

- GELLNER, Ernest, *Naciones y nacionalismos*, Alianza, Madrid, 1988 (1983).
- GRUZINSKI, S., *La Guerre des images. De Christophe Colomb à «Blade Runner» (1492-2019)*, Fayard, París, 1990.
- HOBBSAWN, Eric, *Naciones y nacionalismos desde 1780*, Crítica, Barcelona, 1991 (1990).
- LEGRAND, Catherine; MÉNANÈS, Jean-François (dirs.), *Le paysage en Europe du XVIIe au XVIIIe siècle*, Réunion des Musées Nationaux, París, 1984.
- LÓPEZ SILVESTRE, Federico, *El Paisaje virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital*, Biblioteca Nueva, Madrid, 2004.
- MADERUELO, Javier, *El Paisaje. Génesis de un concepto*, Abada, Madrid, 2005.
- (dir.), *El Paisaje*, Diputación de Huesca, Huesca, 1997.
- (dir.), *Paisaje y pensamiento*, Abada-CDAN, Madrid, 2006.
- (dir.), *Paisaje y arte*, Abada-CDAN, Madrid, 2007.
- OROZCO DÍAZ, Emilio, *Paisaje y sentimiento de la naturaleza en la poesía española*, Del Centro, Madrid, 1974.
- PENA, María del Carmen, *Pintura de paisaje e ideología. La generación del 98*, Taurus, Madrid, 1982.
- THROWER, Norman J. W., *Mapas y civilización. Historia de la cartografía en su contexto cultural y social*, Serbal, Barcelona, 2002.
- WOOD, Denis, *The Power of Maps*

MIRÓ, N. (2008): "La dimensión fílmica del paisaje". En J. Maderuelo (dir.): *Paisaje y territorio*. Madrid, Fundación Beulas (CDAN), Abada Editores, pp. 255-270.

8. LA DIMENSIÓN FÍLMICA DEL PAISAJE

NEUS MIRÓ

La enunciación del término paisaje con relación al cine conlleva la evocación de escenarios naturales majestuosos, a menudo vinculados al género cinematográfico del *Western*, las *road movies*, etcétera. Sin embargo, una observación más precisa del fenómeno nos descubrirá esos «paisajes» como simples fondos, como escenarios donde se desarrolla la acción. Toda acción se da en un lugar, y en definitiva, es esa acción la que va a liderar la progresión narrativa de la película en la mayoría de los casos, así como el supuesto interés por parte del espectador.

Esta primera observación conlleva el planteamiento de una serie de cuestiones que se interponen entre el paisaje y el cine, preguntas como: ¿De qué hablamos exactamente cuando hablamos de paisaje en el cine? ¿Qué funciones tiene? ¿Qué relación establece con el resto de artes visuales, sobre todo con respecto a la tradición pictórica, a las ideas de lo pintoresco o lo sublime? ¿Cuál es su rol ideológico o simbólico? ¿Cómo y cuándo aparece el paisaje en el cine?

Cuestiones todas ellas que se podrían sintetizar en dos formulaciones: ¿Qué aporta el cine al paisaje? Y viceversa, ¿qué incorpora o modifica el paisaje en el cine?

¿De qué forma amplían sus respectivas posibilidades formales y de qué manera eso incide y modifica sus posibles significados?

EL PAISAJE EN LOS INICIOS DEL CINE

Para abordar la primera cuestión —¿qué aporta el cine al paisaje?—, nos debemos remontar a los inicios del cine. Una tecnología ésta que se desarrolló a finales del siglo XIX. Los hermanos Lumière hicieron la presentación pública en diciembre de 1895, en un momento en que los conceptos de espacio y los parámetros temporales estaban sufriendo importantes e inexorables cambios procedentes de: los colonialismos; el desarrollo de la etnografía en relación directa con el Darwinismo; el afianzamiento del viaje como un elemento del tiempo de ocio en la clases burguesas y el consiguiente desarrollo del turismo; la expansión de nuevos, mejores y más rápidos medios de transporte; así como el descubrimiento y la apreciación estética de lugares nuevos como los territorios montañosos, los océanos, etcétera.

Asimismo, cabe destacar como un aspecto paralelo al contexto de nacimiento del cine, el gran desarrollo que estaba experimentando justamente la pintura de paisaje como género autónomo.

Tom Gunning es uno de los autores que más ha analizado las sucesivas revoluciones que afectan y modifican la visión de la realidad, nuestra relación con ella y su representación, entendiendo y situando al cine como uno más de los acontecimientos, que se sumará a un proceso de cambio de percepción y relación con el entorno.

Las primeras filmaciones que se realizaron por parte de los cinematógrafos fueron reportajes, grabaciones de acciones cotidianas, de eventos sociales, etcétera. Los hermanos Lumière contribuyeron en gran medida a la popularización de esos reportajes, de un minuto de duración máxima, convirtiéndose en poco tiempo en éxitos de masas. El artilugio que habían inventado los hermanos Louis y Auguste Lumière presentaba múltiples diferencias técnicas respecto a la de su competidor, Thomas Alva Edison. Esas diferencias facilitaban la filmación en exteriores, hecho que ha motivado que algunos historiadores y teóricos como Eric Barnow, hayan considerado a los Lumière como los pioneros del documental¹.

La cámara de Edison —el *kinetoscope*— era de grandes dimensiones, por lo que necesitaba de varios hombres para ser desplazada. Y por otra parte, quiso integrar sus otros inventos a la cámara, por lo que funcionaba con

electricidad, lo cual proporcionaba un ritmo sostenido de funcionamiento. Por estas razones —el peso y la dependencia eléctrica— la cámara de Edison no salió a filmar el mundo, sino que el mundo iba a ella. Las propiedades técnicas de su invención facilitaron el hecho de que sus primeros filmes se hallaran muy próximos al género del vaudeville, con sus contorsionistas, magos, etcétera. Y para su filmación Edison construyó lo que puede considerarse el primer estudio de cine: el *Black Mary*.

En el caso de los hermanos Lumière, la cámara —el cinematógrafo— pesaba tan sólo cinco kilos, por lo que era totalmente portátil y no dependía de la electricidad; consecuentemente el exterior era su hábitat natural. Asimismo, la cámara de los Lumière tenía la particularidad de que con pequeños ajustes técnicos podía convertirse en proyector. Todo ello comportaba que el cinematógrafo era una unidad independiente y sólo precisaba de un operador. Auguste y Louis Lumière podían pues formar a operadores y enviarlos a filmar alrededor del mundo, que es precisamente lo que hicieron.

La primera proyección pública de los filmes de los Lumière se realizó en diciembre de 1895 en el *Salon des Indiens* del Grand Café de París en el Boulevard des Capucines, y el programa incluyó *L'arrivé d'un Train a la Ciotat* y *La Sortie des Usines*.

Tras la espectacular acogida que tuvieron, decidieron que en lugar de fabricar y vender unidades del cinematógrafo, formarían y enviarían operadores para registrar lugares de todas las partes del mundo por remotas que parecieran: Rusia, Túnez, Egipto, España, Turquía, India, Australia, Indochina, Méjico, etcétera. Todo el mundo a excepción de la Antártida.

Se llegaron a realizar centenares de películas. En 1897, sin embargo, los hermanos Lumière decidieron poner a la venta el cinematógrafo, y la producción de «las vues», las vistas, de las películas de viajes empezaron a disminuir. Las últimas producciones de estas características son del 1905.

Estas películas de viajes, los «travelogues», denominadas en inglés, han sido objeto de numerosos estudios por parte de autores que como Charles Musser, Jonathan Crary o Tom Gunning las analizan como parte de una sucesión de cambios que se producen en la sociedad a principios del siglo XX. En este sentido, estos filmes eran los sucesores de los pases de diapositivas de linterna mágica que se realizaban acompañados por explicaciones; como si de una conferencia o charla se tratara. Las primeras películas de viajes compartían espacios expositivos, y se

1 Erik BARNOW, *Documentary. A History of the Non-fiction Film*, Oxford University Press, Oxford, 1993, p. 5.

mezclaban con otros formatos. Asimismo, estos filmes se proyectaban en teatros especiales diseñados como vagones de tren u otros medios de transporte y/o como parte de programas múltiples.

Las conferencias de viajes, los «travelogues», constituyeron el sustrato idóneo para las incipientes películas de ficción. El viaje podía constituir la excusa narrativa perfecta para la elaboración de una ficción, hecho que perdura hasta nuestros días.

Este interés por documentar el viaje lleva a Gunning a proponer el mismo concepto de viaje como un elemento que está íntimamente vinculado al uso y percepción moderna de las imágenes: el viaje se halla en su origen, en la génesis de la imagen. Comenta Gunning: «La imagen se convierte en nuestra forma de estructurar un viaje y hasta puede proporcionar su sustituto. El viaje se convierte en un medio para apropiarse del mundo a través de la imagen»².

Tanto fotografías como películas forman parte asimismo del hecho expositivo ya que son parte importante de las exposiciones universales donde incluso se simulaban para su visionado estructuras pertenecientes a medios de transporte: el Cinéorama en la Exposición Universal de París de 1900, pretendía ser un vuelo en globo mediante la proyección panorámica de las imágenes —utilizando 10 proyectores sincronizados— mientras que el público se hallaba en un especie de réplica de cesto de globo; o los *Hales's Tours* que proyectaban imágenes en movimiento de paisajes a espectadores sentados en una sala que simulaba ser un vagón de tren. Es decir, las películas sobre viajes se visionaban en dispositivos físicos que simulaban ser medios de transporte y pretendían sustituir el mismo hecho de viajar.

En el catálogo de películas no existía ninguna diferencia entre los denominados «travel films» y los «railway films». De hecho muchos de esos filmes de viajes, con extraordinarias vistas, eran financiados por las compañías de ferrocarriles con la intención de promover el uso del tren para visitar esos lugares: muchos de los filmes de Edison estaban financiados por Mexican Central Railway u Occidental and Oriental Steamship Company.

A menudo en esas películas de viajes aparecen paisajes que, si bien no constituyen el grueso de la imagen, están muy presentes. La formaliza-

2 «The image becomes our way of structuring a journey and even provides a substitute for it. Travel becomes a means of appropriating the World through images», Tom GUNNING, «The Whole World Within Reach», en Jeffrey RUOFF (ed.), *Virtual Voyages. Cinema and Travel*, Duke University Press, Durham y Londres, 2006, p. 27.

ción visual estará sin duda influenciada e inspirada por la tradición del paisaje pictórico y así, en esas películas primitivas, a menudo se habla de «vistas panorámicas». Este término, tal y como indica Gunning³, es ambivalente ya que tanto sirve para denominar una vista desde lo alto de una montaña, como, mucho más a menudo, la recreación de un movimiento circular —término procedente del panorama, como estructura y pintura— con la asistencia de un trípode. Por otro lado, la denominación «vistas panorámicas» también se empezó a utilizar para aquellas películas filmadas sobre y desde un medio de transporte: un tren, un barco o un coche. Estas vistas eran extremadamente populares ya que possibilitaban una visión muy amplia del paisaje y a su vez recreaban la ilusión en el espectador de formar parte del paisaje, de transitarlo en forma de viaje; de ahí que esos planos se denominen todavía hoy «travellings».

Esos *travellings*, esas «vistas panorámicas» ofrecen una visión del paisaje, de la naturaleza, de una forma que jamás antes se podía haber realizado a través de la pintura o la fotografía incluso, ya que lo que aporta el cine a esas imágenes del paisaje es algo propio e idiosincrásico a la nueva tecnología: el movimiento. El cine proporciona el transcurrir de la imagen y por tanto una visión mucho más cercana a la experiencia subjetiva del paisaje, alejada de una representación estática. Esas filmaciones en movimiento además incorporaban velocidad a la imagen, un elemento sustancial de la nueva percepción asociada a la modernidad que se está gestando en esos momentos.

Las vistas panorámicas y el resto de filmaciones en torno a elementos cotidianos empezó a declinar hacia 1907 cuando las bobinas de celuloide podían tener ya una duración de 10 min. La mayor extensión permitía la introducción de elementos más complejos que la simple grabación de una escena; se introdujo el montaje, la edición, y con ella la ficción empezó a dominar las producciones cinematográficas.

Hubo sin embargo cineastas que vieron en el paisaje aspectos potenciales para un cine no necesariamente estructurado en torno a una historia. Sergei M. Eisenstein, en la sección final del libro *Nonindifferent Nature*, compara las películas de paisaje con películas de música, ya que para él ambas compartían la capacidad de expresar, de forma

3 *Ibid.*, p. 35.

cinemática, aquello que es inexpresable. Comentaba: «el paisaje es un complejo portador de las posibilidades plásticas para interpretar las emociones»⁴.

Y esto es así según Eisenstein porque, al igual que la música, el paisaje es «el elemento más libre del cine, el menos limitado por tareas serviles, narrativas, y es el más flexible para asumir estados de ánimo, emociones y experiencias espirituales»⁵.

Las observaciones de Eisenstein corresponden o son consecuencia de su interés por expresar emociones en los filmes, así como por introducir una cierta libertad o autonomía respecto a la narración que sólo se podrá materializar parcialmente años más tarde.

PAISAJE COMO ESCENARIO VS. PAISAJE COMO ELEMENTO AUTÓNOMO

En el cine, toda acción se desarrolla en un escenario, en una localización. En las artes plásticas, en la pintura, el género del paisaje es aquel en que la representación de un territorio se ha liberado de toda contingencia narrativa: ése es el momento álgido en que el paisaje emerge y se desarrolla con toda su plenitud. La liberación del paisaje como fondo de una escena, es decir, como escenario, a favor de la presentación del paisaje sin pretexto narrativo, es decir, autónomo, es lo que posibilita la pintura de paisaje tal y como la reconocemos hoy.

La transformación que comporta la transición de paisaje-escenario a paisaje-autónomo implica, en el cine, una modificación en la mirada, que conlleva a su vez una variación en la naturaleza del paisaje; éste pasa de la periferia, al centro. De ser un elemento anecdótico y periférico, a ser crucial y central en el desarrollo del filme.

Imbricado en esta discusión el teórico Martin Lefebvre introduce en el análisis otro aspecto, sin duda substancial, a considerar en estas disgregaciones. El cine explica historias —o esto es lo que mayoritariamente ha hecho—, pero el cine también ofrece un espectáculo, que de hecho en

4 «landscape is a complex bearer of the possibilities of a plastic interpretation of emotions», en Sergei M. EISENSTEIN, *Nonindifferent Nature*, trad. al inglés de Herbert Marshall, Cambridge University Press, Cambridge, 1987, p. 355.

5 «the freest element of film, the least burdened with servile, narrative tasks, and the most flexible in conveying moods, emotional states, and spiritual experiences», *ibid.*, p. 217.

sus orígenes es lo que prioritariamente hacía, como hemos visto anteriormente. El espectador puede concentrar su mirada y atención en la narración, o bien desarrollar una mirada contemplativa, y de acuerdo con estos dos comportamientos Lefebvre habla de dos posibles actividades: el modo narrativo y el modo espectacular. Estos dos modos de atención además se pueden ir intercalando; el espectador puede adoptar el modo narrativo y el espectacular de manera intermitente⁶.

La interrupción del flujo narrativo a través de la contemplación provoca como efecto el aislamiento del objeto de observación, liberándolo momentáneamente de su función narrativa. Este autor indica que la contemplación del espectáculo filmico depende de una «autonomización» de la mirada. Es esta mirada la que permite la noción de paisaje filmico en el cine de ficción (e incluso en el documental); hace posible la transición de paisaje-escenario a paisaje-autónomo.

Lefebvre basa esta discusión básicamente en la educación de la mirada del sujeto/espectador. Sin embargo, la estructura filmica por sí misma, puede provocar este modo contemplativo. Esto lleva a introducir uno de los elementos que por definición técnica diferencian el paisaje en el cine respecto de la pintura o fotografía: nos referimos al tiempo, a la duración.

En el cine existen numerosos elementos de montaje que favorecerán la aparición del paisaje intencional, y que a su vez facilitarán esa transición entre paisaje-escenario y paisaje-autónomo que comentábamos anteriormente: los planos largos, un montaje que contenga tiempos muertos, y una historia conformada por una sucesión de eventos sencillos que posibilite ser abandonada con facilidad, sin que eso cause problemas de seguimiento en el espectador, serán elementos que los directores incorporarán para introducir el paisaje de forma autónoma.

Cualquier estrategia que dirija la atención del espectador hacia el exterior de la acción, en vez de centrarla en ella, puede ser atribuido a una intención para enfatizar el paisaje. Éstos son los casos de algunos planos de transición (en el cine clásico), es decir, aquellos planos que sirven para pasar de una escena a la siguiente, o de los tiempos muertos, en el caso del cine moderno. Cuanto más vinculados estén esos planos al recorrido narrativo menos violenta es su aparición. En el momento en

6 Martin LEFEBVRE, «Between Setting and Landscape in the Cinema», en Martin LEFEBVRE (ed.), *Landscape and Film*, Routledge, Nueva York y Londres, 2006, p. 29.

que la atención hacia el paisaje provoca una cierta separación por parte del espectador respecto a la historia, se produce la situación apropiada para que surja el paisaje de forma autónoma, por él mismo, sin vinculación aparente a la narración subyacente, y es ahí donde la línea entre ficción y documental se puede llegar a difuminar. Éste es el caso de numerosos trabajos de cineastas modernos y contemporáneos, asimismo del director Marc Recha como veremos más adelante.

Es en plena modernidad, en los años 60, cuando la fragmentación y la heterogeneidad facilitan que el paisaje se incorpore como material fílmico, y serán numerosos los cineastas que introducirán el paisaje como un elemento más en el lenguaje cinematográfico (Wim Wenders, Werner Herzog, Michelangelo Antonioni, Theo Angelopoulos, etcétera), desarrollando asimismo sus capacidades simbólicas y de significado.

El interés de esos autores por el paisaje radica en su autonomía potencial; a las posibilidades que ofrece como elemento cinematográfico desprovisto de toda contingencia narrativa. Un aspecto especialmente conveniente y eficaz en un momento en que tanto cineastas como artistas se hallan preocupados por la descodificación y expansión de los elementos que constituyen el código cinematográfico, cuestionando precisamente la necesidad de una historia en una película.

Martin Lefebvre, en su análisis, distingue dos aproximaciones en el uso del paisaje por parte de los cineastas modernos: los paisajes, bien aparecen como tiempos muertos, tiempos más o menos amplios de transición; o bien en momentos desprovistos de toda intención narrativa. En el primer caso, el paisaje es el lugar donde transcurre la historia, el escenario, que deviene momentáneamente autónomo y adquiere el valor de paisaje; en el segundo, el espacio donde transcurre la historia da paso a otro lugar, un lugar totalmente arbitrario en términos de progresión narrativa, y que emerge para situarse de forma paralela a la historia que transcurre.

Un caso paradigmático de la primera estrategia lo hallamos en algunas películas de Michelangelo Antonioni, cuando la historia parece desaparecer y emerge el paisaje, como en el caso de *L'Avventura* (1959) o en *Blow-Up* (1966), cuando en la escena final el protagonista aparece progresivamente más pequeño e insignificante, mientras el parque donde se halla aumenta de forma inversa su tamaño a medida que progresa un *zoom* regresivo.

L'Avventura se filmó, en parte, en Panarea, una de las islas situadas al noroeste de Sicilia. En el caso de *L'Avventura* los tiempos muertos son especialmente significativos; en la isla, Anna desaparece y el resto de

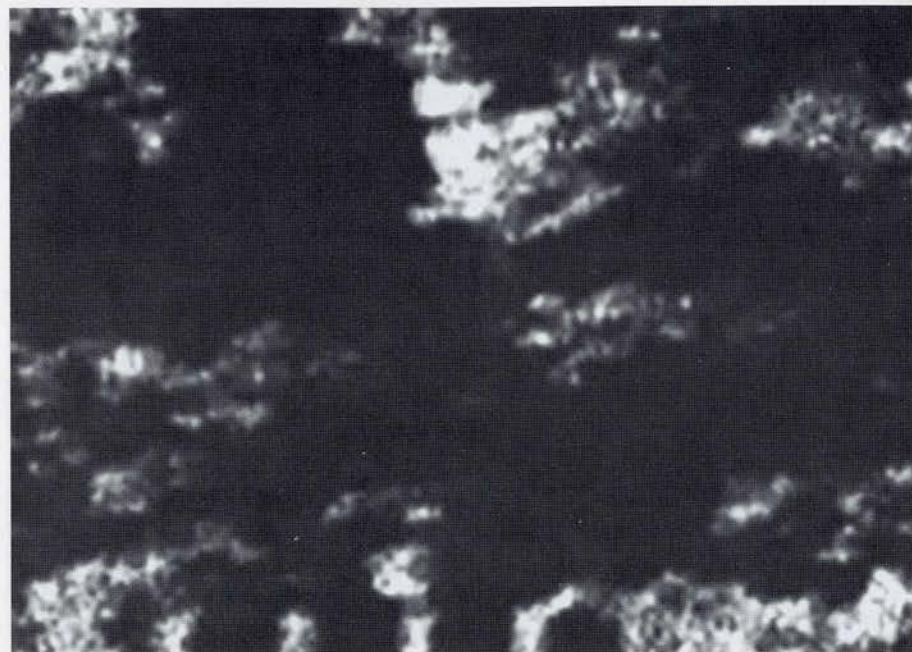


1. Michelangelo Antonioni, *L'Avventura*, 1959.

personajes inician su búsqueda. Esas escenas están repletas de tiempos muertos que adquieren múltiples significados potenciales.

Esencialmente los tiempos muertos son una forma de representar espacio, una manera de separar ese lugar, diferenciarlo y hacerlo autónomo a los ojos del espectador; de detener la mirada sobre un espacio, de liberarlo momentáneamente de su condición temporal. Como resultado, el espacio durante estos tiempos muertos se distingue claramente del escenario de la acción. El espacio sufre un proceso de singularización, se convierte en algo singular, único, objetual.

Una de las características más distintivas del cine de Antonioni es el establecimiento de una «diálogo» entre actor y paisaje, en el que la presencia del espacio es de igual o mayor significado que la presencia de la figura humana. La idea moderna de paisaje que, Raymond Williams sucintamente caracteriza como una de «separación y observación», ha sido reunificada en el espacio cinematográfico de Antonioni como ámbito de psico-geografía. Una de las interacciones más poderosas que se dan en el cine de Antonioni, entre personajes y paisaje, viene dada por la fascinación del director italiano por los espacios desolados, que tienen el poder de evocar el desasosiego y la alienación que sienten, a su vez, sus personajes.



2 y 3. Michelangelo Antonioni, *Blow-Up*, 1966 (detalles).

En Antonioni esa singularización del paisaje se utiliza como elemento paralelo a los personajes; para hablar simbólicamente de su situación, de sus sentimientos y relaciones intersubjetivas. En la escena de la búsqueda de Anna, por ejemplo, los personajes que son filmados en la isla se hallan dispersos, separados entre ellos, y la utilización de planos en picado incrementa la pequeñez de los personajes y su separación. El paisaje los devora, es más agreste y poderoso que su voluntad. Aparecen de forma desorganizada, cada uno llevando a cabo la búsqueda por sí solo, ni tan siquiera llaman a Anna al unísono; la escena retrata un grupo de personas que no se imponen al espacio, al lugar, sino que el contexto es indefectiblemente superior y abrumador. La escena sitúa al espectador ante un grupo de personas asimismo perdidas, lográndose este efecto a través del lenguaje cinematográfico y el peculiar uso del paisaje.

En otro film, en *Blow-Up* (1966), el director italiano consigue que el entorno de un parque pase de escenario a paisaje de una forma totalmente imbricada en la trama narrativa. A través de la historia se introducen dos modelos de representación, la fotográfica y la cinematográfica.

El protagonista de la película es Thomas, un fotógrafo profesional de moda. En una de las sesiones con las modelos se toma un descanso y durante ese descanso va a un parque. En el parque hay una pareja a la que empieza a fotografiar. La pareja se separa cuando escuchan los disparos de la cámara y la chica empieza a buscarlo con la mirada, lo ve y lo persigue para recuperar el carrete. Thomas no le devuelve el carrete y en una escena posterior lo revela en su estudio.

Thomas revela y amplía varias tomas del encuentro de la pareja en el parque. Las imágenes fotográficas son presentadas en la película colgadas en una pared, una al lado de la otra, a modo de guión visual. Eso provoca una atomización de la escena del parque, un análisis pormenorizado, un escrutinio visual que facilita que el paisaje emerja de forma autónoma en la mirada del espectador. A su vez, la habitación donde el protagonista cuelga las fotografías ampliadas recrea una sala de edición y la idea de montaje: yuxtapone en la pared todas las imágenes con la intención de construir un posible significado, dar un sentido a esa secuencia de fotografías sin lógica aparente.

En ese proceso de buscar un posible significado, el espectador asiste a varias manipulaciones de la imagen, recortes, encuadres y sucesivas ampliaciones hasta llegar a la casi desintegración de la fotografía que representaba una imagen/paisaje. Al final del proceso toda figuración

desaparece, y sólo se distingue la naturaleza granulada de la imagen fotográfica, pareciendo una representación abstracta.

El historiador de arte W. J. T. Mitchell al igual que otros académicos y estudiosos propusieron en un momento que «la pintura abstracta constituye una de las consecuencias de la historia del paisaje». Martin Lefebvre a tenor de esta observación establece una analogía entre el rol de los tiempos muertos en los trabajos de Antonioni —momento en el que el paisaje aparece— y la contribución de este hecho a la muerte de una cierta narratividad fílmica; del mismo modo que la pintura de paisaje contribuyó, según los autores citados anteriormente, a la génesis de la pintura abstracta⁷.

AUTONOMÍA DEL PAISAJE. EL PAISAJE COMO TEMA CINEMATOGRAFICO

La aparición del paisaje como protagonista de esos tiempos muertos contribuirá sin duda a la relajación de la narración en el cine, pero la historia no desaparecerá del cine estándar, del cine comercial. El paisaje como tema y protagonista de un film se dará en el ámbito artístico donde en los años 60 artistas como Michael Snow, Peter Hutton, Stan Brakhage, etcétera, cuestionaran los parámetros cinematográficos y entre ellos la narración como elemento estructural de un film.

Un claro ejemplo de esta actitud es la pieza de Michael Snow titulada *La Région Centrale* (1970). Un caso especialmente paradigmático de la investigación que algunos artistas estaban llevando a cabo, dado que en el caso de este artista canadiense se trata del único film de temática paisajística que ha realizado.

Su intención era muy clara: «Quiero hacer un film de paisaje gigantesco (gigantic) equivalente en términos de cine a las grandes pinturas de paisaje de Cézanne, Poussin, Corot, Monet, Matisse y en Canadá, the Group of Seven»⁸. Las intenciones, por tanto, eran claras: iba a ser un film de proporciones gigantes en todos los términos.

La filmación se realizó durante cinco días, en una montaña remota y desierta al norte de Quebec. La duración final del film es de tres horas.

⁷ *Ibid.*, p. 44.

⁸ Regina CORNWELL, *Snow Seen: The Films and Photographs of Michael Snow*, Peter Martin Associates, Toronto, 1980, p. 117.



4. Michelangelo Antonioni, *Blow-Up*, 1966.

Snow centraría la obra en su fascinación por los movimientos de la cámara y su deseo de realizar un film de paisaje. Contrató un ingeniero que diseñó una especie de trípode con tal mecanismo en la parte superior que podía mover la cámara en sus 360°, representando el espacio como una esfera. Los movimientos que la cámara podía realizar eran extraordinariamente complejos, permitiendo moverse en vertical, horizontal, así como en todos los ángulos posibles. El film de Snow proporciona o recupera para el espectador el primer encuentro del ser humano con un entorno natural, agreste, remoto y hostil. En ningún momento del film aparecen hombres ni animales, ni tan solo vegetación.

El método de filmación mantiene a su vez la mirada del hombre fuera: pretende ser una filmación objetiva. Asimismo, la pieza persiste en la investigación que Snow estaba realizando con los movimientos de cámara, mediante los cuales el artista enfatiza de forma consistente las diferencias existentes entre la percepción humana y la de la cámara, mostrando como habían hecho al principio de la fotografía que la visión de la máquina es más amplia y precisa que el ojo humano. Por otro lado, la visión del paisaje que ofrece es desconcertante, inusual, y con voluntad de ofrecer un retrato total del entorno que tiene delante.

ACTUALIZACIÓN DEL PAISAJE EN EL CINE: ENTRE LA FICCIÓN Y EL DOCUMENTAL: MARC RECHA

El lugar que ocupa el paisaje en cineastas contemporáneos es fruto o herencia directa de la liberación de modelos narrativos estrictos que llevaron a cabo tanto artistas como cineastas en los años 60 y 70. Una liberación y una autonomía que le permite en algunos casos ser protagonista y liderar la narración, como es en el caso de Marc Recha.

El paisaje ha sido un elemento constante en el cine de Marc Recha, que se incorpora como un personaje más en la trama, totalmente presente e inevitable.

En su último largometraje, *Días de agosto* (2006), el paisaje es, podríamos decir, el protagonista absoluto y lo demás es lo anecdótico, o las excusas narrativas, para estructurar una película que se va a exhibir, en definitiva, en salas comerciales.

La película toma el viaje como idea argumental, aquello que en un principio veíamos que había sido la razón para filmar el paisaje. En la última película de Recha el viaje se emprende para desconectar, y a su vez para llevar a cabo una búsqueda que asumirá un carácter iniciático.

Días de agosto es, en principio y según nos explica la voz en *off* de la misma película, el resultado frustrado de querer hacer un documental sobre un periodista que Recha conoció y al que admiró: Ramon Barnils. Para poder hacerlo, se entrevista con todos aquellos que lo conocieron: otros periodistas, su familia, sus hijos, etcétera. Realiza de forma exhaustiva la etapa de documentación, y en el momento de iniciar un posible guión, se colapsa, y entonces decide emprender un viaje con su hermano gemelo por las tierras del Ebro.

La película se estructura pues de forma paralela al recorrido por el río que sus protagonistas realizan y que finalizará en el pueblo donde el periodista terminó sus días. A lo largo de ese trayecto se encontrarán con todo tipo de personajes: un guarda forestal, una chica, otra chica que lleva un camping y otros elementos —incluso algunos de carácter fantástico— que irán alimentando la trama ficcional de la película. El resultado es un film que se sitúa de forma cómoda entre el documental y la ficción.

Recha comentaba en una entrevista que los personajes que se introducen en la trama comparten una cierta actitud con Ramon Barnils, el protagonista ausente: todos ellos tienen ante la vida una actitud abierta y no siguen pautas pre-establecidas o convencionalismos, son personajes solitarios, sin raíces, sin patria.



5. Marc Recha, *Días de agosto*, 2006.

La voz en *off*, que pertenece a la hermana de los protagonistas, nos va narrando la historia; los diálogos entre los protagonistas o con los personajes que van surgiendo son mínimos en todo el largometraje. Existe, sin embargo, un diálogo constante con la naturaleza, con el paisaje. Hay de forma consciente un reencuentro con el paisaje. Comentaba el director que «en la película hay una voluntad estética, narrativa, de redescubrimiento cinematográfico en 35 mm del paisaje y panorámico»⁹.

El agua está presente en toda la película e, interpelado en un momento sobre su posible significado simbólico, Recha comenta: «El agua para mí siempre ha sido una fuente de conocimiento, a través del agua tienes información, la evolución y la vida. Y es importante porque a través del agua, de la sequía real cuando estábamos rodando, y todavía continúa y que cada vez irá a más, puedes hablar de un tema muy importante que para mí es el paisaje y el expolio del paisaje, y el saqueo permanente del territorio».

La película empieza con un plano en picado que muestra la superficie de una gran extensión de agua, y paulatinamente surgen, como superpuestos una imagen fotográfica de los dos protagonistas mirando a cámara. A continuación, tras este primer plano se suceden toda una

9 Entrevista realizada a Marc RECHA en la revista *Benzina*, n.º 8, octubre 2006, p. 13.

serie de vistas fijas al cielo, a los campos, a diferentes elementos del paisaje circundante, concluyéndose esa primera escena de apertura en el momento en que aparece en pantalla la furgoneta roja que pasa de largo.

En ocasiones, el paisaje en la película es puro deleite, puro espectáculo, aparece sin motivo narrativo, por él mismo y de forma autónoma.

En un momento de la película desaparece asimismo uno de los personajes, como veíamos en la película de Antonioni, *L'Avventura*. Cabe destacar, sin embargo, que el tratamiento que tiene una escena similar en *Días de agosto* es totalmente diferente. En esta ocasión nos hallamos ante una escena en la que los personajes no se ven entre ellos, tan sólo escuchan sus respectivas voces gritando el nombre de Marc —el personaje desaparecido—; las sucesivas tomas muestran el paisaje circundante a nivel paralelo de la mirada humana, no existe ningún plano en picado, y los personajes emergen del paisaje para reunirse y actuar de forma conjunta. El paisaje, el entorno se sitúa de forma paralela a los personajes humanos como uno más.

La película de Recha no sigue patrones narrativos habituales, existen numerosos tiempos muertos, como los denominaba Lefebvre, que en este caso tienen tal presencia que pasan a ser protagonistas. Se trata de tiempos suspendidos, lugares en el flujo cinematográfico donde se proporciona al espectador un espacio y la posibilidad de contemplar, de observar y de pensar.

LAS POSIBILIDADES DEL PAISAJE

Retomando las preguntas iniciales, qué aporta el cine al paisaje y qué incorpora o modifica el paisaje en el cine, podemos concluir que la respuesta a la primera cuestión es evidente: el cine otorga al paisaje tiempo, duración y movimiento, algo que los primeros cineastas vieron y supieron utilizar de forma eficiente a través de los *travellings* o las vistas panorámicas.

Sin embargo, lo que aporta el paisaje al cine todavía no ha visto sus consecuencias finales. El paisaje proporciona al cine un posible espacio de libertad, lo libera de la narración, como si de un espacio en blanco se tratara. Le concede la posibilidad de representar la realidad de otras formas, de contemplarla, de pensarla. En definitiva, el paisaje puede otorgar una nueva dimensión al cine.

9. DE LA ORDENACIÓN DEL TERRITORIO AL PAISAJE: MADRID COMO ESTUDIO DE CASO

DANIEL ZARZA

0. ¿EL PAISAJE, «CONSTRUCTO» O CONSTRUCCIÓN?

«La realidad nunca ha sido para mí un pretexto para crear obras de arte, sino el arte un medio necesario para darme un poco más cuenta de lo que veo»¹.

Si el paisaje fuera «un constructo»², una «elaboración mental»; si «los artistas, por medio de las obras de arte», fueran «los que nos han enseñado a mirar, ... descubriendo en él cualidades que la mirada instrumental del campesino que trabaja la tierra o del propietario que sólo disfruta de su posesión no pueden alcanzar»³; si los arquitectos o ingenieros, no tuviéramos capacidad de ver el paisaje⁴, entonces ¿cuál sería nuestro papel con relación a él? ¿sólo el de su percepción culta y sensible? ¿sería posible incorporar a las tradicionales disciplinas de la intervención espacial arquitectónica, urbana y territorial, la cultura del paisaje para construir «a priori» espacios que podamos llamar ya paisajes,

1 Alberto GIACOMETTI, *Escritos*, Síntesis, Madrid, 2001.

2 Un «constructo» es, en términos generales, una idea. Más precisamente, y según Mario Bunge, «una creación mental, aunque no un objeto mental o psíquico, tal como una percepción, un recuerdo o una invención. Se distinguen cuatro clases de constructos: conceptos, proposiciones, contextos y teorías». Mario BUNGE, *Epistemología*, Ariel, Barcelona, 2002.

3 Javier MADERUELO, *La construcción del paisaje contemporáneo*, CDAN, Huesca, 2008.

4 «Hay que tener en cuenta, para los actos sensuales de la vida, que el paisaje en que se está, nunca es el paisaje que se ve», Juan Ramón JIMÉNEZ, *Aforismos 1897-1925*, La Velea, Madrid, 2007.