

## **LA REPRESENTACIÓN PAISAJÍSTICA EN EL CINE. EVOLUCIÓN Y ESTADO ACTUAL.**

*A REPRESENTAÇÃO PAISAJÍSTICA NO CINEMA.  
EVOLUÇÃO E ESTADO ATUAL.*

**Alicia Palacios-Ferri**

Doctoranda/Universitat Politècnica de València  
aliciapalaciosferri@gmail.com

**Eva Marín Jordá (Orientadora da Pesquisa)**

Professora Titular / Universitat Politècnica de València  
emarinj@pin.upv.es

### **RESUMEN**

En el presente artículo se realiza un recorrido por la historia del cine narrativo en relación a la representación paisajística en el medio cinematográfico. El punto de partida se situará en la revisión de las representaciones del paisaje previas a la invención del cinematógrafo, procedentes de la pintura, la literatura, la fotografía o el teatro. A continuación, se expondrán las características propias del empleo del paisaje en el Teatro Decimonónico, y su consiguiente influencia en el Cine Primitivo. Posteriormente, serán tratados casos de paisajes de naturaleza artificial, representados a través de decorados cinematográficos, tanto de interiores como de exteriores, como en el caso de Geogress Méliès. Adentrándonos en el Cine Clásico encontraremos un mayor número de casos de paisajes naturales en exterior, veremos las consecuencias propagandísticas y económicas de estos. Finalmente, se realizará un recorrido por los avances tecnológicos para la representación, tanto artificial como natural, del paisaje en el cine: como es la aplicación pictórica en los decorados, que evoluciona en el tiempo hasta el *Matte Painting Digital* actual; el uso del 3D o la aplicación del dron para recorrer y capturar el paisaje con el fin de crear una representación efectista del paisaje.

**Palabras clave:** Representación paisajística. Pintura. Cine Primitivo. Historia del Arte. Historia del Cine.

### **RESUMO**

No presente artigo se realiza um percurso pela história do cinema narrativo em relação à representação paisagística no meio cinematográfico. O ponto de partida será a revisão das representações da paisagem anteriores à invenção do cinematógrafo, provenientes da pintura, da literatura, da fotografia e do teatro. Em seguida, serão expostas as características próprias do emprego da paisagem no Teatro Decimonônico, e sua consiguiente influência no Cinema Primitivo. Posteriormente, serão tratados casos de paisagens de natureza artificial, representados através dos cenários cinematográficos, tanto de interiores como de exteriores, como no caso de Geogress Méliès. Adentrando no Cinema Clássico encontraremos um maior número de casos de paisagens naturais no exterior, veremos as suas consequências propagandísticas e económicas. Finalmente, será realizado um percurso pelos avanços tecnológicos para a representação, tanto artificial como natural, da paisagem no cinema: como é a aplicação pictórica nos cenários, que evolui no tempo até o *Matte Painting Digital* atual; o uso do 3D o da aplicação do drone para percorrer e capturar a paisagem, a fim de criar uma representação efetista da paisagem.

**Palavras-chave:** Representação paisagística. Pintura. Cinema Primitivo. História da Arte. História do Cinema.

La naturaleza siempre ha estado ahí, desde el inicio de los tiempos. Las distintas civilizaciones que han poblado la tierra han interactuado de forma más o menos cercana con ella como, por ejemplo, la civilización griega, que se sentía parte íntegra de la naturaleza. Sin embargo, el concepto de paisaje, tal y como lo conocemos hoy, no nació hasta el Renacimiento.

Concretamente, la disciplina artística responsable de aportar esta relevancia al paisaje fue la pintura (GASPAR, 2001, p.85). También hay teóricos que opinan que el paisaje estuvo presente de forma anterior en la literatura, pero no se creó un género literario en torno al paisaje, ni el concepto del mismo surgió de producciones literarias (PELLEGRINI, 2019, p.35).

Por eso podemos afirmar que el arte y la literatura nos han enseñado a ver y a amar los paisajes. En general, las composiciones de los poetas y los cuadros de los pintores han ido configurando la visión de los lectores y de los espectadores, y han educado nuestra sensibilidad para gozar artísticamente de la vida; han influido, incluso, en nuestra manera de comportarnos con la naturaleza y de relacionarnos con los demás seres (HERNÁNDEZ GUERRERO, 2002, p.76).

El surgimiento del paisaje como concepto provocó que este fuera tratado en otras disciplinas artísticas y se convirtiera en objeto de interés de viajeros o científicos. A lo largo de la historia del arte, la ciencia o la literatura, hemos podido observar diversos acercamientos al paisaje. Sin embargo, aquel que resulta de crucial interés para la elaboración del presente artículo es la evolución de la representación paisajística en el medio cinematográfico; desde la creación del cinematógrafo, hasta la actualidad.

La estructura de este documento está dividida en dos partes: en primer lugar, se repasarán las representaciones paisajísticas anteriores a la invención del cinematógrafo, tales como la literatura, pintura, fotografía y teatro. Este recorrido pre-cinematográfico servirá para comprender la influencia que dichas representaciones han tenido en las producciones cinematográficas posteriores. A continuación, se expondrá la que fue la invención más novedosa del siglo XIX, el cinematógrafo, así como creaciones relevantes del cine primitivo que puedan resultar de interés para el *leitmotiv* de este artículo.

Además, se explicarán distintos avances tecnológicos que el cine ha sufrido desde sus inicios hasta llegar a nuevas intervenciones artísticas como el *Matte Painting Digital* o el diseño 3D, que se usan en la actualidad. Es importante mencionar que no se va a presentar un resumen de la historia del cine al uso, sino que esta girará en torno a la representación paisajística y su evolución en el medio.

Para la elaboración de esta investigación se ha requerido de una bibliografía muy variada, tanto temática, como cronológicamente. Por un lado, se ha dispuesto de bibliografía

que abarcase la representación paisajística anterior al año 1895 en distintas disciplinas artísticas. Y, por otro lado, se ha recurrido a estudios que traten la historia del cine y que relacionen el paisaje y el cine. Por último, se han consultado distintos documentos sobre avances tecnológicos en el ámbito cinematográfico.

## REPRESENTACIONES PAISAJÍSTICAS PREVIAS A LA INVENCION DEL CINEMATÓGRAFO

El paisaje ha tenido presencia en la **literatura**, a través de escritos, aunque fueran meras descripciones del entorno físico (real o ficticio) de la historia o hecho contado. En la historia de Occidente destacan los periplos, documentos donde se describía la geografía de la zona, la meteorología y otros elementos o fenómenos relevantes sobre el lugar que se visitaba durante un viaje. Uno de los periplos más conocidos fue *Geografía* (ESTRABÓN, s. I a.C.), que también fue denominado por ciertos autores como *Gewgrajiká*, que podría ser traducido como “Descripciones de la tierra” (DE CHURRUCA, 2008, p.275). Estos documentos fueron usados por fenicios, griegos y romanos. Aunque tenían una base informativa, experimental y científica, a veces rozaban la literatura; pues a pesar de que, por aquel entonces (el primer periplo conocido data del s. VII a.C.) no existiera el concepto de paisaje que se desarrolló posteriormente, este siempre ha inspirado y conmovido al ser humano.

Además de los periplos existían otro tipo de documentos con distintos fines, tales como, tratados científicos, itinerarios, informes privados, informes oficiales o material cartográfico.

Como se ha comentado anteriormente, el paisaje siempre fue el fondo del hecho o historia contada; es a partir del Barroco cuando empieza a tener cierta relevancia, hasta llegar a ser el tema central de la obra (HERNÁNDEZ, 2002, p.79). Con la llegada del Romanticismo el ser humano se presenta ante la naturaleza como un individuo dispuesto a contemplarla, admirarla y hacer uso de ella en la literatura. Un claro ejemplo de este fenómeno es la obra *Las desventuras del joven Werther* (Goethe, 1774). En esta obra el autor utiliza la naturaleza como forma de reflejar el temperamento del personaje protagonista, como se puede ver en las numerosas cartas, como esta:

Me rodeaban enormes montañas; tenía delante de mí desfiladeros de gran hondura, donde se precipitaban torrentes de tempestad; los ríos se deslizaban bajo mis pies; oía un rugido en los bosques y los montes, agitándose y confundiéndose toda esta fuerza enigmática en las profundidades terrestres, mientras sobre ella, y bajo el cielo, revoloteaban las razas infinitas de los seres que lo pueblan todo de mil maneras diferentes (GOETHE, 1774, p.40).

La **representación pictórica** del paisaje varió enormemente a lo largo de la historia de la pintura. Durante la Edad Media, según la interpretación del Génesis, los humanos son creados a imagen de dios, no de la naturaleza, por lo que se produjo una desvinculación del ser humano con ella. Existía la creencia de que la naturaleza era un lienzo lleno de símbolos. En consecuencia, el paisaje era utilizado de forma simbólica en la pintura (QUEIRÓS, 2006, p.242).

Los motivos que predominaban en las pinturas de la época eran puramente religiosos y el paisaje se presentaba como un telón de fondo donde interactuaban los personajes representados. Cuando, raramente, los cuadros eran puramente paisajistas se presentan paisajes encarcelados, enjaulados en una infinita geometría y una simetría perfecta (Íbidem, 2006, p.242). De hecho, el paisaje era tan prescindible en la pintura antes del siglo XVI, que ni siquiera era necesaria la intervención del maestro para su elaboración, e incluso, a veces, se quedaba en un esbozo decorativo (MUGUIRO, 2013, p.275).

La pintura de paisaje como género en sí mismo no nace hasta el Renacimiento. El paisaje se presenta con dos caras opuestas. Por un lado: bucólico, pastoril y, por otro, escenario melodramático (Íbidem, 2006, p.243).

En el siglo XVIII, con el ya mencionado Romanticismo, surgen los términos *pintoresco* y *sublime* para referirse al paisaje. Este movimiento muere tras la publicación, por parte de Charles Darwin, de *El origen de las especies* (DARWIN, 1859).

Por otro lado, el nacimiento de la **fotografía**, en 1824, se presenta como un reto al género pictórico. De hecho, la que se considera la primera fotografía de la historia, realizada por Niépce, es un paisaje, titulado *Punto de vista desde la ventana de Le Gras* (NIÉPCE, 1826), para la cual necesitó ocho horas de exposición.

Antes de establecerse una única técnica fotográfica, se fue experimentando con distintas técnicas que presentaban características diversas. Por una parte, el daguerrotipo, el cual fue mayormente utilizado para el registro de retratos, pero también fue empleado en la fotografía de paisaje. Muestra de ello es la obra de Charles H. Fontayne y William Southgate Porter, que fotografiaron varias millas de paisaje, usando ocho placas, para luego realizar una panorámica uniéndolas (NEWHALL, 2002, p. 39). Por otra parte, la técnica del calotipo creado por Talbot, que fue mayormente utilizado para captar paisaje y arquitectura. Los paisajes fotográficos más conocidos de los inicios de la fotografía fueron las obras de Carleton E. Watkins y James Muybridge realizadas con la técnica de copia a la albúmina.

Debido a la perfecta verosimilitud conseguida a través del medio fotográfico, el género pictórico se vio afectado radicalmente. Nacieron así diversos movimientos pictóricos vanguardistas, empezando por el impresionismo, siguiendo por el posimpresionismo, expresionismo o, incluso, la pintura abstracta. El paisaje ya no es elaborado con esmero y exactitud, sino que pasa por el filtro subjetivo del autor que lo realiza. El paisaje posa y el pintor crea un paisaje vivo, personal y con un cromatismo que desborda el lienzo.

El **teatro** procede del inicio de la comunicación humana: la prehistoria. La mayoría de los rituales realizados desde esa época en distintas partes del mundo tenían una alta teatralidad, incluso vestimentas específicas para ser realizadas.

Sin embargo, el teatro como tal surge en el mundo occidental en Grecia. En el 350 a.C. se construyó el primer teatro de piedra. Los decorados escaseaban, pero con el tiempo se fueron construyendo algunos, además de hacer uso de artilugios tecnológicos para crear efectismo (MARTÍNEZ, 1978, p. 69). Sin embargo, el uso de decorados o la sustitución de los mismos por el mero uso de artilugios móviles dependía de los autores de la obra (OLIVA, 2000, p.23).

Los griegos tenían que limitar la acción de sus obras en un espacio muy restringido. Esto, sin embargo, cambió en los romanos, que amplificaron los escenarios para poseer un mayor rango de movimiento (Íbidem, 2000, p.25). El teatro no fue vivido con la misma intensidad a lo largo de la historia. Tras la caída del imperio romano perdió mucha popularidad, incluso se habla de “la muerte del teatro”. En la Edad Media el teatro está estrechamente ligado a la temática eclesiástica, de hecho, se realizaban las obras dentro de las iglesias, pero debido a la enorme popularidad de estas, tuvieron que ser trasladadas al exterior. Las decoraciones estaban colocadas en carros y tenían forma circular. Se trata de una decoración múltiple (Íbidem, 2000, p.36).

Este tipo de decoración sobrevivió en el Renacimiento. Se trataba de una decoración fija conformada por cinco piezas: tres de ellas colocadas al fondo y dos a los lados. Si el personaje caminaba unos pasos, cambiaba de lugar en ese espacio diegético creado para la obra. En todo momento estábamos hablando de decorado metonímico. Es decir, si aparece un árbol, el espectador debe pensar que es un árbol; debe emplear la imaginación para aceptar que aquello que se le muestra es real y forma parte de la historia.

También, en el siglo XVI, comenzamos a ver una decoración móvil. Los decorados eran trasladados, aprovechando efectos lumínicos, estruendos o cambios de escena. Por lo que la posibilidad de que el espectador vea estos cambios, rompe la magia de la verosimilitud que

pretendían alcanzar. Estas limitaciones técnicas llevaron al teatro a un declive en el siglo XVIII (Íbidem, 2000, p.56).

Finalmente, con la llegada del Romanticismo, llega una revolución tecnológica y artística que mejora los efectos en el teatro. Aún a día de hoy podemos visitar algunos de los palacios que fueron decorados con pinturas al temple durante el siglo XIX. El empleo de este procedimiento pictórico se realizó desde el siglo XV sobre lienzo para crear decorados teatrales. Estos podían ser enrollados y eran fácilmente portables, sin embargo, presentaban una problemática: su fragilidad. A pesar de ello, fue la técnica usada durante siglos en los decorados teatrales. En ocasiones, pintaban espacios como una plaza, una calle o el interior de una casa con la intención de que los decorados pudieran ser utilizados en diversas obras (SANTOS, 2020, p.24).

El teatro decimonónico fue esencial en la historia del teatro, entre otros motivos, por la aparición de la figura del director de escena. Es en esta época cuando se construyen espacios espectaculares con decorados móviles, como medios de transporte, además de otros elementos dinámicos que acompañaban la obra. Se potencia el uso de la profundidad y se perfeccionan las transiciones. Todo esto concluye en un decorado de exteriores y, por tanto, un paisaje: en movimiento, vivo, participante, efectista y envolvente.

“[...] cuando se quería que un actor o un elemento móvil del escenario (como un barco) pasara de primer a último término, se hacía que este saliera por uno de los laterales del escenario para que, seguidamente, y por el mismo lado del escenario, pero ahora en último término, surgiera una réplica (un niño igual caracterizado en el caso del actor o un elemento móvil de tamaño más reducido, en el segundo caso) cuyas dimensiones estuvieran proporcionadas con las del fondo de la escena” (Íbidem, 2007, p. 53).

El espacio se representaba en distintos niveles y el actor, al caminar transversalmente por él, podía viajar de un nivel a otro.

## **REPRESENTACIÓN PAISAJÍSTICA A TRAVÉS DE LA HISTORIA DEL CINE**

### **CINE PRIMITIVO**

La **invención del cinematógrafo** surgió como resultado de diversas experimentaciones que se realizaron alrededor de 1895. Este artilugio se inspiraba en tantos otros, como la linterna mágica (invención del siglo XVII) o juegos ópticos del siglo XIX como el zootropio, fenaquitoscopio o taumatropo.

Antes de la invención del cinematógrafo, Thomas E. Edison llevó a cabo el kinetoscopio en 1893. También en Alemania, dos meses antes de la presentación del cinematógrafo, Max y Emil Skladanowsky dieron a luz al bioscopio, que era un proyector de películas (COSTA, 2006, p.18).

El verdadero motivo por el cual los hermanos Lumière triunfaron, en un mundo donde las invenciones relacionadas con el medio cinematógrafo florecían y se popularizaban, fue por el poder del *marketing* ejecutado por Louis y Auguste Lumière y por las características diferenciadoras del artilugio obtenido. A diferencia del kinetoscopio, tenía bajo peso y no necesitaba luz eléctrica. Además, se trataba de una doble invención, puesto que el cinematógrafo permitía, tanto filmar, como proyectar los filmes realizados.

La ligereza y la carencia de conexión eléctrica permitió que el cinematógrafo pudiese ser portable y, así poder filmar en exteriores. Es decir, el cinematógrafo permitió que el paisaje fuera representado en el medio cinematográfico gracias a sus características únicas. En este medio el paisaje tuvo más protagonismo que en las disciplinas artísticas en las que había sido representado en los siglos anteriores, poseyendo cierta independencia desde los inicios del cine (MUGUIRO, 2013, 276).

Sin embargo, el tratamiento del paisaje cinematográfico como género independiente en la crónica de los primeros días del cinematógrafo apenas constituye, de manera genérica, un episodio breve y fugaz. En poco más de una década, conforme fue imponiéndose el cine narrativo, en Rusia como en el resto de Occidente, la naturaleza fue quedando desplazada al fondo de las películas, como decorado o parergon, institucionalizándose su posición aparentemente ambiental o decorativa (Íbidem, 2013, p.277).

No obstante, como hemos comentado anteriormente, no fue creado con pretensiones artísticas, sino científicas. Esto se traduce en que la **primera etapa del Cine Primitivo**, que se desarrolló entre 1895 y 1906-1907, fuera un “cine de atracciones”. Cualquier persona, lugar o hecho era idóneo para ser capturado a través del cinematógrafo. Ya que el espectáculo residía en la propia imagen en movimiento. Es decir, *La salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon* (LUMIÈRE, 1895) o un niño merendando en *Repas de bébé* (Íbidem, 1895) era una temática suficiente para impresionar a los espectadores.

En cuanto a la construcción espacial utilizada en esta primera época cinematográfica, debemos hablar de la denominación, acuñada por Noël Burch, de **Método de Representación Primitivo** o MRP. Este método se caracterizaba por el empleo de una luz plana, el uso del plano general con la cámara fija y por los planos independientes y auto-concluyentes (PALÉS, 2018, p.18).

Es importante mencionar que en estas producciones el lugar ocupado por el cinematógrafo es el lugar desde el cual la pieza es vista por el espectador posteriormente. Tenemos aquí una similitud con el escenario teatral y su público (IGLESIAS SIMÓN, 2007, p.35).

[...] En este sentido, antes de 1905 en los rodajes la cámara siempre se colocaba de forma paralela al suelo (horizontalmente) y a la altura de los ojos (emulando el punto de vista de un observador real). A los actores además se les insistía en que nunca se acercaran a la cámara más allá de una línea marcada en el suelo con tiza o una cuerda, de forma que su tamaño no variase de un modo artificial y sus pies siempre permanecieran visibles. De esta manera, los actores ocupaban en la proyección la mitad de la altura del fotograma [...] aseguraban la proyección de los actores a tamaño real (Íbidem, p.89 y 90).

En este MRP se encuentran dos tipos de representaciones paisajísticas: natural y artificial. Para explicar ambas vertientes, es necesario mencionar a los autores más conocidos de la época. Por un lado, los ya mencionados Lumière, que hacían uso de localizaciones externas, naturales y reales. En su obra podemos encontrarnos con paisajes, tanto urbanos como rurales, que hacen función de fondo de las acciones de los personajes. El paisaje es mostrado de forma natural, sin ningún tipo de decorado o transformación artificial.

Es importante mencionar que Alice Guy fue la primera directora de cine de ficción, quien realizó más de 1000 películas e investigó sobre los efectos especiales y distintas técnicas cromáticas y sonoras. Sin embargo, nos centramos en el trabajo de Georges Méliès como el personaje idóneo para hablar de la influencia del teatro en el cine primitivo.

Méliès estuvo en el histórico día en el que los hermanos Lumière presentaron el cinematógrafo. De hecho, quiso comprar dicho artilugio, pero debido a su negativa, acabó comprando una réplica inglesa del kinetoscopio realizada por Robert W. Paul.

Georges Méliès era un hombre de mente inquieta y altamente creativa; su oficio era el ilusionismo. Trabajaba en el teatro, realizando demostraciones de sus trucos. Todos los decorados utilizados en sus espectáculos habían sido creados por él. En uno de sus artículos publicados en 1926 decía: “Hice pinturas al óleo, retratos, paisajes, fantasías y escenografías para teatro.” (MÉLIÈS, 1926). Su inicio en el mundo del cine podría definirse como un desplazamiento de su puesta en escena a un estudio, sustituyendo el público por una cámara.

Sus filmes fueron tomados en su propio estudio, considerado el primer estudio de cine en Francia. Méliès se sumergió en el mundo de la ficción, haciendo un gran uso del maquillaje, de las máscaras y los disfraces para los personajes y de los decorados para los interiores y exteriores representados. Es decir, hacía uso de un paisaje de naturaleza artificial.



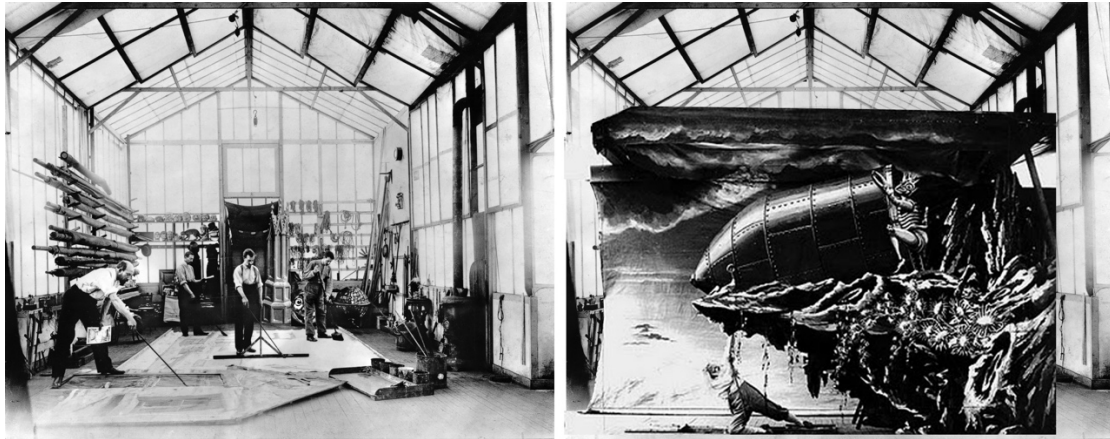


Figura 1: Estudio de Georges Méliès (s.f.). Fuente: Cine en abierto.

Se trata de un hombre que estuvo adelantando a su época por el uso del trucaje y que, como precursor de los efectos especiales, siempre será recordado como el «mago del cine». Sin embargo, seguía anclado en el siglo XIX respecto a la puesta en escena, altamente influenciada por la herencia pictórica renacentista y por el teatro decimonónico. Debido al encuadre único que utilizaba, la posición de la cámara, la disposición de los figurantes e incluso el uso de decorados pictóricos para los fondos, los filmes de Méliès se presentaban como cuadros vivientes (PALÉS, 2018, p.16).

Hacía uso de telones y bastidores pintados, con los que creaba una ilusión de profundidad. Se podían diferenciar “dos términos practicables (divididos por hermas pintadas situadas en el suelo a los laterales) y un telón de fondo al que, por regla general, no acceden los personajes” (IGLESIAS, 2007, p.94). Además, se hacía uso de objetos volumétricos para crear efecto de lejanía con el fondo utilizado.

En la **segunda etapa del Cine Primitivo** (desde 1907 hasta 1913-1915) podemos encontrar piezas filmicas híbridas: hacen uso de interiores artificiales y exteriores naturales. A este respecto, los exteriores sí que son intervenidos y los decorados salen de los estudios para modificar el paisaje empleado. En *Cabiria* (PASTRONE, 1914), se hace uso de un tímido trávelin que se percibe con una suave imagen en movimiento, que acentúa los paisajes escogidos y la laboriosa puesta en escena.



Figura 2: Fotograma de *Cabiria* (PASTRONE, 1914).

Más adelante, se enfatiza en la profundidad en el cine. Brindar profundidad al espacio filmico es de gran relevancia por razones de distinta índole:

La construcción en profundidad no supuso sólo la conquista de una tercera dimensión estereoscópica, sino una nueva dimensión ontológica de la imagen, la imagen como promesa: el fondo era la puerta a una dimensión nueva de la realidad. Del fondo llegaban los fantasmas y las visiones, las premoniciones y los sueños (MUGUIRO, 2013, p.285)

Una de las técnicas utilizadas para conseguir el efecto de profundidad era la disposición de actores en primer y segundo plano. Esto comenzó a utilizarse, tanto en interiores como exteriores. En una de las primeras escenas de *Judith of Bethulia* (GRIFFITH, 1914) la protagonista coge agua de un pozo en primer plano, mientras que el resto de personajes se encuentran en el fondo. Se trata de una escena rodada en exteriores, en un paisaje real y habitado por los actores.

Toda la historia visual del cine anterior a la Gran Guerra -y no solamente en Francia- se realiza [...] sobre esta oposición entre la afirmación “meliesiana” de la superficie y la afirmación de profundidad que de entrada anuncia *L'Entrée d'un train en gare* (BURCH, 1987, p.181).

Además, otra característica del MRP que afecta al paisaje, es que el encuadre utilizado mostraba a los personajes de cuerpo entero, lo que da la posibilidad de que el fondo de la escena aparezca por completo. Sin embargo, a partir de 1908 la cámara se acerca paulatinamente hacia los actores, revelando más detalladamente sus expresiones (COSTA, 2018, p.41). Esto resta el breve protagonismo que el paisaje pudiera tener en las piezas anteriores.

Aunque la mayor parte de las obras realizadas durante el Cine Primitivo fueran en blanco y negro, cabe destacar que algunas de ellas fueron coloreadas. George Méliès fue uno de los primeros en usar esta técnica, que se basaba en colorear manualmente cada uno de los fotogramas de la película. Sin embargo, con la llegada del largometraje, esta técnica se presentaba demasiado compleja para ser llevada a cabo. Un ejemplo de su empleo es *Ali Baba et les quarante voleurs* (ZECCA, 1902). El uso del color pudo aportar más veracidad a los paisajes utilizados en los decorados, llegando así a una mayor similitud con el efecto ilusorio de los decorados teatrales.



Figura 3: Fotograma de *Ali Baba et les quarante voleurs* (ZECCA, 1902).

## CINE VANGUARDISTA

En contraposición a todo tipo de convencionalismo establecido en el Cine Primitivo, surge el cine de vanguardia. Destacaremos dos corrientes vanguardistas que resultan de gran interés en lo que se refiere a la representación del paisaje.

En el **Cine Expresionista** la representación del paisaje en el cine cambia radicalmente. El espacio adquiere mucha más importancia que los protagonistas, cuya actuación queda considerablemente reducida. Se nos presenta un paisaje dramático “gracias a la naturaleza hiperbólica del escenario, el vestuario, la iluminación y la caracterización física de los personajes” (ZAVALA, 2005, p.6).

*El gabinete del Doctor Caligari* (WIENE, 1920) es considerada la película pionera de este movimiento. Se trata de un movimiento artístico influenciado por el Romanticismo. Como ya se comentó anteriormente en este artículo, una de las características de este movimiento

residía en expresar los sentimientos de los personajes a través de la naturaleza y el entorno. Este rasgo predomina en los filmes expresionistas, cuyos decorados recogen trazos violentos y ángulos vertiginosos. Se podría decir que realizaban una deformación plástica de la realidad con la intención de aumentar el drama de la trama contada (CÁNEPA, 2018, p.70).

En el caso de estas piezas expresionistas existe la necesidad de continuar con la tradición de los decorados pintados, puesto que a través de ellos pueden elaborar paisajes que transmitan los sentimientos requeridos, como si fueran obras de Munch.



Figura 4: Fotograma de *El gabinete del Dr Caligari* (WIENE, 1920)

Al igual que en el Cine Expresionista, el **Cine Impresionista Francés** también pretende representar la realidad interior de los personajes a través de la representación del paisaje exterior. Esta corriente busca impresionar a los espectadores, tras estar en una crisis debido al éxito de Hollywood. Por ello, se utilizan numerosas técnicas experimentales en el montaje, como son el uso del ralentí, las superposiciones o planos subjetivos (GÓMEZ, 2017, p.89). En *Cœur fidèle* (EPSTEIN, 1923) se utilizan superposiciones de los rostros de los protagonistas sobre el mar o se hace uso del trávelin en un tiiovivo. Mostrando tanto el plano de los personajes y un paisaje agitado en segundo plano; como el plano subjetivo en el que se puede observar el entorno en un movimiento circular.

En el **Cine Soviético** podemos hablar de antropomorfización del paisaje. El paisaje adquirió el mismo protagonismo que los personajes que lo habitaban haciendo uso del plano general. Este pasa a ser un encuadre enteramente ocupado por los actores, moviéndose al unísono de forma colectiva. El conjunto de actores puede entenderse como una masa visual que adquiere, en cierta forma, características de la naturaleza. Se puede hablar de un retrato en plano general (MUGUIRO, 2013, p.288).



Figura 5: Fotograma de *Acorazado Potemkin* (EISENSTEIN, 1936).

## CINE CLÁSICO DE HOLLYWOOD

El **cine hollywoodiense clásico** comienza en torno al 1915 y finaliza en 1950, con la llegada de la televisión (CESARINO, 2006, p.17). Como bien define Barry King el uso del término clásico para definir este género se debe al decoro, la armonía formal, el respeto por la tradición, la mimesis y el control de la respuesta del espectador (KING, 1986, p.75).

En este periodo del cine americano se produce una obsesión por la obtención de profundidad y distancia en la imagen. Por ello tomaron distanciamiento con los decorados pintados (THOMPSON, 1999, p.313). Una de las nuevas soluciones fue la construcción arquitectónica de los decorados en las localizaciones reales donde tomaba lugar la historia contada. El paisaje aparecía tanto a través de las ventanas de los decorados, como en las tomas exteriores en las que los actores ocupaban el paisaje (Íbidem, 1999, p.314).

Un claro ejemplo de estas construcciones cinematográficas es el archiconocido género hollywoodiense, el **Cine Wéstern**. A día de hoy algunas de las ciudades construidas para los rodajes se han convertido en parques temáticos. Edwin S. Porter es considerado el padre del cine western, quien realizó *Asalto y robo a un tren* (PORTER, 1903). En esta primitiva producción *westerniana* se pueden observar ciertos rasgos característicos de este género cinematográfico: acción, violencia, persecuciones, interiores de edificios hechos enteramente de madera, tiroteos y paseos vertiginosos a caballo. Sin embargo, no posee una de las premisas más importantes, la relevancia del paisaje del Viejo Oeste.

En los años posteriores se comienza a configurar el género. Destacamos la película de John Ford *El caballo de hierro* (FORD, 1923), donde observamos la utilización de diversos

ángulos y cámara con movimiento. En 1939 rueda *La diligencia* (Íbidem, 1939) cuya entrada en escena es la más característica y reiterada en las infinitas producciones pertenecientes a este género: una panorámica del Monument Valley.



Figura 6: Fotograma de *La diligencia* (FORD, 1939).

En el Wéstern podemos observar cómo el paisaje adquiere importancia. Se observan escenarios áridos, fronterizos y descomunales. Es el comienzo de un uso del paisaje propagandístico por parte de la sociedad americana que comienza a introducirse en el imaginario colectivo mundial y quiere exhibir la tierra conquistada.

A pesar de que el paisaje logre protagonismo en este género, su representación no resulta relevante hasta la llegada de ciertos **avances tecnológicos**, como son el color, el sonido o el formato panorámico, los cuales fueron desarrollados durante este periodo.

El lenguaje del cine es audiovisual y se podría decir que su lenguaje no fue inaugurado hasta la perfección de la técnica sonora. El **cine sonoro** se puede definir como aquel en el que la imagen y sonido están sincronizados. En el cine mudo se hizo uso del sonido como complemento de la imagen, siendo redundante y prescindible. Incluso, en ocasiones, como ocurría con las proyecciones de Georges Méliès, se contaba con orquestas que tocaban en vivo durante la película (ANDÚJAR, 2013, p.17).

El sonido empleado puede ser un sonido diegético, *onscreen* u *offscreen*, es decir, dentro o fuera de la pantalla; o no diegético: sonidos en *off* que se superponen. El sonido no tiene por qué reflejar fielmente la realidad; puede ser alterado o amplificado (RACIONERO, 2008, p.40). Este tipo de modificaciones han optimizado la representación del paisaje aportando protagonismo a sonidos que, de otro modo, pasaban desapercibidos para el espectador. Ejemplo de ello son las infinitas películas de suspense y terror en la que el sonido de una rama en medio

de un bosque puede suponer un giro relevante en la trama. La llegada del cine sonoro, al fin y al cabo, permitió el habla del paisaje en el cine, que hasta ahora había permanecido en completo silencio. Se podría decir que existen 5 dimensiones perceptivas del paisaje: visual, olfativa, táctil, sonora y gustativa. A través de las representaciones anteriores al séptimo arte, podemos acercarnos a él a través de la vista; sin embargo, el cine nos permite usar otro de nuestros sentidos: el oído. La posibilidad de su habla supone el acercamiento a la dimensión sonora del paisaje.

Otro de los avances tecnológicos que cambiaron radicalmente el cine de esta época fue la **introducción del color**. No fue hasta 1929 cuando se comenzaron a realizar películas a color, pero la técnica no se llegó a perfeccionar hasta 10 años más tarde con la producción de *Lo que el viento se llevó* (FLEMING, 1939).



Figura 7: Fotograma de *Lo que el viento se llevó* (FLEMING, 1939).

Nos encontramos ante una obra fílmica de enorme relevancia en la historia del cine. En ella podemos observar una técnica cromática y sonora perfeccionada. Este avance tecnológico no solo ayudó a que el paisaje fuera representado de forma más naturalista, sino a que se convirtiera en un motivo efectista y comenzara así una búsqueda audiovisual de lo sublime a través de las localizaciones naturales.

Otro de los avances tecnológicos que más afectaron positivamente al paisaje cinematográfico fue la implantación de la **pantalla panorámica** o *widescreen*. Como hemos comentado anteriormente en este artículo, en las prácticas fotográficas se empleaba la unión de placas para realizar panorámicas. Un proceso similar fue realizado por Abel Gance filmando *Napoleón* (GANCE, 1927), quien hizo sincronizar tres cámaras para las escenas bélicas de la

película. A esta técnica se le denomina *Polyvision*<sup>1</sup>, la cual pudo ser la precursora del *Cinerama*. Tuvo mucho éxito, pero pronto cayó en picado, debido al gran coste que conllevaba su producción.



Figura 8: Fotograma de *Napoleón* (GANCE, 1927).

Paralelamente a este sistema, se estaban realizando diversas investigaciones para conseguir producciones de pantalla panorámica. Destacan técnicas como *VistaVision*, alargando el negativo de 35 a 37 mm o *Cinemascope*, el cual consiste en incluir una imagen comprimida dentro de un negativo estándar. Esta técnica era posible gracias al uso de lentes anamórficas.

La llegada a los cines de una imagen alargada tuvo diversas consecuencias: en las imágenes panorámicas de los filmes realizados con esta técnica, los actores ocupaban un lugar menor en la pantalla y el escenario abarcaba mucho más espacio, por lo que se convertía en una imagen más envolvente. Se trata de un formato que permitió una mayor espectacularidad en la representación paisajística, dando lugar al cine contemplativo. La recepción de este nuevo formato fue recibido por algunos como una imagen irreal y por otros, como Truffaut, mucho más real que el formato usado anteriormente (STANKE, 2017, p.4).

A partir de los años 50 se populariza la producción de películas con los negativos de **70 mm**. Esta técnica existía desde el inicio de los tiempos del cine, sin embargo, el interés por su uso no creció hasta la aparición de la televisión. La posibilidad de ver películas en la pequeña pantalla desde casa supuso una crisis para la industria cinematográfica. Por ello, necesitaban diferenciarse del contenido televisivo y sorprender al público (MASCARELLO, 2006, p.375). Con el negativo de 70 mm conseguían una imagen de gran formato y alta definición. El empleo de esta técnica benefició a la representación paisajística mostrando imágenes mucho más nítidas, con realismo y detalle, a diferencia de las representaciones anteriores, que parecían estar

---

<sup>1</sup>El método de Abel Gance. Detrás de la cámara de Napoleón (1927). Video. Disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=7zOYKGqJ6VA>>. Acceso em: 10-08-2021.



bajo un velo difuso. Entre otros largometrajes filmados con este tipo de película, destaca *Lawrence de Arabia* (LEAN, 1962).



Figura 9: Fotograma de *Lawrence de Arabia* (LEAN, 1962).

En la década de los 70 esta técnica fue en declive, debido al alto coste, tanto para su filmación, como para su proyección en pantalla. A día de hoy es utilizada dentro del cine de autor, en superproducciones realizadas por directores como Tarantino o Nolan, que hacen uso de este tipo de negativo por fetichismo, nostalgia o por aportar distinción a sus producciones.<sup>2</sup>

Además de las invenciones mencionadas que supusieron un cambio para el cine, estableciendo una calidad audiovisual que ha perdurado hasta nuestros días, podemos hablar de otras invenciones que afectaron íntimamente a la representación paisajística.

Las técnicas que se utilizaban desde los inicios del cine para poder representar un paisaje ajeno a la filmación eran los decorados pintados y el *Matte Painting*. Esta última técnica consistía en hacer una máscara en el negativo y colocar la pintura (ejecutada sobre vidrio), fotografía o imagen filmográfica deseada (FURIÓ, 2008, 96). El inconveniente de esta técnica requería que la cámara estuviese completamente quieta.



Figura 10: Matte painting de Mario Larrinaga, *Ciudadano Kane* (WELLES, 1941). Fuente: FX Making of.

---

<sup>2</sup> La magia de los 70 mm: qué hace que un a película grabada en este formato sea tan especial y obsesione a tantos directores. Website. Disponible em: <<https://www.xataka.com/cine-y-tv/magia-70-mm-que-hace-que-pelicula-grabada-este-formato-sea-especial-obsesione-a-directores>>. Acceso em: 04.08.2021.

En 1940 Lawrence W. Butler, artista especializado en efectos especiales, ideó la técnica del *Bluescreen* en la realización de *El ladrón de Bagdad* (BERGER, POWELL, WHELAN, 1940). El color azul fue el escogido para realizar la separación entre el fondo y la figura.



Figura 11: Bluescreen de *El ladrón de Bagdad* (BERGER, POWELL, WHELAN, 1940). Fuente: FX Making of.

Casi dos décadas más tarde, Petro Vlahos, ingeniero e inventor, perfecciona esta técnica que pasa a llamarse *Greenscreen*, *Chroma Key* o *Travelling Mate* (este último término hace hincapié en la posibilidad de realizar movimientos con la cámara a diferencia del *Matte Painting*). Vlahos hizo uso de este procedimiento para la producción de *Ben-Hur* (WYLER, 1959) y cinco años más tarde esta técnica le lleva a ganar un Óscar por su excelente trabajo en *Mary Poppins* (STEVENSON, 1964). En este largometraje podemos encontrarnos un espléndido uso del *Chroma* cuando los actores se sumergen en un mundo pictórico, con un paisaje que se aleja de pretensiones realistas y unos personajes animados.



Figura 12: Fotograma de *Mary Poppins* (STEVENSON, 1964) e imagen del making of de la escena. Fuente: TechThatThrills

Además, es importante mencionar el uso del *Matte Painting* que se realiza en este largometraje. La secuencia de apertura de la película nos muestra una pintura, que podría entrar en la categoría de realismo fantástico, de la ciudad de Londres.



Figura 13: Fotograma de *Mary Poppins* (STEVENSON, 1964) donde se puede observar una pintura sobre vidrio de Peter Ellenshaw.

Peter Ellenshaw fue el artista responsable de estas pinturas, las cuales fueron pintadas sobre un cristal con agujeros, con la intención de poder iluminarlas desde atrás y poder dar vida al paisaje.<sup>3</sup>

Una vez sumergidos en el universo Disney, resulta interesante mencionar la representación paisajística en sus animaciones. Concretamente, la técnica utilizada para películas como *Blancanieves* (MOREY et al.,1937) permitía una atmósfera totalmente alejada de la planitud y la estaticidad. Esto se debe al empleo de una **cámara multiplano** que filmaba desde arriba varias pinturas de óleo sobre cristal, que representaban distintas capas de un mismo paisaje.

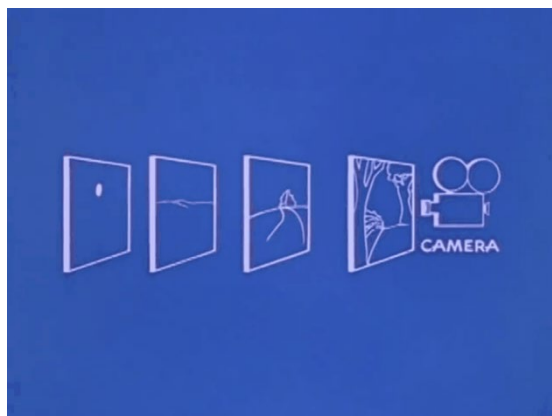


Figura 14: Esquema de la *multiplane camera* de Disney. Fuente: Disney

<sup>3</sup> The making of Mary Poppins. Video. Disponible em: <<https://www.youtube.com/watch?v=85IMVzos-ik>>. Acceso em: 08.08.2021.

## CINE MODERNO

El Cine Moderno comienza a configurarse en los años 40, pero no es hasta los años 60 cuando se consolida. Esta corriente, a diferencia de las anteriores explicadas, es individualista. Es decir, cada autor realiza sus obras filmicas sin seguir un esquema establecido. Sin embargo, sí que se puede hablar de ciertos rasgos coincidentes en distintas producciones (ZAVALA, 2005, p.1). Las características que pueden definir al Cine Moderno son: la oposición al Cine Clásico y la premisa del espacio precediendo a los personajes, herencia de los vanguardistas. Es decir, un paisaje privilegiado que puede llegar a poseer la completa autonomía del filme.

Muchos de los autores del **Neorrealismo italiano** comenzaron como documentalistas, como fue el caso de De Sica o Rosellini. El cine neorrealista se puede definir como un género híbrido entre lo documental y lo ficticio. Contaban con la participación de actores no profesionales y salían a la calle, para filmar entre la multitud o perderse en la naturaleza.

Además del uso de exteriores reales, algunos de los interiores, a pesar de su aspecto naturalista, eran decorados. En esta época se producen muchos avances, estéticos y escenográficos, para conseguir un realismo homogéneo entre todas las localizaciones, tanto reales, como construidas (VUGMAN, 2018, p.211).

En la fase **Posneorrealista** encontramos ejemplos interesantes que comentar. El paisaje deja de representarse como un elemento decorativo, como un fondo donde suceden las cosas y adquiere el mismo protagonismo que los personajes de la historia. *La aventura* (ANTONIONI, 1959), se desarrolla en una isla volcánica que se convierte en un lugar finito y asfixiante, que parece ocupar más importancia en el guión que los propios actores. En palabras de Lino Micciché el paisaje se convierte en “un conjunto de elementos morales psicológicos” (MICCICHÉ, 1978, p.19), una confrontación entre el individuo y el paisaje; se establece un diálogo entre ellos.



Figura 15: Fotograma de *La aventura* (ANTONIONI, 1959).

As in Friedrich's painting, this human figure is framed as insignificant against the awesome presence of the coastal landscape and so, a psychological correspondence is similarly substantiated through the character's physical orientation toward its vastness while, at the same time, facing away from the viewer (MELBYE, 2017, p.116).

Hasta ahora hemos comprobado que, desde los inicios del cine, prevalece la representación paisajística empleando el plano general. Al margen de esta representación estándar, se experimentaron otras angulaciones que modificaron enormemente la visión paisajística y que debemos tener en cuenta.

En primer lugar, el **plano nadir** consiste en poner la cámara a ras del suelo. Esto supone la presentación de la bóveda azul: el cielo. En el otro extremo, se encuentra el **plano cenital**, que coloca la cámara arriba para mirar hacia abajo. El “arriba” solía ser un avión o helicóptero. Ya en los años 30 podemos encontrar películas que usan este plano tan atrevido, como *Victory* (DOLLER, PUDOVKIN, 1938). El plano cenital permite una vista cartográfica del paisaje.

En el largometraje *Otto e mezzo* (FELLINI, 1963) encontramos un claro ejemplo del empleo de estos planos. Al inicio de la película podemos observar cómo un hombre asciende entre las nubes. Lo observamos como si el personaje fuera Peter Pan y nosotros los hermanos Darling. Pero a diferencia de Peter Pan, el individuo está atado a una cuerda, como si fuera una cometa. Observamos a través de un plano cenital cómo su pie está amarrado e intenta deshacerse de sus ataduras. Finalmente, cae en picado hacia el mar.

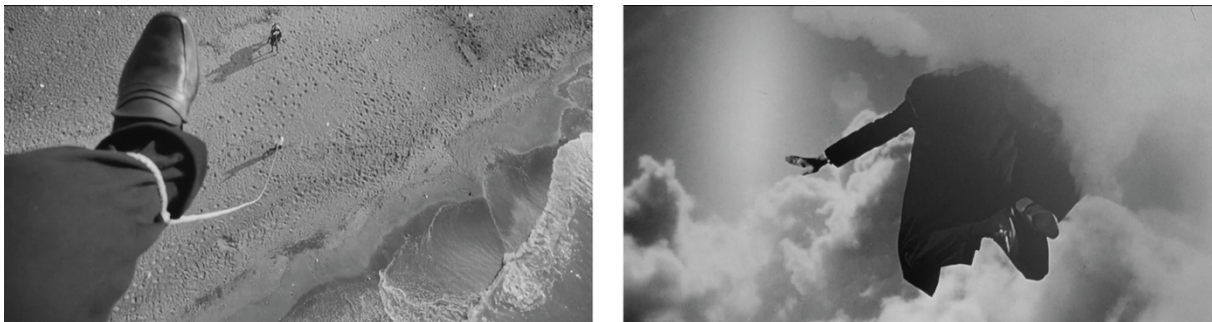


Figura 16: Fotogramas de *Otto e mezzo* (FELLINI, 1963).

Hasta ahora habíamos visto el paisaje tal y como lo hacemos a diario. Un escenario tumbado que nos revela un horizonte infinito. La vista cenital nos muestra un lugar “entero”. Abstracto, antinatural, vertiginoso. Revela partes del paisaje que, incluso el más conocedor del mismo, desconocía. En la historia reciente del cine español es gran conocida la escena introductoria de la película *La Isla Mínima* (RODRÍGUEZ LIBRERO, 2014), en la que realiza

una presentación del lugar donde ocurre la trama. Estas imágenes fueron realizadas por el fotógrafo *aéreo* Héctor Garrido y posteriormente fueron animadas digitalmente bajo su supervisión. El lugar que se observa en esta escena fue realizado en mi pueblo natal y sus alrededores. Sin embargo, para mí supuso un *re-conocimiento* del entorno.

Siguiendo la mirada sobre el paisaje por parte de los neorrealistas, los autores franceses de la **Nouvelle Vague** lo retratan de forma natural, sin edulcorantes. En este movimiento el paisaje tenía un importante papel, puesto que era ineludible la unión entre el personaje y su entorno (ORTIZ VILLET, 2007, p.216). Tras estos acercamientos por parte de los italianos y los franceses, Hollywood se echó a la calle a filmar la realidad que hasta entonces había ignorado.

## CINE POSMODERNO

El cine posmoderno se podría definir como aquel que adquiere características del cine clásico y del cine moderno. Es necesario comentar que, tanto el empleo del término *moderno* como *posmoderno* pueden hacer hincapié, o bien a una época, o bien a la descripción de una película por su estética y narración (GUTIÉRREZ CORREA, 2014, p.9).

La puesta en escena en el Cine Postmoderno se puede definir como fractal: representación autónoma del paisaje frente al personaje; se establece un diálogo entre ambos (ZAVALA, 2005, p.9). Es un cine que vive en un mundo que se digitaliza a una velocidad descomunal y esto se refleja en las técnicas utilizadas y los efectos especiales. Hasta ese momento los coloristas habían utilizado técnicas analógicas de entintado y virado para teñir las películas de un único color y así otorgar una dimensión psicológica a la imagen (TELLO, 2019, p.186). Con la llegada de la era digital los coloristas se convierten en especialistas de postproducción y hacen uso del **etalonaje digital**. Este procedimiento consiste en la corrección de color y su modificación para conseguir una estética concreta. Puede ser utilizado para conseguir una imagen más realista o bien para alejarse del realismo y adentrarse en el infinito mundo de la psicología del color, como es el caso de la película de Sofía Coppola *Las vírgenes suicidas* (COPPOLA, 1999). En esta cinta se elabora una postproducción inspirada en la obra de Eggleston, que consigue un paisaje bucólico y evoluciona radicalmente en el desenlace de la película. En conclusión, el juego del cromatismo permite que un mismo paisaje pueda transmitir sentimientos completamente opuestos según las tonalidades escogidas.



Otro método que se vio digitalizado fue el ya mencionado *Matte Painting*, introduciendo el *Matte Painting Digital*. Ambas técnicas se diferencian en el tipo de procedimiento análogo y digital que las separan. La técnica digital surge en los años 80 con la estandarización de los ordenadores y la aparición de *softwares* apropiados para su desarrollo. Estas pinturas se realizan a ordenador usando pinceles digitales. Existe la posibilidad, aunque no es muy común, de digitalizar los fotogramas para ser pintados con medios digitales, consiguiendo así un resultado híbrido (FURIÓ, 2008, p.113)

En los años 90, con la creación de *Photoshop*, los pintores digitales temen ser desplazados por el collage fotográfico (Íbidem, 2008, p.114). Sin embargo, la disciplina sobrevive y es aplicada, en gran parte, en la elaboración de paisajes fantásticos como en las películas de *El señor de los anillos* (JACKSON, 2001).



Figura 17: Fotograma en el que se puede observar un matte painting de Dylan Cole para la trilogía de *El señor de los anillos* (JACKSON, 2001-2002).

Otra producción artesanal, que se ha transformado desde lo análogo a lo digital, es la elaboración de maquetas para la creación de escenarios. La fabricación de maquetas a escala y su combinación con efectos ópticos sirvió para conseguir tomas realistas de paisajes ficticios.

Hoy en día se siguen realizando maquetas artesanalmente, para luego ser modificadas de forma digital. Un ejemplo de ello es la producción de Wes Anderson *Hotel Budapest* (ANDERSON, 2014). Para la cual realizaron una maqueta e hicieron uso del *Chroma* para obtener el resto de la composición.



Figura 18: Maqueta de *Hotel Budapest* (ANDERSON, 2014) y fotograma de la película. Fuente: Hipertextual.

La **tecnología 3D** se usa de forma híbrida con el *Matte Painting*, pero también existen escenarios hechos enteramente de forma tridimensional, destacando *Avatar* (CAMERON, 2009), la cual fue ejecutada con una cámara estereoscópica. Estas producciones pueden ser vistas de forma tradicional o de forma tridimensional, con unas gafas que ayudan a la visualización de las mismas. En este tipo de producciones los objetos y actores parece salir de la pantalla para alcanzarnos. Descubrimos un espectador que siente estar dentro de él. Los movimientos de cámara, que en otro tipo de película estándar podrían no suscitarle tanto asombro, le puede llegar a producir mariposas en el estómago. Se trata, pues, de un tipo de cine que reduce el paisaje a un mero efectismo.

Para terminar, no podemos olvidarnos de un nuevo artilugio que surca los vientos cinematográficos, el **dron**. Es posible rodar escenas con múltiples drones que abarcan un mismo lugar desde puntos distintos, siguiendo una pauta marcada. Esta nueva tecnología permite una imagen estable, que puede introducirse por lugares donde un helicóptero no alcanza. El incremento del uso de este dispositivo nos ha regalado una infinitud de ángulos de un mismo paisaje y movimientos a través de él que nos aporta la ligera sensación de volar.

## CONCLUSIONES

En el cine se representan paisajes reales, sean estos naturales o urbanos, virtuales o incluso paisajes que interpretan otros paisajes. En este artículo hemos podido observar cómo ha evolucionado la representación paisajística a lo largo de la historia del cine, bien sea por avances tecnológicos o por corrientes artísticas.

Independientemente del tipo de paisaje representado, este siempre cumple una función específica:



El **paisaje como espacio** se acerca al concepto del *no-lugar*, representaciones genéricas de lugares. Su función de espacio permite que el film tenga una zona donde desarrollar la trama. Normalmente su lugar en pantalla se ve reducido por el gran uso de primeros y medios planos o por ángulos que no benefician su representación (LUKINBEAL, 2005, p.5).

With these angles and shots the attention of the viewer remains focused on the social space and dialogue between actors. Close-ups of characters with blurry backgrounds, shots that remove the landscape from view revealing only an object and the sky, or action shots that move rapidly through a landscape, are examples of landscape as space (Íbidem, 2005, p.5).

El **paisaje como lugar** se acerca a la expresión “sentido del lugar”. Se refiere al lugar donde sucede la trama, sea este lugar real o imaginario. El lugar aporta realismo a la narratividad, puesto que se establece la acción en un lugar concreto, dentro de un contexto espacial e histórico (Íbidem, 2005, p.6). Para dar a conocer el lugar, se suelen utilizar ciertas tomas concretas, como son los planos generales y tomas de enfoque profundo, el uso de la vista de pájaro o un alto ángulo de cámara (Íbidem, 2005, p.8).

El **paisaje como espectáculo** sucede cuando su función se reduce a la exhibición de su belleza, ofreciendo placer visual a aquel que lo observa. En esta función hallamos la unión de la topografía y la scopophilia (Íbidem, 2005, p.11).

En el **paisaje como metáfora** se le concede un significado o ideología. Es muy común ver reflejado el conjunto de emociones del personaje en el paisaje que, o bien le rodea, o bien se muestra de forma autónoma representando las agitaciones del actor que no aparece en escena (Íbidem, 2005, p.13). Las metáforas pueden ser extensas o pequeñas. Todos hemos visto alguna vez llover en una película cuando el momento dramático de la trama se desencadena. Esto sería una metáfora pequeña. Por otro lado, una metáfora extensa podría ser el empleo de un lugar específico que transmita un concepto mucho más amplio. Como la elección de Monegros (Aragón, España) como escenario para la película *La Novia* (ORTIZ, 2015), basada en la obra *Bodas de Sangre* (GARCÍA LORCA, 1933). El aspecto desértico e inabarcable del paisaje habla continuamente sobre el desenlace de la historia, como un *spoiler* poético.

Se podría decir que el paisaje comenzó representándose como espacio (en su anonimato), posteriormente se inició su representación como metáfora en las producciones vanguardistas, a raíz de la estructura del cine clásico, como lugar (dando sentido a la historia) y finalmente, gracias a los avances tecnológicos, como espectáculo. Actualmente nos podemos

encontrar con producciones que aportan distintas funciones al paisaje en un mismo largometraje.

En comparación con representaciones paisajísticas anteriores al medio cinematográfico, podemos sacar diversas conclusiones: nos encontramos ante el medio que reproduce el paisaje de la forma más verosímil posible, debido a que, por una parte, añade movimiento y, por otra parte, hacemos uso de un sentido más para la percepción paisajística: el oído.

A diferencia del teatro, como comenta Bazin, en el cine el paisaje puede existir por sí mismo sin la necesaria presencia de la figura humana (BAZIN, 1958, p.179). Por ello, es un tipo de arte que puede explotar audiovisualmente el paisaje para situar la historia, para hablar de aquello que no se ve, para sorprender, pero, sobre todo, puede conseguir que nos paremos a observarlo, algo que parece que hemos olvidado.

Si el cine ha conseguido que nos hipnoticemos con una bolsa de plástico que vuela siguiendo el ritmo del viento<sup>4</sup>, ¿cuántas cosas se podrían conseguir si permitiéramos que el paisaje hablara?

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARREDONDO PÉREZ, H. Los sonidos del cine. **Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación**, v. 6, n. 11, p. 101–105, 1998. Acceso em: 20.08.2021.
- AUMONT, J. El ojo interminable: cine y pintura. p. 208, 1997.
- AUMONT, J. **La imagen**. [s.l.] Paidós, 1990. SADOUL, G. **Historia del cine mundial de Tucumán: Siglo XXI**, 1972.
- BARTHES, R. **La cámara lúcida**. [s.l.] Paidós Comunicación, 1990.
- BAZIN, A. **¿Qué es el cine?** Madrid. Ediciones Rialp, 1990.
- BURCH, N. **El tragaluz del infinito**. Barcelona: Ediciones Cátedra, 2006.
- CAPITÁN, J.; TORRES-GONZÁLEZ, A.; OLLERO, A. Autonomous cinematography with teams of drones. **Workshop on Aerial Swarms. IEEE International Conference on Intelligent Robots and Systems (IROS)**, n.i, p.1–3, 2019.
- Fuentes de la Geografía de Estrabón. **Iura vasconiae: revista de derecho histórico y autonómico de Vasconia**, p. 269–340, 2008. Disponible em: <[http://www.vivendo.co/proyectos/cali/fuentes-de-la-bocha?field\\_region=1464](http://www.vivendo.co/proyectos/cali/fuentes-de-la-bocha?field_region=1464)>. Acceso em: 23.08.2021.
- CEBULSKI, M. C. Introdução à História do Teatro no Ocidente: dos gregos aos nossos dias. p. 126 p.,2012. Disponible em: <<http://site.livrariacultura.com.br/imagen/capitulo-/23-17531.pdf>>. Acceso em: 19.07.2021.

---

<sup>4</sup> Referencia a la famosa escena de *American Beauty* (MENDES, 1999).

CONTRERAS, Ó. ¿Qué es el cine peruano? **Ventana Indiscreta**, v. 0, n. 001, p. 59, 2009.  
DELEUZE, G. **La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2**. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1985.

DE SANTOS GÓMEZ, S. La pintura de escenografías de teatro en el siglo XIX dentro del contexto de la pintura al temple sobre lienzo: metodología y materiales. p. 19–30, 2020.

EDMOND, J. D. **Moving Landscapes: Travelling Shots of Location in Narrative Film**. 2015. The University of Queensland, 2015.

ETCHEMENDI, G. Influencia de la Tecnología Digital en el Fenómeno Cinematográfico. p. 1–54, [s.d.]

FURIÓ VITA, D. Posibilidades Artísticas De La Imagen electrónica: el Chroma-key. 2008.

GARCÍA GALLARDO, F.; ARREDONDO PÉREZ, H. Los sonidos del cine. **Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación**, v. 6, n. 11, p. 101–105, 1998.

GUTIÉRREZ CORREA, M. El cine de autor del cine moderno al cine posmoderno. **Razón y palabra**, n. 87, p. 31–23, 2014. VALÈNCIA, U. De. De la historia al cine pasando por la pintura ¿película o tableau vivant? 2006.

HERNÁNDEZ GUERRERO, J. Los paisajes literarios. **Castilla - Estudios de Literatura**, n. 27, p. 73–84, 2002.

KING, B. “The classical hollywood cinema”. **Screen**, v. 27, n. 6, p. 74–89, 1986.

LUKINBEAL, C. Cinematic landscapes. **Journal of Cultural Geography**, v. 23, n. 1, p. 3–22, 2005.

MAÑES, M.; AVENDAÑO ANGUITA, L.; MOLINA ROMERO, C. (Ed.). **La philologie française à la croisée de l’an 2000: panorama linguistique et littéraire**. [s.l.] Universidad de Granada, 2000. p. 151–158.

MARTÍNEZ DENGRA, E. La decoración teatral en el siglo xviii francés. In: SERRANO MARTÍNEZ SÁNCHEZ, S. **Universidad Complutense de Madrid Un**. 2018. Universidad Complutense de Madrid, 2018. GOTR, E. H.

MASCARELLO, F. **História do cinema mundial**. [s.l: s.n.]

MELBYE, D. Filmes de paisagem psicológicos: abordagens narrativas e estilísticas. **Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento**, v. 4, n. 1, p. 108–132, 2016.

MÉLIÈS, G. Ciné-Journal , Le Journal du Film , p. 20–29, 1987. MARTÍNEZ HERNÁNDEZ, M. Los Otros Dos Géneros Menores, El Drama Satírico Y El Mimo. 1978. Disponible em: <<http://interclassica.um.es/var/plain/storage/original/application/733d2de4538cac043d4061c83624edad.pdf>>. Acceso em: 05.08.2021.

MOLINA, O. A. Intentos de sonorización previos al llamado cine. p. 1–26, [s.d.]

NEWHALL, B. **Historia de la fotografía**. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

ORTIZ VILLETÀ, Á. Paisaje con figuras. El espacio habitado del cine. **Saitabi: revista de la Facultat de Geografia i Història**, v. 57, n. 57, p. 205–226, 2007.

GÓMEZ ALONSO, R. El efecto impresionista en el discurso filmico de Jean Epstein: El hundimiento de la casa Usher. **Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada**, v.7, n.2, p.85–106,2017. Disponible em: <<https://dial->

net.unirioja.es/descarga/articulo/6278004.pdf%0Ahttps://dialnet.unirioja.es/servlet/extart?codigo=6278004>. Acceso em: 07.08.2021.

OLIVA OLIVARES, C. Apuntes sobre historia del teatro: el camino hacia la verdad escénica. **Cuadernos para investigación de la literatura hispánica**, n. 27, p. 15–80, 2002.

PECKHAM, R. S. Landscape in Film. **A Companion to Cultural Geography**, p. 420–429, 2007.

PELLEGRINI FERREIRA, G. H. **LITERATURA Y PAISAJE: EL BOSQUE, EL RÍO Y EL MAR EN LAS LITERATURAS AMAZÓNICA, GRABIÚNA Y ANDALUZA**. 2019. Universidad de Sevilla, 2019. MUGIRO ALTUNA, C. Estética de la naturaleza en el cine ruso y soviético. 2013.

RACIONERO, A. **El lenguaje cinematográfico**. Barcelona: Editorial UOC, 2008.

SIMÓN, P. I. **De las tablas al celuloide Trasvases discursivos del teatro al Cine Primitivo y al Cine Clásico de Hollywood**. Madrid: Editorial Fundamentos, 2007.

STANKE, Z. The Technological Innovation of Widescreen Format and Aspect Ratio in Film. n. February 2017, 2018. GUTIÉRREZ CORREA, M. El cine de autor del cine moderno al cine posmoderno. **Razón y palabra**, n. 87, p. 31–23, 2014.

VILARÓ I MONCASÍ, A. Entre la representación y la figuración. El cine de la Nouvelle Vague: una revisión histórica. **Historia y Comunicación Social**, v. 21, n. 1, p. 221–239, 2016.

ZAVALA, L. Cine Clásico, Moderno y Posmoderno. **Razón y palabra**, n. 46, p. 2, 2005.

## FUENTES DOCUMENTALES ELECTRÓNICAS

The making of Mary Poppins. Video. Disponible em: <<https://www.youtube.com/watch?v=85lMVzos-ik>>. Acceso em: 08.08.2021.

El método de Abel Gance. Detrás de la cámara de Napoleón (1927). Video. Disponible em <<https://www.youtube.com/watch?v=7zOYKGqJ6VA>>. Acceso em: 10.08.2021.

La magia de los 70 mm: qué hace que un a película grabada en este formato sea tan especial y obsesione a tantos directores. Website. Disponible em: <<https://www.xataka.com/cine-y-tv/magia-70-mm-que-hace-que-pelicula-grabada-este-formato-sea-especial-obsesione-a-directores>>. Acceso em: 04.08.2021