla la escena y se especifica si se trata de un ambiente exterior o interior; y lo es también en la acepción amplia, a partir de las miniaturas de guion que son la estructura temática y el *story-concept*. El título de la obra puede ser programáticamente escenográfico, desde el proverbial *Stage Fright* de Hitchcock hasta *The Apartment* de Wilder. Ya en el tema de la película podemos frecuentemente detectar la centralidad del ambiente: *Brokeback Mountain* de Ang Lee nos dice que un amor contrastado en la *civilization* se puede cultivar en la *wilderness*; pero pensemos asimismo en películas cuyo *topic* es el desplazamiento o el desarraigo, desde *Stromboli* de Rossellini hasta *Carla's Song* de Ken Loach, desde *The Man Who Fell to Earth* de Nicola Roeg hasta *Lost in Translation* de Sofia Coppola.

Pasando al *story concept*, es obvio hallar en la totalidad de las sinopsis una indicación ambiental, y, a la vez, en muchos casos, objetual. La escenografía puede ser el Problema del personaje: en la película *Phone Booth* de Joel Schumacher, el protagonista está vinculado al espacio estrecho de la cabina telefónica, al igual que en *Saw* de James Wan, con los personajes encerrados en un baño público y dotados de objetos que apuntan a una liberación sangrienta. Pero el objeto es a menudo fuente de conflicto: el reparto del botín (*The Killing* de Stanley Kubrick), la posesión de un collar mágico (*Lord of the Rings* de Peter Jackson), la supremacía territorial en géneros cinematográficos como el war movie o el western; y es obviamente un objetivo privilegiado, como los restos arqueológicos en la saga de Indiana Jones o los dispositivos militares en la saga de James Bond.

Pasando a los plots, las narraciones arquetípicas como el *Bildungsroman* tienen un entramado pragmático que muchas veces es un movimiento a/de un lugar implicando un querer-deber irse del lugar natal (*Falsche Bewegung* de Wim Wenders o *Saturday Night Fever* de John Badham) o bien un deseo de volver; existen tramas de relación que son exclusivamente objetuales, en las historias con un solo personaje (*Cast Away* de Robert Zemeckis); aunque es más escenográfico cierto tipo de plot interior, el del *mind movie* en que el sueño, la imaginación o la divagación, se deben montar literalmente (partiendo de *Spellbound* de Hitchcock con el escenógrafo excepcional Salvador Dalí y llegando a los recuerdos escenográficos de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Michel Gondry).

Si nos referimos al ámbito teórico de los mundos narrativos, el espacio como *topos* es el primer elemento dramático de una historia. Si nos dedicamos a declinar la escenografía en términos de identificación y pertinencia respecto de los personajes, conseguimos detallar los espacios individuales, los de agrupación y los más extensamente sociales o de horizonte; en este sentido tendremos historias con una escenografía más individual (la celda del prisionero en la novela y en la película *Un condamné à mort s'est échappé* de Robert Bresson), otras más centradas en los espacios de agrupación (la corte de Versailles en *La prise de pouvoir par Louis XIV* de Rossellini), otras aun más ontológicamente extensas, hasta abarcar el planeta Tierra (los filmes de James Bond) y el universo (*2001: A Space Odyssey* de Kubrick).

Se puede repetir la operación a un nivel objectual distinguiendo una dimensión estrictamente personal (la *madeleine* proustiana), una de grupo (*Flags of our Fathers* de Clint Eastwood), otra más de horizonte (el monolito de *2001*). Naturalmente este tipo de análisis no debe tener una intención únicamente descriptiva y llevarnos a reconocer cuáles son los conflictos estructurales generados por el *topos*: una pareja de cónyuges se contienen la casa (*The War of the Roses* de Danny DeVito), agentes del FBI contienen uranio a los nazis (*Notorious* de Hitchcock). En la dramaturgia se atribuye una posición central al objeto de escena, clásicamente una “manipulación” dual conocida como *set up/pay off*, o sea siembra y cosecha: el ejemplo más usado en este sentido es el de la pistola (cuando en una película se ve una pistola, más tarde o más temprano la pistola disparará), y conocemos muchas historias salpicadas de llaves que en algún momento abrirán algo, o

de puertas que se abrirán. Sin hablar de objetos que dentro de una estructura dual del tipo *set up/pay off*, aludiendo a una célebre intuición de Deleuze, se sustraen a su función obvia: por ejemplo la corbata gusta mucho a los estranguladores, como indica *Frenzy* de Hitchcock. Todavía hay que hablar de aquellos mundos listos para el uso que son los géneros narrativos, a menudo fuertemente individualizados por un estándar escenográfico, el conjunto de los elementos que Rick Altman denomina la semántica de un género: por ejemplo el western se define por el *topos*, entendido como lugar y también como serie de objetos típicos, repetitivos (el fusil wíchester, las espuelas, la estrella del sheriff).

Al leer una escenografía cinematográfica, la primera distinción que hay que realizar es entre ambiente *efectivo* y ambiente *estilizado*: en el primer caso nos hallamos frente a un uso escenográfico de un espacio preexistente (piénsese en la relación entre cine y arquitectura); en el segundo caso, encaramos un set montado en un estudio. En el caso de la intervención digital, podemos detectar gradaciones diferentes de estilización, según si se trata de un imagen *creada*, totalmente sintética (el caso extremo es una película de animación foto-realista como *Final Fantasy* de Hironobu Sakaguchi y Moto Sakakibara) o de una imagen *compuesta*, en que conviven materiales diferentes que la intervención digital se dedica a juntar (el caso más frecuente: un actor en carne y huesos, fondo digital); esta última es de hecho la principal cuestión estética del cine de estos años, por lo cual hemos pasado de una fase de disimulación del híbrido digital/fotográfico a través de valores lumínicos (*Jurassic Park* de Steven Spielberg), a una fase problemática en que el filme se bifurca en una parte fotográfica y una parte digital (*Spiderman* de Sam Raimi), hasta la elección decisiva de relegar lo fotográfico en una fase de simple extracción, elección que indudablemente garantiza un resultado homogéneo, y ha transformado el cine en espectáculos 3D como *Avatar* de James Cameron.

Otra importante cuestión analítica concierne los valores de *densidad* o *rarefacción* escenográfica, valores que caracterizan el estilo de una película: la densidad es el rasgo distintivo de un estilo barroco (de *Citizen Kane* de Orson Welles a *Nostra Signora dei Turchi* de Carmelo Bene), la rarefacción es tendencialmente más modernista (los filmes de Antonioni con sus perspectivas abiertas, desiertas). Estas decisiones son fundamentales

para el trabajo del director con los actores: una escenografía densa habilita un determinado tipo de trayectorias muy estudiadas y rígidas, una rarefacta sugiere movimientos más libres; un ambiente efectivo permite una gran apertura al elemento aleatorio y a la improvisación, mientras un estudio permite una puesta en escena programada con todo detalle.

Para afirmar nuevamente nuestro concepto extenso de escenografía, podemos decir que así como los actores que improvisan un diálogo están escribiendo el guion, igualmente el actor que agarra un objeto cualquiera está haciendo escenografía. Las escenografías, para el actor, pueden ser totalmente habitables y utilizables, o bien decorativas: esto depende tanto de la mayor o menor tendencia de un intérprete a utilizar los objetos de escena, como de las instrucciones del guion, como de las de la dirección de escena. Por ejemplo en las películas de John Cassavetes hay un rasgo común al solicitarle al actor que use la escenografía, que viva en ella; al contrario, hay filmes en que la acción está incluida en una escenografía, que aunque tridimensional y atravesable es un escalofriante *décor*: piénsese en la célebre secuencia del vaso de leche que Cary Grant le lleva a Joan Fontaine en *Suspicion* de Hitchcock, con el actor caminando como si siguiera un sendero perfectamente equidistante de las paredes, acertando cada peldaño de la escalera que lo lleva a la habitación de la mujer, y finalmente sentándose casi sin peso en su cama.

Por lo que concierne las características lumínicas, es evidente que las principales decisiones fotográficas están calibradas en relación con la escenografía: la fuente luminosa misma (real como en *Barry Lyndon* de Kubrick o ficcional como en *Senso* de Visconti) es un objeto de escena, y si en un régimen de realismo ontológico el escenógrafo siempre tomará decisiones fuertemente orientadas a la valorización de la luz natural, en el caso del régimen estilizado no habrá detalle que no esté finalizado al diseño luminoso. A nivel analítico, entonces, este nivel de indagación consiste en el reconocimiento del sistema de las luces y su funcionamiento respecto del ambiente y del objeto de escena: una arquitectura de sombras como la del cine expresionista es el fruto de una estilización combinada, con objetivos intrínsecamente discursivos y simbólicos; un objeto de escena iluminado ad hoc (como el vaso de Cary Grant) es otro ejemplo de estilización pronunciada.

El color es aun más el terreno de un entendimiento entre la fotografía y la escenografía: la significación cromática de una película es antes que nada escenográfica, y luego interviene la manipulación fotográfica en distintas maneras en la ontología anterior, para enfatizar, atenuar, seleccionar el abanico de origen. Así nacen las dominantes cromáticas que con frecuencia caracterizan un filme; un ejemplo literal lo proporciona la trilogía de colores de Kieslowski: en particular en *Bleu* hay varias escenas en que el azul de un tejido se asocia con el color azulado de una luz filtrada.

El campo sonoro, formado por palabra, música y ruido, tiene relaciones evidentes con el aparato escenográfico: la diferencia cualitativa más importante entre el sonido de toma directa y el sonido grabado en posproducción se halla precisamente en el rendimiento ontológico del sonido ambiental, que pertenece solo a un determinado lugar. La voz cinematográfica acarrea, en la toma directa, todas las “suciedades” e imperfecciones del ambiente en que suena, y es un aspecto caracterizador de cierto sonido del cine italiano a partir de los años ochenta; el sonido musical, al hablar de sonido diegético, es como la fuente luminosa objeto de escena, por lo tanto forma plenamente parte de la escenografía, y también está impregnado por el ambiente. El ruido casi siempre viene de la escena, ruido de algo, y esto nos conduce a distinguir los distintos niveles de tratamiento del sonido objetual: a veces el sonido es abstracto, desencarnado (una ejemplificación admirable en *Persona* de Bergman), otras veces se detecta el gusto del detalle sonoro hiperrealista, como el del tabaco al quemarse cuando se enciende un cigarrillo.

La construcción de un punto de vista es una praxis de la narratividad del arte. Existe en la pintura, donde el encuadre es literal; en arquitectura y en urbanismo, la construcción de ejes privilegiados de la mirada, de isotopías visuales, por ejemplo en el París de Haussmann. En el cine, el encuadre es la acción a través del cual la escenografía se imprime en la película y adquiere un estatus cinematográfico. El proyecto de una escenografía en un estudio se hace en función de la cámara, como la elección de una *location* efectiva. Como para la actuación hemos precisado un parámetro en la interacción entre el actor y la escenografía, podemos repetir la observación relativa a la cámara: ¿en qué medida el set

existe para la cámara (*The Untouchables* de Brian De Palma), y en qué medida es la cámara la que encuentra una situación en la realidad (*Paisà* de Roberto Rossellini)?

Luego, consideremos que el encuadre es asimismo “composición” de la imagen, lo cual nos permite discernir niveles de composición desde el grado cero del desecho de plástico al grado máximo del *tableau vivant* o de la gran coreografía de masas. Obviamente este tipo de estilización puede tener una fuerte intencionalidad simbólica además de gráfica: las elecciones de escala con respecto a la figura humana crean una relación inclusiva o exclusiva con la escenografía; se ha citado a menudo el sentido de clausura transmitido por la composición figura-fondo en *Dahong Denglong Gaogao Gua* de Zhang Yimou, pero a su vez es muy frecuente el empleo de elementos de escenografía para crear una subdivisión interna del cuadro, en base a la cual organizar puntos de vista internos a la escena (ejemplo clásico: *Rear Window* de Alfred Hitchcock). El caso más puro de dialéctica entre cámara y escenografía es obviamente el de la toma sin actores: como en el célebre *travelling* que abre *Rebecca* de Hitchcock, una visita onírica de la mansión de Manderlay.

A nivel de montaje, la escenografía se corporaliza con la imagen reproducida. El trabajo del montaje en el espacio es importante y decisivo tanto para la percepción del espacio mismo, como para el empleo rítmico y sintáctico de los componentes escenográficos. Con cualquier opción de montaje elegida, que se opte por una continuidad espacio-temporal, como en el cine clásico, o que se escoja la colisión de los planos de escuela soviética, el elemento escenográfico sigue siendo una referencia imprescindible. Reevocando el léxico del montaje en Eizenstejn (conflicto de líneas, planos, volúmenes, masas) nos damos cuenta de que el plano como segmento para montar se identifica por su propia característica escenográfica; aunque lo mismo ocurre en el montaje continuo e invisible del Hollywood clásico, son los elementos mismos de la escena los que guían al montador: los principales tipos de nexos son espaciales, desde el nexo en el eje, que se reconoce precisamente gracias a la identidad de lugar, al nexo en el gesto que habitualmente es un gesto que involucra un objeto (abrir la puerta). En suma, en el cine – arte de narrar mostrando – no hay historia sin espacio y por lo tanto sin escenografía.

Pero esto vale también y sobre todo para el teatro, y se extiende a esa clase de objetos que llamamos obras de arte. Cruciani escribía sobre el espacio del teatro:

Il senso è nel gesto. Da qui nasce la forma. Non c'è un punto fisso. Non c'è un Nord nello spazio del teatro. Dobbiamo progettare la molteplicità delle relazioni spazio-tempo. Ad uno spazio autentico del teatro, oggi, non rispondono tanto nuovi progetti, quanto una progettualità in vita: bisogna essere vivi nel teatro. (Cruciani 1992: 212)

El set cinematográfico alberga pues no tanto una escenografía entendida como conjunto de objetos en una escena, sino un horizonte sin límites que es sobre todo, en el cine narrativo, un horizonte de los acontecimientos. Veremos a continuación cómo funciona este horizonte, cómo plantea, articula y desarrolla los elementos narrativos fundamentales: los conflictos.

3.2 El espacio dramaturgico y los conflictos

El topos es el espacio físico, y también el espacio humano, o sea plasmado y condicionado por la presencia de los hombres. Es importante observar a este nivel cuáles son los ambientes principales, y cómo contribuyen a la significación y sobre todo a la narración. Hay géneros estrictamente definidos por un lugar, el western antes que nada, aunque los espacios del musical también consisten en ambientes precisos (el backstage, el night club), como a su vez los de las películas policiales (el distrito de policía, los bajos fondos urbanos), de la ciencia ficción (la metrópolis futurista, el astronave, el planeta), del horror (la casa infestada, el cementerio).

Muchas veces los lugares no se reducen a un simple fondo para los acontecimientos, y son determinantes para la dinámica narrativa: la misión de ciencia ficción se define por el recorrido de una tripulación desde la Tierra hacia otro planeta; el road movie se basa en el cruce de lugares; algunas estructuras del horror consisten en el esquema del sitio a un interior doméstico; las comedias screwball del re-matrimonio se caracterizan por una división espacial entre la ciudad y el “mundo verde” (CAVELL 1999). Las películas de Marcel Pagnol (de *Angèle* a *Le schpountz*) se basan en la alternativa entre quedarse e irse; los filmes de Adrian Lyne (*Fatal Attraction*, *Unfaithful*) muchas veces se construyen en la oposición ciudad/campaña, la saga de las películas de James Bond siempre se caracterizó por el número infinito de *locations* entre las que el protagonista se mueve ágilmente (de aquí

deriva el título programático, *The World is not Enough*, de la película dirigida por Michael Apted).

La declinación individual del topos se constituye a partir de los espacios privados o públicos que pertenecen exclusivamente al personaje (ejemplos típicos: la habitación del adolescente en el *teen movie* o la oficina del manager o del director en películas como *Wall Street* de Oliver Stone o *His Girl Friday* de Howard Hawks). El espacio pertenece además a una agrupación, a partir de la familia (en el filme *La famiglia* de Ettore Scola se observa una correspondencia absoluta entre espacio y grupo familiar en el transcurso del tiempo) para llegar a la división del territorio de las pandillas de jóvenes (*West Side Story* de Jerome Robbins y Robert Wise) o criminales (*Gangs of New York* de Martin Scorsese).

El espacio del horizonte es el territorio de una ciudad (*Roma città aperta* de Roberto Rossellini, *2 ou 3 choses que je sais d'elle* de Jean-Luc Godard) o de una nación, como ocurre en la mayoría de las películas producidas en cada país; el caso límite es el planeta como horizonte de la humanidad sometida a ataque, en los filmes de ciencia ficción (*Independence Day* de Joel Schumacher).

Para aprender a observar el espacio narrativo de una película como territorio de conflictos dramáticos, se puede utilizar el siguiente esquema:

- 1) Individuo/Individuo: por ejemplo, dos cónyuges a punto de divorciar se contunden la casa en que viven (*The War of the Roses*);
- 2) Individuo/Agrupación: por ejemplo, un empleado alquila un apartamento en un inmueble poblado de personajes inquietantes (*Le locataire* de Roman Polanski);
- 3) Individuo/Horizonte: en películas como *Olympus Has Fallen* de Antoine Fuqua, el ambiente del presidente norteamericano es el espacio del poder, que está al servicio de la comunidad, y sufre un ataque;
- 4) Agrupación / Agrupación: en *The Warriors* de Walter Hill, las pandillas de Nueva York salen de sus respectivos territorios para contenderse la ciudad; en *Neighbors* de Buster Keaton, el patio entre las viviendas de dos familias que no se soportan está dividido por un cerco.

5) Agrupación/Horizonte: el espacio represivo de la cárcel se opone a la libertad del mundo exterior en películas como *Escape from Alcatraz* de Don Siegel)

6) Horizonte/Horizonte: el choque de civilizaciones en filmes como *Apocalypto* de Mel Gibson se articula en las tres componentes del bosque, de la ciudad y del mar, de donde llega el hombre europeo.

Conclusiones

Nuestro recorrido ha cruzado tres áreas conceptuales contiguas, la del espacio, la del paisaje y la del ambiente. Hemos indicado las relaciones entre espacialidad y proceso artístico, concentrándonos en dos temas muy relevantes: el paisaje, visto como resultado del encuentro de la mirada con el espacio físico, mediatizado por un dispositivo, por un instrumento, por un filtro que podemos llamar cultura en sentido amplio, y médium en sentido estricto; y luego el ambiente, que es el resultado de una transformación del espacio físico en campo narrativo. Las diferencias fundamentales entre ambiente y paisaje se hallan pues tanto de antemano, en la intención creadora que los determina, como a posteriori, en su recepción. El paisaje se ofrece a la contemplación porque aun siendo el resultado de una separación (entre sujeto y naturaleza) también lo es de una renuncia a la acción; al contrario, el ambiente es la sede narrativa que cobija la concatenación causal de los acontecimientos. El cine, como hemos podido poner de evidencia, concretiza en el grado más alto las potencialidades de ambos elementos. Como médium de registro y encuadre de la realidad, reprodujo y representó desde sus orígenes partes del espacio físico ofreciéndolas a la contemplación, por lo tanto fue un arte del paisaje. En lo sucesivo, como médium narrativo, ha encontrado en el espacio físico no solo un contenedor de las acciones sino también un poderoso generador de conflictos, esenciales para la construcción de una historia.

Las dos opciones, ambiente y paisaje, son importantes porque involucran al espectador y su mirada: es más, son dos recorridos de formación de la mirada misma, porque contemplando el paisaje cinematográfico o bien interesándonos por las acciones en el ambiente, desarrollamos competencias estéticas y narrativas. Es la película la que nos

ilustra el recorrido, nos transfiere las competencias para poder disfrutar de ella; es la que nos enseña a mirar y a reconocer el espacio como ambiente o paisaje porque, como escribe el filósofo Remo Bodei, “l’elemento attivo sono io che vedo e interrogo le cose, ma sono loro che mi indicano la strada per farle parlare” (2009, p. 42).

La oscilación entre paisaje y ambiente parece constitutiva del médium cinematográfico y ha cruzado toda su historia hasta hoy, privilegiando ora la contemplación, ora la acción; y el cinema nunca ha dejado de observar el mundo con nosotros.

Referencias

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 1993.

BERNARDI, Sandro. Lo strano incontro di paesaggio e narrazione, ovvero di Theoria e Mythos. In JANDELLI, Cristina (Org.), **Filmare le arti**. Cinema, paesaggio e media digitali. Pisa: ETS, 2017.

BERNARDI, Sandro. **Il paesaggio nel cinema italiano**. Venezia: Marsilio, 2002.

BODEI, Remo. **La vita delle cose**. Roma-Bari: Laterza, 2009.

CAVELL, Stanley. **La búsqueda de la felicidad**. La comedia de enredo matrimonial en Hollywood. Barcelona: Paidós, 1999.

CRUCIANI Fabrizio, **Lo spazio del teatro**. Roma-Bari: Laterza, 1992.

DE GAETANO, Roberto. **Cinema italiano**. Forme, identità, stili di vita. Cosenza: Pellegrini Editore, 2018.

FERRARIS, Maurizio. **Sans Papier**. Ontologia dell’attualità. Roma: Castelvecchi, 2007.

FERRARIS, Maurizio. **Anima e iPad**. Parma: Guanda, 2011.

FERRARO, Guido. **Teorie della narrazione**. Dai racconti tradizionali all’odierno storytelling. Roma: Carocci, 2015.

FREEBURG, Victor Oscar. **The Art of Photoplay Making**. New York: The MacMillan Company, 1918.

INGOLD, Tim. The temporality of the landscape. **World Archaeology**, 25, 2, p. 152-174, 1993.

JAKOB, Michael. **Il paesaggio**. Bologna: Il Mulino, 2009.

KANT, Immanuel. **Crítica de la razón pura** (P. Ribas, trad.). Madrid: Grupo Santillana, 2000.

LEFEBVRE Martin. On landscape in narrative cinema. **Canadian Journal of Film Studies**, 20, 1, p. 61-78, 2011.

METZ, Christian. La grande syntagmatique du film narratif. **Communications**, 8, p. 120-124, 1966.

SIMMEL, Georg. **El individuo y la libertad**. Ensayos de crítica de la cultura. Barcelona: Península, 1986.

Recebido em: 03/04/2020

Aprovado em: 22/05/2020

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC
Programa de Pós-Graduação em Educação – PPGE

Revista Linhas

Volume 21 - Número 47 - Ano 2020

revistalinhas@gmail.com