

Framing a paisagem.

Movimento, Paisagem e Cinema

Vitor dos Santos Gomes

Artista plástico e docente do Departamento de Artes Visuais e Design da Escola de Artes da Universidade de Évora. Doutor em Belas Artes, especialidade Ciências da Arte na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Centro de História e Investigação Artística (CHAIA). Investigador - IN2PAST: Laboratório Associado para a Investigação e Inovação em Património, Artes, Sustentabilidade e Território.

vmsg@uevora.pt

Resumo

Este ensaio pretende refletir a relação do tempo, espaço e movimento, com a temática da paisagem nas artes visuais e no cinema. A noção humana de tempo encontra-se ligada de forma íntima às percepções fornecidas pelos sentidos - com destaque certamente para o sentido da visão - o que faz com que a noção humana de tempo se encontre diretamente influenciada pela luz e pelo movimento. A maneira como o mundo físico é observado, como se regista visualmente e assume o seu poder visual é profundamente relevante para o manuseio dos materiais da paisagem no cinema; os termos da relação permitem que a experiência seja captada num sentido de primeira ordem. Isso acontece através dos próprios processos de representação que constituem a faculdade da memória, do tempo e do movimento e não como um subproduto psicológico das percepções e pensamentos ligados a essa experiência. A mobilidade implica a conjugação do espaço e do tempo, mas também mobiliza rupturas na paisagem.

Palavras-chave: Cinema; Paisagem; Tempo; Movimento.

Abstract

This paper aims to reflect the relationship between time, space, and movement, with the theme of landscape in visual arts and cinema. The human notion of time is intimately linked to the perceptions provided by the senses - with emphasis certainly on the sense of vision - which means that the human notion of time is directly influenced by light and movement. The way in which the physical world is observed, how it is visually registered and assumes its visual power is profoundly relevant to the handling of landscape materials in cinema; the terms of the relationship allow the experience to be captured in a first-order sense. This happens through the representation processes that constitute the faculty of memory, time, and movement and not as a psychological by-product of the perceptions and thoughts linked to this experience. Mobility implies the combination of space and time, but it also mobilizes ruptures in the landscape.

Keywords Cinema; Landscape; Time; Movement



Fig. 1. Claude Monet,
Manneporte (Étretat), 1883.

Take One: Definição de paisagem

A paisagem envolve o isolamento de uma certa medida espacial e de um determinado período temporal. Ou seja, todas as noções de paisagem são produzidas pela interpretação humana que, simplesmente devido à fisiologia humana ou devido à obliquidade política ou cultural, é seletiva. Os subseqüentes tratamentos estéticos da paisagem, seja em pintura, fotografia ou filme, envolvem mais seleção, interpretação e omissão, seja por um indivíduo ou por um grupo. As paisagens podem ser reconfortantes ou assustadoras, desafiadoras ou tranquilizadoras; como salienta Kenneth Clark: “Na paisagem a pintura tem tido uma história curta e descontínua. Na maior idade da arte europeia, da idade do Pártenon e a idade da Catedral de Chartres, a paisagem não poderia existir; para Giotto e Michelangelo era uma impertinência. É só no século XVII, que grandes artistas ocupam a pintura de paisagem por si só e tentam sistematizar as regras. Somente no século XIX vai tornar-se a arte dominante e criar uma estética¹”

Paisagens retratadas são, muitas vezes, simbólicas e frequentemente contribuem para a formação social, que refletem sobre as sociedades humanas e as normas sociais onde se inserem. Neste sentido a paisagem pode ser encarada como um espaço ilusionista, em que as características inventadas são desenvolvidas e a topografia é secundária para a sua evocação, onde a relação entre o indivíduo, ou o coletivo, e a sua representação é ainda mais acentuada².

Uma definição de paisagem, portanto, precisa reconhecer diferentes tipos de ambientes, do rural para o urbano, do macro ambiente da ecologia ao micro-ambiente da habitação humana. Representações de paisagens podem incorporar as manifestações da modernidade, isto é, inteiramente compostas de acontecimentos da natureza. Enquanto é possível reduzir as definições de

paisagem com base na intervenção humana, na sua ausência, na presença de recursos naturais, ou através, do impacto das suas características notáveis. O ponto-chave sobre paisagens é que elas são compostas de muitos elementos e estes elementos interagem para criar a nossa concepção global do mundo.³

Como um mapa, a paisagem cinematográfica é a instituição da ordem sobre os elementos da paisagem, recolhendo a distinção entre o construído e o descoberto. Como um mapa, a paisagem cinematográfica tem envolvido tecnologias e técnicas que têm evoluído. Através do século XX, a associação de novas tecnologias do cinema com a formação de paisagens cinematográficas, procedeu para melhorar as formas em que a comunicação e a interpretação da paisagem foram compartilhadas⁴.

A escrita cinematográfica exprime-se como um pedaço do mundo que nos olha e nos representa. Na opinião de João Mário Grilo, “quaisquer que elas sejam, as palavras de ordem no cinema, as unidades elementares da sua linguagem e dos enunciados institucionais em que ela se exprime e atualiza, relevam, portanto, de uma pragmática que se representa nos filmes e na natureza performativa dos seus enunciados. A profundidade de campo da imagem do cinema não esbarra na Natureza, nem na intencionalidade da mise en scène, nem sequer nos modos e nas dificuldades técnicas de conjugação ótica do mundo, mas no contorno e nos limites de uma palavra institucional e no efeito-território que ela produz; o campo cinematográfico – a porção de espaço contido pelo enquadramento da câmara – não é, por isso, apenas imagético; possui uma substância política”⁵.

O cinema atingiu um ponto-chave do seu desenvolvimento na última parte do século XX com a chegada das novas tecnologias do cinema digital. Tecnologias digitais, progredindo rapidamente na frente doméstica como o *hardware*, como o Apple Mac, o primeiro computador doméstico prontamente acessível, aparecem na década de 1970 depois, softwares como o CD-ROM, chegaram no início de 1980, oferecendo armazenamento de dados, prosseguindo com o DVD na década de 1990.

A chegada das tecnologias digitais ao cinema coincidiu com uma reorientação da nossa compreensão do que constitui uma nação, ou estado-nação, com uma reavaliação da ideia de comunidade, correspondente ao surgimento de comunidades fundadas no *world wide web*, facilitado pela internet e com a crescente importância do global, apoiada por esta comunicação digitalmente melhorada. No entanto, conceitos e ideias que atualmente informam a nossa compreensão do cinema e das paisagens cinematográficas, são aqueles conceitos e ideias, formadas na era analógica do século XX.

No futuro, aqueles que nasceram na era digital emergente podem ter uma resposta diferente a paisagens cinematográficas, fundadas sobre a coerência da imagem e som, talvez, em vez de sobre a correspondência do filme para com um sentido da forma preexistente, ou verossimilhança conectada com experiência. Mas aqui, no fim da era analógica, as paisagens cinematográficas⁶

relacionam-se com a natureza análoga da representação, e esta representação é produzida pela seleção, construção ou de uma mistura destas, e estas paisagens têm graus correspondentes de autenticidade e de originalidade.

"Framing" a paisagem

A película cinematográfica, é composta por fotogramas⁷ de referência, bem como de fotogramas de composição, e em grande parte apresenta a sua arte como uma escolha de sequências. Representações de paisagens, como combinações complexas de encontros visuais ou de características escolhidas, enfatizam a incrível variedade de possíveis inter-relações que compõem o mundo.

As paisagens cinematográficas são ainda mais complicadas pela leitura da observação do movimento, pois dependem do fotograma para sugerir uma leitura e limitar o alcance das interpretações. Embora possa ser possível visualizar um filme em que a linha entre um fotograma e o seguinte pode ser vista como totalmente contínua, os fotogramas dão-nos a aparência de estarem desprovidos de limites, e as tecnologias do cinema têm sido utilizadas para fornecer imagens encapsuladas que, ao invés de limitar a percepção humana, têm a capacidade de melhorá-la.⁸

Ou seja, a importância do fotograma cinematográfico é a sua capacidade de tornar possível uma interpretação e uma compreensão conferida pela forma. Essa estrutura formal, relacionada com

Fig.2 Frame: *Playtime*, Jacques Tati's. 1967.



o contexto histórico da arte pictórica, é um dispositivo que permite, tanto quanto as estruturas formais de certos tipos de poesia, que ensinam o poeta a melhor traçar o seu argumento poético.

Como Ross Gibson⁹ assinala: “A câmara não é uma máquina projetada para expressar a sublimidade - baseada num padrão panteísta romântico ou pós-modernista, o tipo de um sistema global, que antes de uma união centralizada, começa a se desintegrar. A câmara não expressa uma “inepressividade”, muito pelo contrário. Ela é projetada para não deformar os códigos da perspectiva que foram instalados na prática da arte durante o renascimento.”¹⁰

O papel do enquadramento no cinema, usando a câmara para gravar ou selecionar paisagens, é diferente, no entanto, do papel da tela na pintura. Dentro da “moldura” cinematográfica o movimento, geralmente, é um dos indicadores essenciais do significado. O *frame*, mais frequentemente, é um contributo para o movimento (isto é, ele é conhecido por ser uma parte de um continuum); muitas vezes contém o movimento, mas sugere que este movimento vai além de seus limites.

Dentro do fotograma, o movimento da câmara pode ocorrer, através da utilização de uma focagem profunda ou menos profunda; O plano, em cinema, é um fragmento de filme rodado ininterruptamente, ou que parece ter sido rodado sem interrupção. É, portanto, um conjunto ordenado de fotogramas ou imagens fixas, limitado espacialmente por um enquadramento (que pode ser fixo ou móvel) e temporalmente por uma duração. Os fotogramas, planos, cenas e sequências constituem uma hierarquia de unidades do produto audiovisual, tanto para o planeamento e realização quanto para a receção e análise do seu significado.

No momento da filmagem, o plano inicia-se sempre que a câmara é ligada para a captação de imagens e termina quando ela é desligada. Neste sentido, a noção de plano confunde-se muitas vezes com a da filmagem. No entanto,



Fig.3 - Frame: *L'Avventura*, Michelangelo Antonioni, 1960.

no cinema ficcional, um mesmo trecho narrativo pode ser encenado e filmado várias vezes de um mesmo ponto de vista, constituindo várias filmagens de um mesmo plano. Portanto, na filmagem, cada tomada é uma tentativa de rodar um plano.

Dentro de qualquer fotograma ou panorâmica geral de qualquer paisagem cinematográfica, não só o movimento, mas a cor e a forma possuem um papel central. A cor e a forma no cinema têm precedentes naturais. Precisamos de olhar para os reinos animal ou vegetal para reconhecer o papel da cor e da forma em revelações de perigo ou de segurança, na formação de padrões de comportamento ou nos ciclos de atividade sazonal. O mundo natural, informa os nossos próprios sentidos, instintivos e práticos, e tem minimizado a nossa natureza construtiva, sugerindo-nos modos em que pode compor e instrumentar a nossa arte visual.¹¹

Dada a qualidade expansiva do cinema, a gama de potenciais tonalidades e configurações alternativas é considerável, e o papel dos cineastas ou colaboradores criativos numa equipa de cinema, é reforçado. Em muitos casos, as paisagens cinematográficas envolvem um grupo ou uma visão compartilhada; em alguns casos, eles são o produto de um forte senso individual, no entanto, relacionado com uma história cultural ou social. No entanto, em todos os casos clássicos ou em configurações alternativas, assentam ambos em convenções comuns de referência.

Estes funcionam como memórias coletivas, recordando-nos a nossa compreensão do mundo natural e podem descrever as nossas associações intuitivas que, em muitos aspetos, são anteriores à nossa linguagem oral. O cinema, portanto, e a “língua” das paisagens cinematográficas, são retratos que conectam os cineastas e os diversos públicos com um senso inato e primitivo do eu e do mundo.¹²

As paisagens cinematográficas não são simplesmente instantâneas, rementem para os nossos “lugares” e para uma categoria geral, que as definem, antes da sua representação. Este auxiliar mnemónico, fundado sobre a complexidade de um enquadramento e de uma justaposição de enquadramentos, onde o lugar dos elementos da composição cinematográfica na nossa compreensão humana é inata, é atemporal e não necessariamente corresponde ao tempo do dia-a-dia, que é sujeita a vida humana.

Pelo contrário, da forma discutida por Henri Bergson¹³, desta vez é real ou pura e estimula as memórias que se entrelaçam com as ações de superfície da existência quotidiana. As sugestões de Bergson tem uma especial referência aqui porque, na análise das paisagens cinematográficas, é possível observarmos um conjunto de características de referenciais que são tanto metafísicos como físicos. Bergson relatou:

“Tudo, então, deve acontecer como se uma memória independente reunisse as imagens com o que elas sucessivamente ocorrem ao longo do tempo; E como se o nosso corpo, juntamente com o seu contorno, nunca foi mais do

que uma de entre estas imagens, o último é o que obtemos em qualquer movimento fazendo uma secção instantânea no fluxo geral do devir.”¹⁴

Por paisagens cinematográficas, enquanto obviamente parte de um *continuum* e igualmente compostas por *frames*, podem ser consideradas também condutores de memórias e de uma forma de tempo, que transcende o próprio cinema.

Seria incorreto, no entanto, sugerir que as paisagens cinematográficas são compostas apenas de imagens e o de um “arranjo cuidadoso”, de uma coleção, ou de uma construção dessas imagens. E os sons da paisagem? Som e música são partes integrantes das paisagens cinematográficas. Se estes funcionam como reforços naturalistas da imagem, ou se eles são complementares, a sua contribuição é considerável. Os ambientes acústicos no cinema revelam um conjunto de relações com o som, bem como oferecem uma variedade de associações para a narrativa cinematográfica, para as respostas do público bem como para as possibilidades de composição disponíveis para os diretores e os editores.

Como o movimento, a cor ou a forma, as paisagens cinematográficas podem usar o som no filme como um atributo, mas não como um elemento discreto, concreto; em vez disso, o som de cinema é experiente em relação ao que vemos na tela; o que ouvimos, adiciona, pergunta, progride, estende, conclui ou desafia a ação, a imagem, o movimento, a cor ou a forma.

O som, ou a música, pode num primeiro plano - fazer uma sinalização próxima da ação ou do evento, sugerindo traços de caráter ou de potenciais narrativas. Um momento específico de movimento, por exemplo, pode ser indicado na paisagem cinematográfica, tanto através da incorporação de som e de música, como pelo uso de certo tipo de vestuário ou de uma configuração narrativa. Também o som ou em especial a música, salienta a natureza performativa do filme, e os aspetos teatrais da paisagem cinematográfica podem ser aumentados pelo uso de som e/ou da música.

Considerando que o espaço visual é quase exclusivamente sólido ou opaco, o espaço *cinematográfico* pode ser transparente. Curiosamente, se invertermos as ideias desta relação em termos do visual e do auditivo no cinema, poderíamos ver o filme como um mapa transparente com o seu próprio som.

Os mapas representam a tentativa para encarnar o físico. Não mais objetos em si, mas pelo contrário são a tela em que a representação encontra a sua forma. O som e a música, como com a imagem, têm uma perspetiva. Eles podem adicionar uma profundidade mimética de um *frame*, ou a sequência de um filme. Eles também podem ser puramente evocativos, e este é frequentemente o caso com a música nos filmes. Os aspetos sensoriais das paisagens cinematográficas notavelmente são avaliados na diferenciação entre o som, a música e de fato o barulho. O barulho, que tende a denotar o som desagradável ou o inesperado, interrompe uma paisagem cinematográfica, sugerindo uma perturbação para o equilíbrio da imagem ou de uma banda sonora.¹⁵

O enquadramento de uma paisagem cinematográfica envolve uma complexa combinação de características encontradas ou escolhidas - um pouco visuais, algumas sonoras, algumas relacionadas com o movimento, algumas com base na compreensão inata. A variedade de inter-relações entre esses recursos é infinita e depende não só na criatividade individual ou interpretação individual, mas também do grupo ou da compreensão cultural. A paisagem cinematográfica também é formal e conceptual e a leitura das paisagens cinematográficas endereça-nos para ser cúmplices com os cineastas e os espectadores do cinema. A memória do "olhar" é ao mesmo tempo construída temporalmente, social e culturalmente, que reúne e a coloca em primeiro plano, quando é necessário.

Ao lidar com os elementos pictóricos e sensoriais separados uns dos outros no tempo, também é essencialmente uma operação social que define como eles vão juntos, ou o que eles têm em comum, e então o que permite que esses dados sejam recuperados numa retrospectiva visual. É igualmente numa base culturalmente partilhada que a nostalgia do lugar, do tempo, das paisagens e do passado implica um retorno em

Fig.4 William Turner, *Chuva, Vapor e Velocidade - O Grande Caminho-de-Ferro Ocidental*, 1844.



direção a um estado anterior da existência, marcado por um papel comum e lembrado, que nos é dado pela natureza.

Quais as implicações das nossas experiências visuais, num mundo cada vez mais centralizado no olhar, movimento e no tempo?

Construindo ficções visíveis e paisagens, o cinema apropria-se de modo particular do espaço e do tempo através das texturas de cenário/espaço, montagem, luz, som e edição. A paisagem, como uma escrita do imaginário e da memória social, integra o cinema no seu movimento permanente de recriação e de tempo.

Por outro lado, o cinema ao criar diferentes realidades torna-se num potente intermediário na construção da própria paisagem e do seu tempo. O cinema torna-se assim num arquivo que reúne não somente um vasto repertório de documentação sobre o espaço paisagístico, quanto sobre as mudanças nas conceções da paisagem no imaginário coletivo, uma vez que esse também entende as alterações constantes do tempo na paisagem. Roland Barthes refletiu com um propósito diferente em mente e reconheceu que tanto quando, influenciado por *Eisenstein*, pensou numa teoria de fotogramas (ou *Frames*) no cinema, a fim de compreender o que escapa à temporalidade, ao movimento e fixa na condução do filme através do projetor e da narrativa. "O fotograma", escreveu Barthes, "ao instituir uma leitura que é ao mesmo tempo instantânea e vertical desconsiderando o tempo lógico (que é apenas um tempo operativo); ensina-nos a dissociar a restrição técnica (as filmagens) do autenticamente fílmico, que é o significado do 'indescritível'.¹⁶

Quando contemplamos um momento ou um movimento, um *Frame* de um filme, suspendemos de seguir a história por um momento, mesmo que a narrativa não desapareça completamente da nossa consciência - ao qual podemos acrescentar que é precisamente porque a narrativa não desaparece da nossa consciência, porque podemos rever novamente a "*história*" a qualquer momento. A interrupção da narrativa pela contemplação tem o efeito de isolar o objeto do olhar, momentaneamente, libertando-o da sua função narrativa.

Descrevendo de uma maneira diferente, a contemplação do espetáculo fílmico, depende de um olhar autónomo: "é este olhar que permite a noção da paisagem fílmica na ficção narrativa (e documentário com base num evento); torna possível a transição da configuração à paisagem.¹⁷" A contemplação da configuração espacial liberta-a brevemente de sua função narrativa (mas talvez, nalguns casos, somente para o tempo de um pensamento); por um instante, o cenário natural ao ar livre, de uma narrativa de ação, é considerado por seu próprio direito, como uma paisagem.

Depois de quatro séculos de desenvolvimento, este modo de ver a paisagem constitui hoje um hábito cultural e um modo de olhar o mundo, revelando-se não só na nossa capacidade de ver paisagens reais no local, mas também na nossa capacidade de trazer um "olhar de paisagismo" sobre imagens que não imediatamente derivam do género (por exemplo, obviamente, imagens

filmicas). Nesses casos, é o contexto cultural que torna possível direcionar o olhar de “paisagem” para os espaços narrativos de filmes de ficção, apesar da ausência de estratégias ou intenções para torná-los autônomos. Repousando sobre o espectador para assegurar o movimento de ajuste à paisagem e, quando possível, tornar o espaço autônomo, para interromper, por um momento, a sua ligação com a narrativa. A paisagem comparece quando, ao invés de seguir a ação ou o movimento, ligamos o nosso olhar em direção ao espaço e vamos contemplá-lo, em e em si mesmo.

Notas

¹ Cf. CLARK, Kenneth; *A Paisagem na Arte*, Editora Ulisseia, Lisboa, 1964. P.12.

² Ver JACKSON, John Brinckerhoff; *Discovering the vernacular landscape*. New Haven: Yale University Press, 1984.

³ Ver ANDREWS, Malcolm; *Landscape in western art*. New York: Oxford University Press, 1999. P.43-44.

⁴ Ver CASEY, Edward S.; *Representing Place: Landscape Painting and Maps*. Minneapolis/London: n University of Minnesota Press: 2002.

⁵ Cf. GRILO, João Mário; *A Ordem no Cinema: Vozes e palavras de ordem no estabelecimento do cinema em Hollywood*. Tese de Doutoramento, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 1993. P. 4-5.

⁶ Ver LEFEBVRE, Martin; *De la figure au musée imaginaire: Théorie et pratique de l'acte de spectature*, 1998. P.94.

⁷ Denomina-se fotograma cada uma das imagens impressas quimicamente no filme cinematográfico. Fotografados por uma câmara a uma cadência constante (desde 1929 padronizada em 24 por segundo) e depois projetados no mesmo ritmo, em registo e sobre uma tela, os fotogramas produzem no espectador a ilusão de movimento. Isto deve-se à incapacidade do cérebro humano de processar separadamente as imagens formadas na retina e transmitidas pelo nervo ótico, quando percebidas sequencialmente acima de uma determinada velocidade. Esta persistência da visão faz com que

a nossa percepção misture as imagens de forma contínua, dando a sensação de movimento natural. Como imagem individual de um filme, o fotograma corresponde ao “frame” do vídeo, e ambos são genericamente chamados de ‘quadros’ de um produto audiovisual. A origem do fotograma remonta às origens da própria fotografia, quando o alemão Johann Heinrich Schulze em 1724 descobriu a sensibilidade dos sais de prata à luz.

⁸ P. Adams Sitney realça o efeito desta temporalidade, adequada à linguagem da paisagem filmica: “o uso de paisagens sublimes frequentemente coincide com situações meteorológicas espetaculares. O cinema foi a primeira arte que poderia representar a temporalidade e o ritmo de uma tempestade.” Cf. Sitney, P., Adams; “Landscape in Cinema: The Rhythms of the World and the Camera,” In *Landscape, Natural Beauty and the Arts*, eds. Salim Kemal e Ivan Gaskell, (Cambridge: Cambridge University Press, 1993), p.112.

⁹ Ross Gibson (1956) é Professor da Creative & Cultural Research na Universidade de Canberra. Nessa função, ele trabalha de forma colaborativa na produção de livros, filmes e obras de arte. O autor supervisiona estudantes de pós-graduação e durante o início de 2000, foi diretor executivo da criação para o estabelecimento do Centro Australiano para a imagem em movimento na *Federation Square*, em Melbourne. Nos últimos anos, ele desempenha funções de Professor na UTS e na Universidade de Sydney.

¹⁰ Cf. GIBSON, Ross; *Camera natura: Landscape in Australia feature films, framework 22/23* (1983), 47-51. (50).

¹¹ Ver BORDWELL, David and THOMPSON, Kristin; *Film Art: An Introduction*, Fourth Edition, Nova Iorque; McGraw Hill, 1993, p.212.

¹² Idem, ibidem, p.214.

¹³ Henri Bergson (1859/1941) foi um filósofo e diplomata francês. Conhecido principalmente pelos seus livros *Ensaio sobre os dados imediatos da consciência*, *Matéria e Memória*, *A Evolução Criadora* e *As Duas Fontes da Moral e da Religião*; a sua obra é de grande atualidade e tem sido estudada em diferentes áreas como o cinema, literatura, neuropsicologia, bioética, entre outras. Recebeu o Nobel de Literatura de 1927.

Referências

ANDREWS, Malcolm; *Landscape in western art*. New York: Oxford University Press, 1999.

BARTHES, Roland; "Le troisième sens," in *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III* (Paris: Gallimard, 1982).

BERGSON, Henri; *Matéria e Memória*. Londres, 1991.

BORDWELL, David and THOMPSON, Kristin; *Film Art: An Introduction*, Fourth Edition, Nova Iorque; McGraw Hill, 1993.

CASEY, Edward S; *Representing Place: Landscape Painting and Maps*. Minneapolis/London: n University of Minnesota Press: 2002

¹⁴ Cf. BERGSON, Henri; *Matéria e Memória*. Londres, 1991, p.77.

¹⁵ Ver BORDWELL, David and THOMPSON, Kristin; Idem, ibidem, p.218.

¹⁶ Cf. BARTHES, Roland; "Le troisième sens," in *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III* (Paris: Gallimard, 1982), p.61.

¹⁷ Cf. LEFEBVRE, Martin; *De la figure au musée imaginaire: Théorie et pratique de l'acte de spectature*. Collection: Champs visuels; Editions-Harmattan. Paris, 1998. P.94.

CLARK, Kenneth; *A Paisagem na Arte*, Editora Ulisseia, Lisboa, 1964.

GIBSON, Ross; *Camera natura: Landscape in Australia feature films, framework 22/23*. Sydney (1983).

GRILO, João Mário; *A Ordem no Cinema: Vozes e palavras de ordem no estabelecimento do cinema em Hollywood*. Tese de Doutoramento, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 1993.

LEFEBVRE, Martin; *De la figure au musée imaginaire: Théorie et pratique de l'acte de spectature*, Collection: Champs visuels; Editions-Harmattan. Paris, 1998.