

Il paesaggio
nel cinema contemporaneo

a cura di

Stefania Parigi e Giacomo Ravesi

Bulzoni editore

Sommario

7 Premessa

Topologie

- 11 Tonino Griffiero, *I confini (atmosferici) del paesaggio*
23 Martin Lefebvre, *Sul paesaggio nel cinema narrativo*
43 Antonio Costa, *Denaro il paesaggio: natura e artefatto*

Geografie

- 59 Flavio De Bernardinis, *Il cinema americano e la "produzione di paesaggio"*
73 Alberto Pezzotta, *Paesaggi naturali e urbani nel cinema cinese*
89 Vito Zagario, *Paesaggi italiani*
105 Leonardo De Franceschi, *L'Africa negli occhi di chi vi fa ritorno. Riconfigurazioni postcoloniali*

Attraversamenti

- 119 Marco Bertozzi, *Anacronismi e paesaggi documentari*
131 Denis Brotto, *L'adiacenza e il paesaggio. Il paesaggio nel cinema digitale*
143 Giacomo Ravesi, *La metropoli tra arti e media*
159 Bruno Di Marino, *Lo sguardo all'infinito. Paesaggio, cinema, sperimentazione*

Figure

- 175 Jacques Aumont, *L'origine del crimine. I luoghi della memoria*
189 Lorenzo Marmo, *La città e il deserto. Gli spazi del conflitto in Iraq*
201 Mattia Cinquegrani, *Decomposizioni dell'assenza: il paesaggio sepolcrale*
209 Antonietta Buonauoro, *Paesaggi della catastrofe. Gli tsunami dei media*
219 Emiliano Morreale, *Terre di transito*
225 Stefania Parigi, *La valle del Po: una rete di sguardi*

In copertina:

Casting a glance (2007), James Benning

grafica: Anna Bulzoni

issn 2038-5536

© 2014 by Bulzoni editore

È vietata la traduzione, la memorizzazione elettronica, la riproduzione totale o parziale, con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico.

L'illecito sarà penalmente perseguibile a norma dell'art. 171 della Legge n. 633 del 22/04/1941

<http://www.bulzoni.it>

c-mail: bulzoni@bulzoni.it

Autori

- 241 Giorgio Tinazzi, *Un luogo da cui guardare. I viaggi di Angelopoulos*
247 Rinaldo Censi, *Danièle Huillet e Jean-Marie Straub / Sopraluoghi*
255 David Bruni Abbas, *Kiarostami e gli infiniti orizzonti dello sguardo*
265 Maria Faccio, *Michelangelo Frammartino. Il dono e il paesaggio*

275 Bibliografia essenziale: dagli anni novanta ad oggi

Premessa

Nel web tutti i luoghi sono destinati a diventare paesaggio. Sugli *screensavers* del computer si muovono automaticamente, in dolci dissolvenze, spiagge incantate, con enormi sdraio che attendono i visitatori in posti remoti, o acque cristalline che mostrano in trasparenza mondi sconosciuti. Le immagini incontrate nelle incursioni, ormai quotidiane, dentro la rete declinano tutte le tipologie e tutti gli usi possibili di paesaggio: la pubblicità vacanziera, la denuncia dell'ambiente inquinato, gli aspetti folcloristici e standardizzati della bellezza, la testimonianza dei disastri naturali o di quelli bellici, la fantasmagoria della metropoli e l'evocazione di una natura originaria, la scena del lavoro e dello svago, il mondo della realtà e quello del sogno, lo sguardo del testimone per caso, il diario singolare del viaggiatore. Nel caos indifferenziato del web si ripropone, come in un archivio disordinato, quell'idea di «onni-paesaggio» che, secondo Michael Jakob, caratterizza l'epoca contemporanea. Nel momento in cui un luogo, uno spazio, un territorio diventano materiale di scambio, esperienza indotta o esperienza condivisa, ecco che assumono i connotati di paesaggio. I luoghi sono così ridotti alla loro icona, al loro marchio di riconoscimento e di spendibilità.

Nella rete il paesaggio è necessariamente destinato a diventare nient'altro che un'inquadratura, portando alla massima decantazione la sua peculiarità originaria di essere un frammento del visibile, ratificato da uno sguardo soggettivo che applica i codici di una determinata cultura. L'ambigua collocazione del paesaggio tra rappresentazione ed esperienza viene moltiplicata in un processo continuo di reversibilità, in cui si perde il rapporto tra l'archetipo naturale e le sue riproduzioni, entrambi inglobati in un inesauribile circuito di flussi.

Le dinamiche della globalizzazione sembrano dissolvere, attraverso un'infinita moltiplicazione e assimilazione di tratti, qualsiasi residuo aspetto originale e auratico del paesaggio legato all'esperienza vissuta. Con il concetto di «mediascape» l'antropologo Arjun Appadurai indica un ambiente ormai integralmente ridefinito dai media, che si costituisce attraverso la simbiosi tecnologica e culturale fra luogo reale e schermo. Seguendo una circolarità e duplicazione incessante della rappresentazione, il paesaggio audiovisivo postmoderno può essere paragonato – secondo i suggerimenti di Anne Friedberg – a un'immensa vetrina, attraverso la quale lo spettatore-flâneur realizza un'esperienza mediata e fittizia di mondo. D'altronde fin dall'antichità la Terra – e per estensione lo spazio, il territorio, il paesaggio – è stata

concepita attraverso la mediazione figurativa della rappresentazione cartografica, che riduce il globo terrestre a mappa orizzontale, analitica e matematica, come ha più volte sottolineato Franco Farinelli.

Nella contemporaneità tali principi si espandono dal momento che l'abbinamento tra informatica e video, i progressi dell'interattività, il perfezionamento delle simulazioni dell'immagine numerica creano nuovi e multipli dispositivi estetici, attraverso i quali è possibile guardare e riprodurre il paesaggio.

Considerato a lungo, nel secolo scorso, un'eredità della pittura naturalistica ottocentesca o un lemma da guida turistica, il termine paesaggio è tornato alla ribalta negli studi soltanto a partire dagli anni ottanta del Novecento, ponendosi in relazione con un'altra fitta rete di parole: ambiente, al centro dei movimenti ecologisti e delle loro etiche; natura, come ambito privilegiato della percezione estetica; territorio, in quanto identità amministrativo-burocratica; luogo, inteso quale depositario di un carattere locale-particolaristico; spazio, concepito come una configurazione astratta slegata dalle dinamiche sensoriali. In realtà gli usi di questi termini spesso sono ambivalenti e non rispondono a criteri comuni. La parola paesaggio ha, su tutte le altre, la capacità di riportare il discorso nell'ambito del valore estetico, come sottolinea Paolo D'Angelo, affermando che il paesaggio non è l'espressione di uno stato d'animo soggettivo ma costituisce, appunto, l'«identità estetica di un luogo», definita da un carattere intersoggettivo, che lega insieme storia e natura, individuo e comunità.

Il paesaggio sottende una complicata formazione concettuale e, allo stesso tempo, esplicita un processo di concreta appropriazione dello spazio. Il riconoscimento di valori comuni e l'edificazione di un'identità culturale collettiva si fondano su un'azione sociale attuata attraverso la costruzione di una territorialità e di un immaginario condivisi. Queste riflessioni sollevano il paesaggio dalla dimensione di rappresentazione passiva per collocarlo in un versante ideologico e politico. Secondo William J. T. Mitchell, esso non va più considerato come un genere dell'arte, ma come un «medium»: una scena naturale mediata dalla cultura che incornicia e riproduce allo stesso tempo lo spazio presentato e quello rappresentato, il luogo reale e il suo simulacro.

Nell'ultimo trentennio l'approccio estetico al paesaggio si è intersecato con molti altri campi di ricerca, che coinvolgono insieme la geografia, l'antropologia, la sociologia, l'architettura, l'ecologia. In tale quadro si collocano anche i più tardivi studi sul paesaggio cinematografico, che si sono sviluppati inizialmente in ambito francese e anglosassone, raggiungendo la massima diffusione nel primo quindicennio del Duemila. La maggioranza dei volumi pubblicati fino a ora è il risultato di ricerche interdisciplinari spesso realizzate in forma collettiva, grazie alla sintesi di competenze e metodologie integrate.

Le letture iconografiche interpretano il paesaggio filmico come tassello figurativo e stilistico decisivo per indagare la diffusione di motivi e figure all'interno degli scenari contemporanei. Il loro territorio d'elezione sono i *visual studies*, ma esse manifestano un debito consistente nei confronti degli studi comparatisti che per primi

hanno promosso nuove esegesi del paesaggio mediante l'interazione di linguaggi, supporti e metodi differenti. Importanti e numerosi si rivelano anche le ipotesi interpretative culturaliste che intendono il paesaggio filmico come strumento strategico nella definizione dei concetti di identità nazionale, culturale e sociale in merito alle politiche di rappresentazione. Interessate principalmente alle tecnologie di registrazione e diffusione delle immagini-paesaggio sono, invece, le innovative ricerche condotte nell'ambito dei *media studies*. Esse esplorano la nozione di inter e post-medialità ampiamente diffusa nei *film studies* contemporanei, attraversando forme e tradizioni artistiche-mediali, nonché concentrando l'attenzione sulla loro sovrapposizione e trasformazione. Ma non vanno dimenticate anche le ricostruzioni storicistiche che individuano nel paesaggio filmico uno strumento di lettura dell'itinerario di singoli autori o di determinate configurazioni stilistiche.

Il numero 9 di «Imago» intende porsi all'interno di queste complesse e eterogenee prospettive di analisi, che in Italia sono ancora poco frequentate, pur trovando precedenti essenziali negli scritti di Sandro Bernardi e di Antonio Costa, nei volumi recentemente dedicati alla natura e al territorio dalla rivista «Fata Morgana» o nei vari studi sulla valorizzazione delle culture regionali promossa dalle Film Commission.

Il privilegiamento di un'ottica cinematografica si accompagna alla tensione verso un dialogo continuo con le altre arti e gli altri media: nella consapevolezza che intorno al paesaggio si giocano partite molteplici e che esso si pone sempre all'incrocio di campi di ricerca diversi, come una sorta di zona liminare, lambita da una varietà di punti di vista.

Del resto le «svolte» visuali che scandiscono la contemporaneità riportano il paesaggio in prima linea quale interlocutore privilegiato di un'interrogazione sulle forme dell'immagine e del loro rapporto con l'esperienza.

Senza l'ambizione di proporre una geofilmica, come la definisce D'Angelo – riprendendo per analogia espressioni ormai consolidate quali geofilosofia (che Luisa Bonasio mutua da Gilles Deleuze e Félix Guattari) o geocritica (per usare la formula coniata da Bertrand Westphal) –, il numero 9 di «Imago» intende riflettere sulla concezione e raffigurazione del paesaggio nel cinema contemporaneo, raccogliendo voci e percorsi variegati: con il proposito di attraversare le superfici delle immagini da molteplici postazioni. A una prima sezione, *Topologie*, dedicata alla riflessione teorica, segue una seconda, *Geografie* che cerca di dar conto – naturalmente senza pretese di esaustività – delle modalità di rappresentare il paesaggio in arce fisiche e culturali diverse. La parte dedicata agli *Attraversamenti* si concentra, invece, su alcuni nodi decisivi legati alla forma documentaria, alla tecnologia digitale, alle arti sperimentali e alle architetture urbane. La sezione *Figure* si riferisce ad alcuni aspetti particolari del paesaggio, legati alla rappresentazione della memoria, ai percorsi di frontiera o, semplicemente, agli spazi della guerra, alle catastrofi naturali, ai percorsi di frontiera o, semplicemente, alla valenza simbolica di un luogo ripreso e consacrato dal cinema.

Infine, nella sezione *Autori*, vengono analizzate alcune traiettorie singolari di registi. Completa il numero una bibliografia essenziale.

Fig. 1 *Les plages d'Agnès* (2008) di Agnès Varda.Fig. 2 *Russkij Kovčeg* (Arca Russa, 2002) di Aleksandr Sokurov.

La metropoli tra arti e media

Giacomo Ravesi

Si attraversa il deserto come un western, si percorrono le metropoli come uno schermo¹.

Onni-paesaggi / Onni-città

Storicamente e teoricamente, il paesaggio è sempre stato *l'altro* rispetto alla città, secondo il doppio senso di questa formula: la *non-città*, ma anche ciò che, in quanto *altro* rispetto alla città, interessa ed esiste solo grazie allo sguardo da essa esercitato².

Nell'eterogeneo corpo di studi sul paesaggio contemporaneo, l'esperienza metropolitana detiene una posizione liminare: eccezione rispetto alla norma del paesaggio naturale. Tuttavia la rappresentazione urbana – pur nel suo essere principalmente uno strumento di confronto alternativo e difforme rispetto allo scenario rurale – innesta un apporto decisivo nell'elaborazione concettuale e figurativa della nozione di paesaggio. Secondo Claudia Cassatella è proprio l'incessante urbanizzazione degli scenari a generare un «*effetto urbano* sul resto del territorio»³. Inoltre nella nostra contemporaneità l'idea di paesaggio si lega indissolubilmente alle riflessioni sullo statuto dell'immagine e alle sue trasformazioni epistemologiche stimolando una circuitazione urbana e mediatica totalizzante e onnicomprensiva.

Il paesaggio si trova al centro di una rete semiotica sofisticata. Ci sono, da un lato, su scala planetaria, miliardi di immagini-paesaggio che ci perseguono dagli schermi, dai pannelli pubblicitari o nei giornali. Ci sono, d'altro lato, miliardi di immagini-paesaggio che produciamo viaggiando, i nostri foto-paesaggi o film-paesaggio. L'industria turistica mondiale e l'industria dell'immagine digitale hanno oggi un impatto enorme sul nostro modo di scoprire e di memorizzare paesaggi. La circolazione di queste immagini è l'espressione più efficace e più ambigua di onnipaesaggio⁴.

¹ Jean Baudrillard, *Amérique* [1986], tr. it. *America*, SE, Milano 2000, p. 66.

² Michael Jakob, *Le paysage* [2008], tr. it. *Il paesaggio*, Il Mulino, Bologna 2009, p. 129.

³ Claudia Cassatella, *Iperpaesaggi*, testo&immagine, Torino 2001, p. 23 (corsivo nel testo).

⁴ Michael Jakob, *Il paesaggio*, cit., p. 11.

Partendo dalla contrapposizione al «paesaggio scenico» della tradizione pittorica, il paesaggio contemporaneo è – secondo Fred Truniger – un'entità «dinamica»: un «costrutto culturale» in costante trasformazione e per lo più distaccato dalla natura originaria, dominato e riconfigurato dall'intervento materiale e concettuale degli esseri umani. La stessa percezione del paesaggio è strettamente connessa con lo statuto delle immagini contemporanee che la producono in una «trans-disciplinarietà» di scienze e pratiche applicate (dall'architettura di paesaggio alla sociologia, dall'estetica alle scienze della comunicazione).⁵ Confrontandosi con le immagini del XXI secolo, secondo Graeme Harper sono i processi di digitalizzazione delle immagini contemporanee ad aver favorito l'insorgenza di un nuovo statuto della percezione paesaggistica. Non più basate sulle tecnologie e sulle epistemologie del cinema e dei mass media, i nuovi dispositivi digitali producono dei «paesaggi sinaptici», basati cioè sui principi dell'ubiquità, della condivisione e della connettività illimitata.⁶

È possibile individuare tutta una linea di pensiero – a partire dai grandi «filosofi della metropoli» della modernità di fine Ottocento e inizio Novecento, come Simmel, Benjamin e Kracauer, fino ad alcuni settori del pensiero critico contemporaneo – che si è lungamente interessata alle relazioni tra la «cultura dell'immagine» e il paesaggio urbano, attraverso l'analisi di tutti quei «dispositivi» audiovisivi, estetici e mercantili, spettacolari e tecnologici, che sempre più affollano l'orizzonte metropolitano. I led, i multiscreen, i videowall, le videoproiezioni, la cartellonistica semovente, i media building, i fasci luminosi, i raggi laser, gli showlight della «Light City»⁸ del XXI secolo hanno ormai definitivamente amplificato e rinnovato quella «fantasmagoria» dell'illuminazione artificiale, delle Esposizioni Universali, delle vetrine, delle insegne pubblicitarie, dell'affiche, della segnaletica stradale e della toponomastica urbana caratteristica della *Großstadt*, la grande città del XIX e XX secolo.⁹

Le stesse proiezioni su schermi giganti –, rileva Sandra Lischi – i labirinti delle meraviglie dell'immagine in movimento, i Sensorama, pur se attuati (per motivi di investimenti e di costi) in situazioni come le esposizioni universali – e oggi i parchi a tema, le «Géodes», le megasale spettacolari – possono pur sempre offrire quello shock, quella esperienza percettiva nuova che adesso manca allo spettatore comune, metterlo di fronte a una sorta di esplosione del quadro

⁵ Fred Truniger, *Filmic Mapping. Film and the Visual Culture of Landscape Architecture*, Jovis, Berlino-Monaco 2013.

⁶ Graeme Harper, *Synaptic Landscapes: Exploring the 21st Century Moving Image in Graeme Harper, Jonathan R. Rayner (a cura di), Film Landscapes: Cinema, Environment and Visual Culture*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne 2013, pp. 216-220.

⁷ Cfr. Marco Vegetti (a cura di), *Filosofie della metropoli. Spazio, potere, architettura nel Novecento*, Carocci, Roma 2009.

⁸ Lucio Altarelli, *Light City. La città in allestimento*, Multermi, Roma 2006.

⁹ Cfr. Simone Arcagni, *Oltre il cinema. Metropoli e media*, Kaplan, Torino 2010 e Id., *Screen City*, Bulzoni, Roma 2012.

e della cornice, scuoterlo, liberarlo dalla visione bidimensionale, sottoporlo a una percezione complessa, ricca, fatta di simultaneità e di associazioni.¹⁰

Allo stesso modo la pratica continua dello «shock» benjaminiano¹¹ e l'«intensificazione della vita nervosa» di Simmel¹² si sono oggi estese in una dimensione «post-metropolitana»¹³ dominata da una territorialità e temporalità «liquida»¹⁴ che promuove una progressiva smaterializzazione degli apparati urbani a favore di una logica a flussi informazionali¹⁵, regolati dall'informatica¹⁶ e dall'interattività¹⁷ e sorretti dalle logiche del riuso e dello scarto architettonico¹⁸.

L'«onnipaesaggio» eredita così tutta una tradizione di studi che interpreta l'immagine e le sue proliferazioni come i simboli di un nuovo stadio metropolitano.

La metropoli – nota Paolo Bertetto – è l'universo dell'immagine totalizzata, del suo dispiegarsi permanente, del suo sviluppo incontrollato e caotico. Nella metropoli la proliferazione ossessiva dell'immagine copre tutto l'orizzonte dell'operare, si sovrappone alle relazioni intersoggettive, le fa diventare strutture modulari variabili, funzionali alla riproduzione di immagini. [...] L'immagine che domina l'orizzonte metropolitano non appare mai come immediatezza, presenza pura, ma sempre come reduplicazione, moltiplicazione, sovrapposizione di elementi eterogenei, stratificazioni di immagini, di codici e di riproduzioni di immagini, cioè come immagine dell'immagine. [...] L'immagine dell'immagine

¹⁰ Sandra Lischi, *Le avanguardie artistiche e il cinema sperimentale* in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004, pp. 71-72. Per una lettura di questo tipo cfr. anche Id., *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Biblioteca di Bianco&Nero, Roma 2001, in particolare il cap. Videocittà.

¹¹ Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* [1936], tr. it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000 e Id., *Über einige Motive bei Baudelaire* [1939], tr. it. *Di alcuni motivi in Baudelaire* in Id., *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino 2006 (1 ed. 1962).

¹² Georg Simmel, *Die Großstädte und das Geistesleben* [1903], tr. it. *La metropoli e la vita dello spirito*, Armando, Roma 1995.

¹³ Edward W. Soja, *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions* [2000], tr. it. *Dopo la metropoli. Per una critica della geografia urbana e regionale*, Pàtron, Bologna 2007.

¹⁴ Zygmunt Bauman, *Liquid Modernity* [2000], tr. it. *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari 2006.

¹⁵ Manuel Castells, *La città delle reti*, Marsilio, Venezia 2004 e William J. Mitchell, *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn* [1995], tr. it. *La città dei bit. Spazi, luoghi e autostrade informatiche*, Elettalia, Milano 1997.

¹⁶ Mark Shepard (a cura di), *Sensient City. Ubiquitous Computing, Architecture and the Future of Urban Space*, MIT Press, Cambridge (Mass.) 2011.

¹⁷ Derrick de Kerckhove, *The Architecture of Intelligence* [2001], tr. it. *L'architettura dell'intelligenza*, testo & immagine, Torino 2001.

¹⁸ Rem Koolhaas, *Junkspace. Per un ripensamento radicale dello spazio urbano*, Quodlibet, Macerata 2006.

costituisce l'impossibilità dell'immediatezza e l'avvento del fittizio, dell'artificio e del simulacro; ma ancora di più significa che l'artificialità, il carattere di modularità, di automatismo, di simulazione, la pluralità organica delle immagini e dei codici si palesano finalmente come la forma di tutto l'orizzonte produttivo della civiltà metropolitana.¹⁹

Jean Baudrillard ha esteso – e radicalizzato – l'idea di una duplicazione e ripetizione iperale della metropoli contemporanea, arrivando persino a proporre l'idea di un'«architettura-simulacro». L'applicazione della tecnologia informatica all'architettura e la sua conseguente virtualizzazione producono nello spazio metropolitano contemporaneo un'autoreferenzialità e una duplicità di simulazione degli edifici. Poiché prodotte da matrici informatiche, le stesse costruzioni architettoniche rispondono alla logica del simulacro, essendo copie di copie senza modello referenziale originale.²⁰ Ancora più apocalittico è Paul Virilio, secondo il quale la metropoli è la vera catastrofe della modernità. Nello spazio urbano si assiste, difatti, a quell'«incidente del tempo» provocato da un progresso scientifico e tecnologico incontrollato e votato all'eccesso.²¹ Le fibre ottiche delle reti telefoniche e informatiche e i sistemi satellitari di trasmissione delle immagini digitali creano una metropoli onnipotente e onnipotente, simultanea e senza luogo. Alla *polis* classica con una territorializzazione geopolitica sussegue la *omnipolis* contemporanea: metacittà simulacro che segna il definitivo crepuscolo dei luoghi.²²

Il principio della simulazione e il potere diffuso e capillare delle immagini dei media stanno producendo in tutto il mondo una nuova concezione dello spazio metropolitano che si auto-legittima e auto-riproduce.²³ Dai parchi a tema, agli shopping mall, dai luna park ai centri residenziali: molte delle forme architettoniche caratteristiche del nostro tempo si pongono come entità chiuse e autosufficienti, simulacri degli spazi cittadini ordinari. Allo stesso tempo – e sempre con maggior frequenza – molte delle città dell'Occidente e dell'Oriente iper-avanzato stanno diventando delle città-mondo: cloni e repliche di quelle già esistenti.

Con i moderni materiali da costruzione – scrive David Harvey – è possibile riprodurre gli edifici antichi con tale precisione che l'autenticità o le origini possono

¹⁹ Paolo Bertetto, *L'immagine dell'immagine e la sua differenza*, «Rivista di Estetica», *Arte e Metropoli*, 4, 1980, pp. 49-52.

²⁰ Cfr. Jean Baudrillard, *America*, cit.

²¹ Cfr. Paul Virilio, *La Bomba informatica*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2000 e *Id., Ce qui arrive* [2002], tr. it. *L'incidente del futuro*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2002.

²² Cfr. Paul Virilio, *Ville panique*, *Ailleurs commence ici* [2004], tr. it. *Città panico. L'altro comincia qui*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2004.

²³ Cfr. Giandomenico Amendola, *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Roma-Bari 2007.

no essere messe in discussione. [...] Quindi non solo abbiamo la capacità di raccogliere immagini del passato o di altri luoghi ecletticamente e simultaneamente sullo schermo televisivo, ma possiamo anche trasformare quelle immagini in simulacri materiali sotto forma di ambienti edificati, eventi e spettacoli, e così via, che sotto molti aspetti sono perfettamente uguali agli originali.²⁴

Si pensi alla città di Las Vegas completamente organizzata intorno ai suoi hotel e casinò che riproducono, in chiara ottica postmoderna, i principali monumenti e stili architettonici di diverse città del mondo: da Parigi all'antica Roma, da Venezia a New York, da Il Cairo a Hollywood, dal lago di Como ai tropici.²⁵ E si consideri anche il quartiere Jiyugaoka di Tokyo, dove in una zona è ricostruita una parte della città di Venezia con le calli, i ponti e le immancabili gondole. O anche il parco acquatico *Ocean Dome* dove una spiaggia esotica è allestita a Miyazaki in Giappone: un set artificiale con sfondo paesaggistico, sabbia e luci artificiali. Come sentenza l'architetto olandese, Rem Koolhaas, la metropoli contemporanea è diventata una «Città Generica: frattale ripetizione infinita del medesimo, semplice modello strutturale; è possibile ricostruirla dal suo modello più piccolo, da un personal computer, forse addirittura da un dischetto».²⁶

Architetture d'immagini. Paysages e passages

Negli ultimi anni anche l'architettura e le arti visive hanno metaforizzato e introiettato le riflessioni prodotte nell'estetica contemporanea intorno al concetto di «omnipaesaggio». In alcuni casi è lo stesso spazio metropolitano a presentarsi come un enorme «paesaggio d'immagini»: sede architettonico-espositiva di schermi, proiezioni, fotografie a grandezza ciclopica.

È quello che si pensa osservando l'edificio multifunzionale Andel nel quartiere Schmikov a Praga e il centro commerciale Euralille a Lille, entrambi realizzati dall'architetto francese Jean Nouvel, rispettivamente nel 2002 e nel 1995. Nouvel ricorre infatti a tre file parallele di prospetti in vetro, secondo una modalità costruttiva già utilizzata nelle note costruzioni della Fondazione Cartier (1994) e dell'Istituto del Mondo Arabo (1987) di Parigi. Sulle tre file sono impresse, oltre alle consuete insegne pubblicitarie, testi, immagini sengrafiche e ologrammi, che rinviano, non solo a una semplice architettura «di supporto», tipica dei media building, ma a una messa in crisi delle consuete coordinate spazio-temporali della geometria euclidea, della visione prospettica e della linearità temporale. Investito da una trasformazione epistemologica

²⁴ David Harvey, *The Condition of Postmodernity* [1990], tr. it. *La crisi della modernità. Riflessioni sulle origini del presente*, Net, Milano 2002, p. 354.

²⁵ Cfr. Bruce Bégout, *Zéropolis* [2002], tr. it. *Zeropoli. Las Vegas, città del nulla*, Bollati Borinighieri, Torino 2002.

²⁶ Rem Koolhaas, *The Generic City* [1997], tr. it. *La città generica in Id., Junkspace*, cit., pp. 3-12.

più generale, è lo stesso architetto a rivendicare la necessità di una nuova sensibilità estetica, percettiva e conoscitiva del paesaggio urbano contemporaneo, sulla base anche delle conversioni attuali dell'universo degli audiovisivi.

I miei edifici cercano di giocare su effetti di virtualità, di apparenze; ci si chiede se la materia è presente oppure no, si creano immagini virtuali, ambiguità. Un edificio può giocare sulla trasparenza, ma vi sarà una relazione anche con il gioco del riflesso. Nel caso della Fondazione Cartier, non si sa mai se si vede il cielo oppure il riflesso del cielo; in generale si vedono entrambi ed è quest'ambiguità a creare un gioco di apparenze molteplici. Allo stesso tempo, l'edificio gioca anche sulla funzione più triviale della trasparenza in rapporto allo spazio espositivo: ciò che viene esposto al suo interno cambierà la natura dell'edificio, o almeno la sua percezione – ma questo è il suo scopo²⁷.

Nel gennaio e febbraio del 2007 una parte della città di New York è stata il supporto paesaggistico della suggestiva videoinstallazione *Sleepwalkers* (2007) realizzata dal videoartista Doug Aitken (figg. 1-2, p. 158). L'opera è composta di cinque video della durata di tredici minuti ciascuno, pensati per essere proiettati simultaneamente nelle ore serali (tra le cinque e le dieci) su otto porzioni delle facciate del Museum of Modern Art nella zona compresa tra la 53^a e la 54^a Street e tra la 5^a e la 6^a Avenue. Ogni video segue le ordinarie attività di un lavoratore notturno che si sveglia al finire della giornata e svolge le sue mansioni di corriere, elettricista, impiegato postale, uomo d'affari, funzionario. Ogni personaggio è interpretato da un attore o musicista noto (Ryan Donowho, Sue Jorge, Chan Marshall alias Cat Power, Donald Sutherland e Tilda Swinton) che viene prevalentemente filmato attraverso primi piani e dettagli rigidamente formalizzati a livello compositivo e illuminotecnico. Ogni gesto abituale compiuto dall'attore assume così un'intensità profonda, al tempo stesso misteriosa ed evocativa: specchio di una condizione di solitudine universale. Seppur la multi-proiezione è un dispositivo normalmente utilizzato nelle opere di Aitken, in *Sleepwalkers* il ricorso alla grande scala rende l'opera una megainstallazione urbana integrata con i ritmi e i tempi di vita della città di New York. La spazializzazione su scala urbana delle immagini configura il panorama della città come un'architettura audiovisiva che riscrive la consueta dicotomia tra spazio interno ed esterno. Esposte sulle facciate degli edifici, le intimità quotidiane dei protagonisti dei video ribaltano le funzionalità caratteristiche dello spazio pubblico.

I giganti sonnambuli di Aitken – rileva Marco Scnaldi – si muovono nelle loro gigantesche stanze – entrano, escono, si spostano, ma non c'è un "dentro" abbastanza capiente da poterli ospitare. Per contro, il fuori, lo "spazio urbano" come si diceva una volta – che ormai di urbano ha ben poco, assalito com'è

²⁷ Jean Baudrillard, Jean Nouvel, *Architettura e nulla. Oggetti singolari*, Electa, Milano 2003, pp. 62-63.

non più solo da segni (almeno quelli permanenti, solidi, come cartelli, indicazioni, insegne pubblicitarie ecc.), ma anche da sogni, proiezioni, megaschermi ecc. – sembra diminuire di scala, si rimpicciolisce, diventa esso stesso un *dentro* di cui quegli interni presunti costituiscono l'esteriorità immaginaria²⁸.

Se per Benjamin già «con l'osservazione dei *passage* sorge una nuova prospettiva spaziale» dove «la strada si dà a conoscere come l'*intérieur* ammobiliato e vissuto dalle masse», oggi nella metropoli contemporanea il percorso di rivalutazione dello spazio pubblico in privato è ormai pienamente completato. Come dimostra *Sleepwalkers*: l'urbano è divenuto domestico, tanto quanto l'individuale si è reso collettivo.

Krzysztof Wodiczko è un videoartista polacco che a partire dagli anni ottanta ha creato in diverse nazioni numerose video proiezioni su intere facciate di palazzi privati, costruzioni pubbliche e monumenti storici. Generalmente l'artista si concentra su dei particolari del corpo umano che proietta, in scala enorme, sulla superficie architettonica, sovvertendo spesso la funzionalità simbolica dell'edificio (per esempio, le immagini di mani che sollevano soldi sul prospetto di una banca). L'impegno sociale e politico è il perno dei suoi lavori, tutti incentrati sulla difesa dei valori civili e comunitari, dei diritti umani e della democrazia. Le minoranze etniche, gli emarginati e gli esclusi sociali sono i protagonisti delle videoinstallazioni, che vengono spesso chiamati a testimoniare nello spazio pubblico le violenze e i soprusi subiti nel privato.

In particolare nel 2000 Wodiczko realizza una imponente video proiezione lìve sulla facciata circolare dell'Omnimax Theater del Centro Culturale di Tijuana (CECUT) in Messico. Lo scopo è quello di dare voce e visibilità alla condizione di sfruttamento lavorativo delle donne impiegate nelle *maquiladoras* della città: fabbriche in cui avvengono assemblaggi di componenti industriali temporaneamente esportati dai paesi industrializzati che ne controllano l'operatività, sfruttandone il regime di esenzione fiscale. L'artista costruisce un particolare dispositivo di ripresa, costituito da una videocamera, un microfono e una luce, che, attraverso un sostegno rigido, si integrano alla testa di una persona, offrendo una registrazione stabile e perfettamente a fuoco del solo volto dell'individuo. Il primissimo piano circolare della persona ripresa e la sua testimonianza sono trasmessi in diretta sulla forma sferica del centro culturale. I racconti delle ingiustizie e delle prevaricazioni patite dalle donne lavoratrici sono così istantaneamente condivise nello spazio pubblico dagli spettatori presenti nella piazza antistante all'evento. In quest'opera la superficie architettonica diventa una seconda pelle: supporto osmotico e trasparente dell'epidermide umana. Il volto deformato e ingigantito a dismisura delle donne è già di per sé espressione di un dolore e di una violenza figurativa che sovrasta e do-

²⁸ Marco Scnaldi, *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, Bompiani, Milano 2008, p. 68 (cosivo nel testo).

²⁹ Walter Benjamin, *Das Passagenwerk* [1982], tr. it. *I «passages» di Parigi*, Einaudi, Torino 2007, vol. II, p. 900 e 965.

mina lo stesso paesaggio urbano. Wodiczko esalta fino all'eccesso la funzionalità algebrica e rappresentativa della forma architettonica, interpretando l'esteriorità dell'edificio come il luogo di «una pubblica intimità»³⁰. L'immagine del volto umano e le vicende personali delle lavoratrici sono figure di un universo intimo e privato che si proiettano nella condizione pubblica attraverso la forma della maxiproiezione e della dimensione live dell'evento. L'esteriorità architettonica si fa così supporto di una interiorità sofferente e dolente, che trova nell'esperienza multimediale una condivisione e una possibilità di catarsi e liberazione dal trauma individuale vissuto.

Punti d'osservazione e dispositivi di visione paesaggistica

Side/Walk/Shuttle (1991) è un city film girato a San Francisco da Ernie Gehr, esponente di spicco dello *structural film* statunitense. Il centro d'interesse dell'opera è il movimento della macchina da presa montata su di un ascensore a vetro all'esterno di un edificio di 24 piani: il Fairmont Hotel. Le vertiginose riprese in movimento della città di San Francisco, variamente rallentate e capovolte, offrono una visione paesaggistica dello spazio metropolitano assolutamente inedita e seducente.

Questo film è stato inizialmente ispirato in parte da un ascensore esterno di vetro e dalle possibilità visive, spaziali e gravitazionali che mi presentava. È sollecitato anche dall'interesse per i panorami e i paesaggi urbani. Per quest'ultimo aspetto, hanno costituito una fonte di ispirazione anche i panorami fotografici di Eadweard Muybridge a partire dal 1870 e la topografia della città nel suo insieme³¹.

Davanti a *Side/Walk/Shuttle* ci si sente, in effetti, investiti da quella tensione verso una «visione totale» dello spazio, tipica dei panorami e dei moving panoramas pittorici e fotografici del XIX secolo³². La veduta dall'alto, d'altronde, ha sempre realizzato questa fascinazione dello sguardo. A proposito della Tour Eiffel, Roland Barthes notava che il suo incanto dipendeva dal suo essere nello stesso tempo «spettacolo guardato e guardante»: *oggetto di sguardo*, poiché visibile da ogni parte della città, e *oggetto che vede*, in quanto luogo ideale per una visione cittadina complessiva³³. Allo stesso modo, nella metropoli contemporanea, come osserva Alberto Abruzzese, «il grattacielo concede un gigantesco dolly sulla città» e «l'allestimento di ponti e mar-

³⁰ Cfr. Giuliana Bruno, *Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts* [2007], tr. it. *Pubbliche intimità. Architettura e arti visive*, Bruno Mondadori, Milano 2009.

³¹ Ernie Gehr, *Films of Ernie Gehr* [1993], tr. it. in Carla Scura (a cura di), *35° Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, Pesaro 1999, p. 120.

³² Cfr. Silvia Bordini, *Storia del panorama. La visione totale nella pittura del XIX secolo*, Edizioni Nuova Cultura, Roma 2006.

³³ Roland Barthes, *La tour Eiffel* [1964], tr. it. in Id., *Scritti. Società, testo, comunicazione*, a cura di Gianfranco Marrone, Einaudi, Torino 1998, pp. 411-435.

ciapiedi mobili, metropolitane e ascensori, magazzini e esposizioni» realizzano «una regia dello sguardo che segna i tempi e i ritmi con cui la città viene vissuta, scomposta e ricomposta secondo montaggi alternati, piani-sequenza, panoramiche, carrellate, dettagli, primi piani e campi lunghi, soggettive, interni e esterni»³⁴.

L'ascensore del film di Gehr diventa pertanto un dispositivo di visione essenziale, che ci riporta alle radici storiche e ontologiche del desiderio di vedere. Recentemente e da più ambiti la cultura e la società moderna tra Otto e Novecento sono state indagate in sinergia con le acquisizioni tecniche, il rinnovamento delle esperienze quotidiane e delle serie culturali legate al motivo dello sguardo: dalla nascita delle metropoli ai viaggi in ferrovia, dai panorami ai giocattoli ottici, dall'illuminazione artificiale al cinematografo³⁵. In uno studio pionieristico Wolfgang Schivelbusch mostra come siano stati la locomotiva e la ferrovia le principali innovazioni del XIX secolo, sia per aver dato un decisivo impulso alla rivoluzione industriale, sia per aver modificato la percezione del tempo e dello spazio realizzando la prima esperienza industriale di massa³⁶. Jacques Aumont recupera queste intuizioni nel suo studio sui rapporti tra cinema e pittura dove indica l'«occhio variabile» e la «mobilitazione dello sguardo» come le figure concettuali caratteristiche della visione moderna, stabilendo una continuità tra le proposte pittoriche ottocentesche (il movimento impressionista, il passaggio dall'abbozzo allo studio, i panorami) e alcune forme del cinema delle origini (la cronofotografia, i dispositivi ottici, i *railroad movies*, i *phantom rides*)³⁷. Delle stesse idee è anche Walter Benjamin, dal momento che ne *I «passages» di Parigi* stabilisce una relazione, ancor oggi decisiva, tra le arti visive (la pittura ma anche il cinema) e l'urbanistica della nascente metropoli francese, dove «l'apice di diffusione dei panorami coincide con l'apparizione dei *passages* e delle Esposizioni Universali». Allo stesso tempo, secondo il filosofo tedesco anche le prime strutture ferroviarie sono legate alle costruzioni architettoniche, visto che «il binario è la prima parte montabile in ferro, l'antesignano del pilone»³⁸.

Ugualmente il movimento discendente e ascendente dell'elevatore di *Side/Walk/Shuttle* promuove una riflessione tra cinema, arti visive e architettura. Come

³⁴ Alberto Abruzzese, *Il grattacielo e lo sguardo* in Alberto Abruzzese, Maria Luisa Buovo, Stefano Masi, Achille Pisanò (a cura di), *Spettacolo e metropoli. Attore, messa in scena, spettatore*, Liguori, Napoli 1981, p. 134.

³⁵ La bibliografia su questo argomento è vastissima. Per una lettura recente e mirata cfr. Leo Charney, Vanessa R. Schwartz (a cura di), *Cinema and the Invention of Modern Life*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 1995; David B. Clarke (a cura di), *The Cinematic City*, Routledge, London-New York 1997; Marco Bertozzi, *Visibilità/Metropoli. Sguardi alle origini dell'esperienza cinematografica*, «La Valle dell'Eden», 4, 2000, pp. 199-206.

³⁶ Wolfgang Schivelbusch, *Geschichte der Eisenbahnreise. Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert* [1977], tr. it. *Storia dei viaggi in ferrovia*, Einaudi, Torino 1988.

³⁷ Jacques Aumont, *L'œil interminable. Cinéma et peinture* [1989], tr. it. *L'occhio interminabile. Cinema e pittura*, Marsilio, Venezia 1991.

³⁸ Walter Benjamin, *Parigi, la capitale del XIX secolo*, in Id., *I «passages» di Parigi*, cit., pp. 6-7.

nota Fred Camper, per Gerh «vivere in una città moderna è come essere al cinema – la città crea e limita i movimenti, costruisce le prospettive, definisce i punti di vista. Il cinema è stato inventato solo pochi anni dopo il grattacielo, nel 1895, e Gehr vede entrambi come costrutti meccanici accomunati dalla loro linearità. Lo stesso ascensore di cristallo è simile a molti aggeggi costruiti negli anni per spostare la macchina da presa»³⁹. Il cinema e l'architettura sono per Gehr delle strutture, o meglio dei dispositivi strutturali, che radicalizzano l'esperienza di visione. Il moto rettilineo, continuo e ripetuto della macchina da presa produce nello spettatore un turbamento percettivo generale, che nega le consuete leggi gravitazionali e l'abituale orientamento spaziale. La colonna sonora accentua inoltre la condizione di spaesamento, accogliendo suoni ambientali registrati in diverse città del mondo (San Francisco, New York, Ginevra, Venezia, Londra e Berlino) in maniera discrepante rispetto alle immagini.

Nel film però, allo smarrimento corrisponde anche lo stupore del primo sguardo, la meraviglia della novità di visione. Per Gehr, infatti, l'interesse per l'«infanzia del cinema» coincide con la fascinazione originaria e infantile del movimento della cornice, del quadro e dello schermo nello spazio. Il finestrino di un tram, la finestra di un edificio, il vetro esterno di un ascensore e persino lo spazio prospettico di un corridoio diventano dei supporti di visione che, messi in movimento, innescano un magnetismo del vedere. In *Side/Walk/Shuttle* l'inizio di ogni salita o discesa dell'elevatore libera un «energia cinetica»⁴⁰ che si contrappone alla staticità e ripetitività del panorama architettonico e del movimento filmico, permettendo una visione sempre rinnovata del paesaggio circostante.

In prossimità delle ricorrenze per il centenario del cinema, il regista e videorista Peter Greenaway realizza *The Stairs I – Geneva* (1994) un'installazione pubblica per le strade di Ginevra. L'artista distribuisce in luoghi strategicamente scelti della città dei «punti di osservazione», costituiti da piccoli visori circolari attraverso i quali l'utente può ammirare il panorama reale incorniciato da una supporto espositivo fittizio e temporaneo. «Il rimando di Greenaway – osserva Senaldi – è naturalmente la pittura, rimando ovviamente rinvenibile nel suo cinema, come nelle scene di *I misteri di Compton House* (1982), in cui schermo e telaio da disegno/quadro coincidono»⁴¹. Andando oltre il cinema, in *The Stairs I* Greenaway riporta il medium cinematografico alla sua essenzialità ed elementarità di dispositivo di visione e trasforma la stessa città di Ginevra in una totalizzante struttura ambientale, allo stesso tempo cinematografica e paesaggistica.

Concettualmente affine, seppur tecnologicamente più avanzata, è l'installazione *On Translation: I Giardini* (2005) realizzata dal videoartista Antoni Muntadas nel padiglione spagnolo alla Biennale di Venezia del 2005. Utilizzando le immagini

³⁹ Fred Camper, *Edge City* [1995], tr. it. *Side/Walk/Shuttle* in Carla Scura (a cura di), *35^a Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, cit., p. 121.

⁴⁰ Cfr. Claudine Eizykman, *La naissance cinéma*, UGE, Paris 1976.

⁴¹ Marco Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., p. 21.

di un suo precedente ciclo, *On View* (1999), l'artista ispanico-americano costruisce una grande videoinstallazione multipla che utilizza le pareti interne dello spazio espositivo come grandi supporti di proiezione di vedute urbane contemporanee. La vista paesaggistica della metropoli è osservata dalla sala d'attesa di un aeroporto, da un grattacielo, dalla finestra di un ufficio. Le riprese sono effettuate alle spalle dei cittadini che si affacciano a questi «belvedere» contemporanei, in modo tale da raffigurare tanto il panorama metropolitano, quanto il gesto stesso del guardare. In quest'opera, come ha dichiarato lo stesso Muntadas, citando l'antropologo Arjun Appadurai⁴², è proprio la relazione tra media e paesaggio urbano ad incuriosirlo.

Nelle videoproiezioni di *On View* non si capisce di che spazio si tratti. Non si vede che cosa guardano le persone. Si vede che guardano, ma non si sa cosa guardano. Si conosce l'atto della visione, ma non si sa dov'è, ed è per questo che nelle didascalie ho ommesso di specificare in quale luogo sono state fatte le riprese della gente che guarda fuori. [...] Per *On View* e per l'installazione al Padiglione Spagna del 2005 mi sono servito del concetto di *media-landscape* di Appadurai; significa pensare al paesaggio fatto di azioni come il guardare, l'ascoltare, ma anche di media o di forme architettoniche che implicano il vedere, come le architetture di vetro che con le loro grandi finestre permettono di vedere ed essere visti allo stesso tempo»⁴³.

Lo spazio dell'installazione diventa effettivamente un «video-panorama» contemporaneo, dove ogni parete assume la conformazione schematica di finestra architettonica aperta sul paesaggio urbano. Come osserva Marc Augé, d'altronde, «i paesaggi in cui viviamo sono gli stessi che vediamo sullo schermo, e sono essi stessi coperti di schermi. La *mise en abîme* è diventata la cosa più naturale del mondo»⁴⁴. Come nel caso di Greenaway, anche in *On Translation: I Giardini* l'attenzione per il punto di vista e per il dispositivo di visione architettonico richiama l'esperienza cinematografica del panorama ottocentesco ma in un'ottica dichiaratamente post-mediale⁴⁵. L'installazione urbana e la videoinstallazione riconfigurano, infatti, con le tecnologie e le epistemologie contemporanee le forme e le funzionalità dei sistemi rappresentativi, ottici e pittorici, del XIX e del XX secolo.

Hans op de Beeck è un artista belga che utilizza forme espressive differenti spesso combinandole tra di loro: la scultura, il video, l'animazione e l'installazione.

⁴² Arjun Appadurai, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization* [1996], tr. it. *Modernità in polvere. Dimensioni culturali della globalizzazione*, Meltemi, Roma 2001.

⁴³ Antoni Muntadas, comunicazione personale dell'artista, dicembre 2007 in Marco Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., p. 23.

⁴⁴ Marc Augé, *The Art of Separation* in Antoni Muntadas, *On Translation: I Giardini*, catalogo Spanish Pavilion, 51^a Venice Biennale, Actar, Madrid, 2005, p. 35.

⁴⁵ Cfr. Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition* [1999], tr. it. *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, Postmedia, Milano 2005.

Nelle sue opere la metropoli è quasi sempre rappresentata come uno spazio vuoto, seriale e alienante. De Beek accentua il sentimento di squilibrio e angoscia presente nello spazio metropolitano contemporaneo in alcune installazioni basate su dei modelli – generalmente in scala – che riproducono ambienti urbani quotidiani. Utilizzando contemporaneamente più dispositivi e media (dalla scultura al plastico, dalla proiezione video all'installazione ambientale, dalle luci al suono), l'artista ricrea scenari urbani completamente immersivi e claustrofobici. Il set metropolitano ricostruito nell'installazione diventa lo specchio di una condizione perturbante, che raddoppia e amplifica le condizioni e le dinamiche di relazione quotidiana degli individui nelle città. Come osserva Maria Rosa Sossai: «Questo sdoppiamento esercita sullo spettatore un'attrazione e un fascino magnetici, grazie anche alla potente forza espressiva delle atmosfere evocate, sullo sfondo di storie enigmatiche di persone alle prese con eventi oscuri, obblighi familiari e sociali o con la routine dei luoghi di lavoro»⁴⁶.

Exercising Nouwhers (1), (2) e (3) (2000), Location (2) (2001) e T-Mart (2004) sono dei modelli scultorei di piccole dimensioni di comuni spazi urbani: stazioni ferroviarie, piscine private, condomini, interni domestici, parchi pubblici, centri commerciali. L'artista costruisce dei particolari dispositivi che consentono allo spettatore di accedere alla visione dei plastici attraverso vetri trasparenti o aperture nella struttura. In *Location (2)*, per esempio, è una grande finestra retro-illuminata a permettere di osservare la ricostruzione. Le metropoli di de Beek sono completamente prive della presenza umana; eppure tutte le apparecchiature tecnologiche che innervano l'orizzonte metropolitano contemporaneo funzionano regolarmente: dall'illuminazione stradale alle insegne commerciali, dagli ascensori alle scale mobili, dalle luci dei semafori alle fontane pubbliche. L'ambiente audio accentua inoltre la condizione di spaesamento, ingigantendo il paradosso della presenza-assenza attraverso la riproduzione di rumori di porte scorrevoli, macchine informatiche, respiratori clinici e voci trasmesse dagli altoparlanti.

In *Location (5) (2004)* de Beek realizza invece un'installazione ambientale, che ricostruisce a misure naturali (12x24x4, 20m) l'interno di un ristorante ultramodernista prospiciente a una grande autostrada. Per mezzo di una scala lo spettatore è condotto nello spazio dell'installazione e può muoversi lungo il bancone del bar, passeggiare nella cucina o sedersi nei tavolini dei clienti posti di fronte a una grande vetrata. Lo scenario al di là del vetro è un'enorme veduta notturna di una strada sgombra di autovetture, illuminata da lunghe file di lampioni con ai lati un paesaggio rurale. Per creare un'illusione di profondità prospettica l'esterno è ricostruito su di un piano inclinato: alto 40 cm in prossimità della vetrata e 4 m nel fondo. La carteggiata sembra così convergere e scomparire in lontananza all'orizzonte. Con i suoi meccanismi di costruzione della visione, l'installazione diventa a tutti gli effetti una scenografia teatrale, che introduce lo spettatore, più che in un ambiente reale, in uno

⁴⁶ Maria Rosa Sossai, *Film d'artista. Percorsi e confronti tra arte e cinema*, Silvana, Milano 2008, p. 54.

spazio fittizio. L'utente sembra entrare nella cornice di un quadro, come uno dei tanti personaggi solitari e malinconici presenti nella pittura di Edward Hopper, che osservano da dietro un vetro il panorama notturno metropolitano.

Paesaggi ipertestuali. Fotografici, fotografici, schermi

Nel suo studio sul paesaggio contemporaneo Claudia Cassatella propone l'idea di «iperpaesaggio» in risposta alla complessità e eterogeneità delle trasformazioni paesaggistiche attuali. Basandosi sulla logica dell'ipertesto informatico, Cassatella rilegge forme e modalità rappresentative e progettuali del paesaggio alla luce dei processi di informatizzazione e digitalizzazione delle immagini.

La metafora dell'ipertesto può essere utilizzata per indicare la complessità materiale del paesaggio – reticolarietà, multisensorialità, dinamicità – oppure per descrivere l'esperienza paesistica come funzione attiva e dinamica, esprimendo l'evolvere del concetto di paesaggio da quadro a sistema⁴⁷.

Già nei primi anni ottanta, lo storico dell'arte svizzero, André Corboz, ricorre a una metafora mediale per descrivere il paesaggio paragonandolo a un «palinsesto»: una superficie ripetutamente cancellata (anche se mai completamente) e continuamente riscritta⁴⁸.

Allo stesso modo anche la metropoli contemporanea è sempre più spesso interpretata come un dispositivo di visione complesso, che rilegge motivi figurativi e iconografici tradizionali (quali le finestre, le vetrine, gli specchi) attraverso nuove formalizzazioni estetiche e tecnologiche. Anne Friedberg, dopo aver elevato la «vetrina» e lo «sguardo mobile e virtuale» dello spettatore-*flâneur* a simboli del cinema e della cultura postmoderna⁴⁹, è tornata ad interessarsi dei supporti di visione nell'universo contemporaneo. Nella sua ultima opera, la studiosa californiana indica delle possibili genealogie del sistema dei media attuali, proponendo un avvincente percorso tra filosofia, cultura materiale, *media studies* e architettura.

The screens of cinema, television, and computers open “virtual windows” that ventilate the static materialities and temporalities of their viewers. A “windowed” multiplicity of perspectives implies new laws of “presence” – not only here and there, but also *then* and *now* – a multiple view – sometimes enhanced, sometimes diminished – out the window. [...] As the beholders of multiscreen “windows”, we now receive images – still and moving, large and small, artistic and commercial – in spatially and temporally fractured frames.

⁴⁷ Claudia Cassatella, *Iperpaesaggi*, cit., p. 54.

⁴⁸ André Corboz, *The Land as Palimpsest*, «Diogenes», vol. 31, march, 1983, pp. 12-34.

⁴⁹ Anne Friedberg, *Window shopping. Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley 1993.

This new space of mediated vision is post-Cartesian, postperspectival, postcinematic, and posttelevisional, and yet remains within the delimited bounds of a frame and seen on a screen⁵⁰.

Finestre, fotogrammi e schermi. Secondo Friedberg, l'idea di *finestra* prospettica rinascimentale prolunga le sue formalizzazioni nella concezione spaziale del *fo-togramma* cinematografico e giunge ad una nuova figurazione nella molteplicità degli *schermi* dell'universo mediale contemporaneo. Derrick de Kerckhove ha, difatti, mostrato quanto il sistema di *windowing* del World Wide Web riscriva le peculiarità dei supporti di visione tradizionali secondo nuove prerogative estetiche.

Uno schermo connesso è più che una «finestra aperta sul mondo», è un proiet-tore, una mano direttamente nel mondo. È anche il portale attraverso cui le menti interagiscono e lasciano tracce comuni. [...] Una finestra, oltre a essere una sorta di apertura nello spazio dei dati, è sempre in se stessa una specie di browser, un sistema che permette il movimento all'interno di un ambiente virtuale, un mondo fatto interamente di oggetti virtuali⁵¹.

La «finestra aperta sul mondo» di albertiana memoria ha ormai lasciato il posto al *trompe-l'œil* della ri-locazione diffusa e quotidiana dell'esperienza di visione cinematografica, videografica e infografica⁵².

È proprio attraverso una serie di finestre che nel 1987 Zbigniew Rybczynski nel music video *Imagine*, voluto da Yoko Ono per la celebre canzone del compagno morto John Lennon, riduce New York – la metropoli per eccellenza della verticalità – a un “nastro” elettronico orizzontale: uno skyline in chroma-key. Il video è composto da un lunghissimo carrello laterale che, da sinistra a destra, segue alcuni personaggi attraverso diverse stanze comunicanti con vista su New York. Le porte si aprono e fanno passare i protagonisti per i diversi stati della loro esistenza: dall'infanzia all'età adulta. Realizzato attraverso un ininterrotto piano-sequenza virtuale – visto che la stanza è sempre la stessa e i vari ambienti osservati in sezione sono legati da tendine elettroniche montate in scrolling – l'opera realizza l'eccezionalità pasoliniana della corrispondenza tra piano-sequenza e vita⁵³ e, contemporaneamente, manifesta l'idea di uno spazio-tempo elettronico, fluido e continuo.

Una stratificazione spazio-temporale della città affidata alle immagini è al centro anche della ricerca del fotografo Davide Bramante. Le sue fotografie sono

⁵⁰ Anne Friedberg, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, MIT Press, Cambridge 2006, pp. 4-5 e p. 7.

⁵¹ Derrick de Kerckhove, *L'architettura dell'intelligenza*, cit., p. 15 e p. 40 (corsivo nel testo).

⁵² Cfr. Minam De Rosa, *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia, Milano 2013.

⁵³ Pier Paolo Pasolini, *Oscervazioni sul piano-sequenza* (1967) in Id., *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano 2000 (1 ed. 1972).

concepite come finestre aperte sulle grandi metropoli del mondo. Le “sovrapposizioni” dinamiche e il ritmo frenetico del movimento incessante degli scenari urbani contemporanei sono resi attraverso doppie e multiple esposizioni fotografiche, realizzate in fase di ripresa con fotocamere analogiche. Il lavoro sull'esposizione multipla della pellicola fotografica produce, sia tecnicamente sia concettualmente, una stratificazione assoluta dello spazio metropolitano. Superfici urbane, architettoniche e pubblicitarie si compenetrano vicendevolmente, come se tutto fosse riflesso attraverso un vetro. Sovrapponendo più immagini simultaneamente come nelle sovrimpressioni cinematografiche, Bramante decostruisce spazi e immaginari classici, costruendo una nuova iconografia, fluida e immateriale, della metropoli odierna.

Si affida a un “muro di schermi metropolitani” l'enorme videoinstallazione sincronizzata *Megalopoli* che il collettivo di artisti Studio Azzurro ha presentato nel 2000 alla VII Biennale Architettura a Venezia. Trentanove schermi installati su un muro lungo 286 metri e alto 5, video-proiettano immagini raccolte da diverse metropoli del mondo: dalle discariche di Manila alle insegne luminose di Las Vegas, dalle demolizioni degli enormi grattacieli di Shanghai alle favelas di San Paolo, dalle biciclette degli operai di Hong Kong al proliferare degli schermi televisivi a Mosca. Sono forme urbane differenti che, moltiplicate identiche dagli schermi o assemblate in un'unica grande figura, compongono un enorme paesaggio elettronico dell'urbanistica e dell'architettura metropolitana contemporanea, ma soprattutto delle tradizioni sociali che l'idea di città globale produce.

Una critica alla progettazione urbanistica e architettonica contemporanea è presente, in maniera decisamente più cinica e sarcastica, in *Agglomerati* (1996-97), serie di fotografie del giovane artista toscano Giacomo Costa. Realizzate con una tecnica mista che combina fotografia analogica, fotomontaggio digitale e immagini infografiche e di sintesi create al computer, le metropoli di Costa diventano dei paesaggi di cemento privi di orizzonte: cortine di facciate invalicabili, assemblate una sull'altra, dalla strada fino al cielo. Come nelle *Megalopoli* di Studio Azzurro, lo spazio metropolitano contemporaneo è concepito come de-costruibile, assemblabile e ri-componibile, vicino, in qualche modo, alle proposte pittoriche del cubismo sintetico di Picasso e Braque.

La coesistenza irreal e incongrua nella stessa immagine di azioni, personaggi e tempi differenti è la base della ricerca fotografica dell'artista danese Peter Funch. Dopo essersi trasferito a New York, nel 2007 il fotografo realizza *Babel Tales*: una serie fotografica dedicata alla città americana e alle sue contraddittorietà. Lontano da qualsiasi intento cronachistico da inchiesta o reportage foto-giornalistico, Funch realizza una visione completamente iperrealista e simulacrale della Grande Mela. Ogni scenario metropolitano viene, infatti, fotografato più volte in diversi giorni. In fase di post-produzione, le situazioni e i comportamenti sociali più ricorrenti vengono raggruppati e inseriti, attraverso un sistema di compositing digitale, nella stessa fotografia. Si hanno così immagini in cui ci si ritrova di fronte a delle folle composte, di volta in volta, esclusivamente di persone che parlano al cellulare, che si mettono in

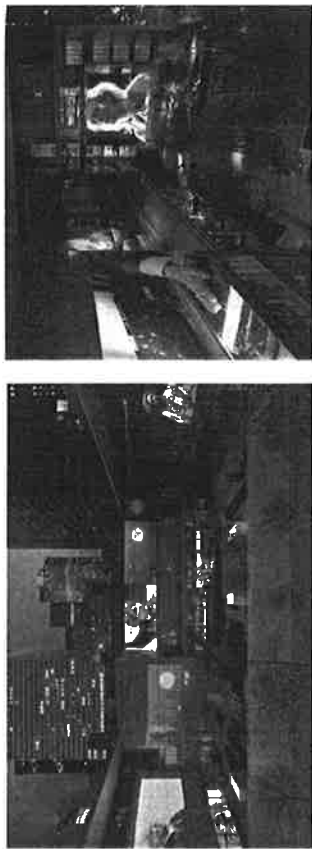


Fig. 1-2 *Sleepwalkers* (2007) Doug Aitken.

posa, che fumano, che danno informazioni o che sbadigliano. Nelle immagini di *Babel Tales* i paesaggi della metropoli contemporanea diventano degli ambienti contenitori di figure umane replicate, dove il rispetto prospettico degli ordini spaziali rende la "finzione" della costruzione scenica del tutto verosimile. Fotografo di strada postmoderno, Funch interpreta la "babele di racconti" della città americana come una forma de-realizzata di narrazione, dove l'anonimato della folla della modernità ha ormai indossato la maschera della serialità: una coazione a ripetere di immaginari e pratiche sociali contrastanti.

Al centro dell'ibridazione tra linguaggi e dispositivi artistici e medialità, la metropoli rappresenta il paesaggio emblematico della nostra contemporaneità, dal momento che rit-negozia forme e figure paesaggistiche tipiche (i punti di osservazione, i panorami, i dispositivi di visione, le finestre) e asseconda e rinnova i processi di diffusione e rilocalizzazione delle immagini (le maxiproiezioni, gli schermi, la cartellonista pubblicitaria). Sono ormai le città (e le immagini) i nostri "paesaggi naturali".

Lo sguardo all'infinito Paesaggio, cinema, sperimentazione

Bruno Di Marino

Se volessimo affrontare il cinema dall'ottica della storia dell'arte o, meglio, dalla prospettiva di una storia delle immagini ragionando in termini ancor più specifici di generi pittorici, potremmo equiparare il cinema narrativo alla pittura sacra e il cinema sperimentale alla natura morta o, perché no, proprio alla pittura di paesaggio, basata cioè non su eventi o personaggi, ma su elementi che – se fossero inseriti in una struttura diegetica – scivolerebbero in secondo piano, apparterebbero cioè allo sfondo, mentre qui acquistano una dimensione nuova, diventano il motore stesso dell'azione.

Prima che la veduta fosse codificata in un genere – cioè anteriormente al 1600 –, nei ritratti di Federico da Montefeltro e della sua consorte dipinti da Piero della Francesca o in quello leonardesco della Gioconda, i paesaggi sono appunto sfondi, certo significanti, ma comunque subordinati alla figura umana al centro della scena. Né più né meno come al cinema, in un lungometraggio a soggetto, il paesaggio è in funzione di un contesto narrativo oppure diventa amplificazione espressiva della psicologia dei personaggi, mentre in un film sperimentale o di ricerca, non solo assume una posizione autonoma ma può diventare protagonista unico e assoluto intorno al quale ruota la rappresentazione.

Sinfonie visive e oltre

Fin dalle avanguardie il cinema di ricerca ha prodotto se non un genere vero e proprio, una tendenza, frutto della contaminazione tra sperimentazione e documentario: la cosiddetta *sinfonia visiva*, costruita sull'associazione ritmico-musicale di scorcì e vedute, naturali o metropolitane (l'ulteriore categoria della *sinfonia urbana*). Dai cortometraggi europei di Germaine Dulac (*Themes et variations*, 1928), Ivens e Franken (*Regen*, 1929), De Oliveira (*Douro faina fluvial*, 1930), Ejzenštejn e Alek-sandrovič (*Romanca sentimentale*, 1930), fino a quelli statunitensi di Rudolph Steiner (*H20*, 1929) e Herman Weinberg (*Autumn Fire*, 1931), tutti datati fine anni venti primi anni trenta, a dominare è l'elemento dell'acqua. Si tratta di cortometraggi concepiti per coniugare le immagini con la musica, secondo una chiave stilistica vicina al romanticismo, ma soprattutto al simbolismo: sia dal punto di vista iconografico, di resa pittorica, sia da quello musicale, grazie alla presenza di Debussy, compositore

graduale percorso di "riconnesione", inaugurato ne *Il dono*. In *Alberi* viene messa in scena la figura di un paesaggio-animato che si muove e si confonde con tutto il resto: in alcune inquadrature non è chiaro dove finiscano i Romiti e dove invece comincino il bosco. Lo conferma un aneddoto raccontato da Frammartino: durante la loro complessa vestizione, le cento comparse-romiti si sono sdraiate per terra in attesa delle riprese, per rilassarsi senza rovinare il delicatissimo travestimento, e alcune hanno finito per addormentarsi; al momento del primo ciak, i membri della troupe hanno faticato non poco a individuare gli uomini-albero per richiamarli sul set, dal momento che immobili nel sonno, questi si erano perfettamente mimetizzati con i cespugli della vegetazione di Armento (paese della Basilicata, dove è stato girato *Alberi*).

Se nel famoso *incipit* di *2001: A Space Odyssey* (1968), come lo stesso Frammartino ha voluto ricordare citando il film di Kubrick, il lancio in aria dell'osso rappresenta l'evoluzione dalla scimmia all'ominide, da un essere informe confuso con la massa a un personaggio dominatore, in *Alberi* accade esattamente il contrario: «A me – dichiara il regista – affascina molto questo percorso a ritroso, cioè provare ad andare verso questa fusione originaria, cioè non dico annullarla questa distanza che si è creata, ma provare a metterla in discussione, per ritrovare questo legame profondo e questo senso di appartenenza».

Il sentimento più profondo di questa dichiarazione trova conferma nelle immagini di *Alberi*, dove il paesaggio, oltre a occupare la scena una volta per tutte, entra nel paese e invade la piazza, luogo-simbolo dell'uomo, trasformandola in bosco, e realizzando finalmente l'evocata connessione primigenia. L'immaginario indotto dall'allestimento scenico rianima anche una tradizione locale, incoraggiandone la metamorfosi da pratica individuale a rito e simbolo collettivo: vero e proprio viaggio a ritroso nell'inconscio festivo.

Non si tratta, quindi, di un documentario rigoroso sulla descrizione/costruzione del personaggio carnevalesco, ma di una semplice dichiarazione di messa in scena, che funziona da catalizzatore emico del sentimento rituale originario: un contesto delicatissimo, in cui l'autore ammette di sentirsi semplice «strumento», al servizio dell'urgenza locale di riappropriarsi dell'autentico culto arboreo, che si cela dietro le fattezze di una maschera ancestrale. Attraverso l'esperimento cinematografico, infatti, la popolazione autoctona ha potuto collaudare il ritorno alle origini del carnevalesco, impegnandosi in un singolare processo di ripensamento della propria identità collettiva; la responsabilità e il merito di un fenomeno così rilevante sono da attribuire al coraggio di un artista, che ha voluto ascoltare la voce più intima di un luogo, lasciandosi coinvolgere in un'intensa reciprocità relazionale con i suoi abitanti.

Frammartino ha saputo accettare il "dono" di un inconscio tradizionale, ma soprattutto, ha potuto scambiare il "contro-dono" di una nuova percezione rappresentativa.

Bibliografia essenziale: dagli anni novanta ad oggi

Paesaggio e cinema

- Stuart C. Aiken, Leo Zonn (a cura di), *Place, Power, Situation, and Spectacle: A Geography of Film*, Rowman & Littlefield, London 1994.
- Sergio Arecco, *Cinema e paesaggio. Dizionario critico da Accattone a Volter*, Le mani, Recco 2009.
- Sergio Arecco, *Il paesaggio del cinema. Dieci studi da Ford a Almodóvar*, Le mani, Recco 2001.
- Sandro Bernardi, *Il paesaggio nel cinema italiano*, Marsilio, Venezia 2002.
- Sandro Bernardi, *Il paesaggio nel cinema: tre sguardi*, Enciclopedia Treccani, Roma 2009, [http://www.treccani.it/enciclopedia/il-paesaggio-nel-cinema-tre-sguardi_\(XXI-Secolo\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/il-paesaggio-nel-cinema-tre-sguardi_(XXI-Secolo)/).
- Silvia Bordini, *Appunti sul paesaggio nell'arte medievale*, Postmedia, Milano 2010.
- Giuliana Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, London-New York 2002; tr. it. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano 2006.
- Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002.
- Antonio Costa (a cura di), *Le Paysage au cinéma*, «Cinéma», volume 12, numéro 1, automne 2001, pp. 7-188.
- Nick Couldry, Anna McCarthy (a cura di), *Mediascape. Place, Scale and Culture in Media Age*, Routledge, London-New York 2004.
- Miyase Christensen, Nezi Erdogan (a cura di), *Shifting Landscapes: Film and Media in European Context*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne 2009.
- Bruno Fornara, *Geografia del cinema. Viaggi nella messinscena*, Bur, Milano 2001.
- Luca Galofaro, *Artiscape. L'arte come approccio al paesaggio contemporaneo*, Postmedia, Milano 2007.
- Federico Giordano, *Paesaggi meridionali. Luoghi, spazi, territori del Sud nel cinema italiano (1987-2003)*, Mimesis, Milano 2013.
- Federico Giordano, *Giro d'orizzonte: cinema, spazi, paesaggi, da Sud e oltre*, Città del Sole, Reggio Calabria 2010.

- Christophe Girot, Fred Truniger (a cura di), *Landscape Vision Motion*, Ionis, Berlino 2012.
- Viviana Gravano, *Paesaggi attivi. Saggio contro la contemplazione. L'arte contemporanea e il paesaggio metropolitano*, Costa & Nolan, Milano 2008.
- Graeme Harper, Jonathan R. Rayner (a cura di), *Cinema and Landscape*, Intellect, Chicago 2010.
- Graeme Harper, Jonathan R. Rayner (a cura di), *Film Landscapes: Cinema, Environment and Visual Culture*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne 2013.
- Salim Kemal, Ivan Gaskell (a cura di), *Landscape, Natural Beauty and the Arts*, Cambridge University Press, Cambridge 1993.
- Martin Lefebvre (a cura di), *Landscape and Film*, Routledge, New York 2006.
- Scott MacDonald, *The Garden in the Machine: A Field Guide to Independent Films about Place*, University of California Press, Berkeley 2001.
- David Melbye, *Landscape Allegory in Cinema: from Wilderness to Wasteland*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2010.
- David Melbye, *The Contemplative Landscape: Allegories of Space in Cinema*, ProQuest, Cambridge 2006.
- Jeff Malpas (a cura di), *The Place of Landscape. Concepts, Contexts, Studies*, MIT, Massachusetts 2011.
- Andrea Minuz (a cura di), *L'invenzione del luogo. Spazio dell'immaginario cinematografico*, ETS, Pisa 2011.
- Jean Mottet (a cura di), *L'arbre dans le paysage*, Édition Champ Vallon, Seyssel 2002.
- Jean Mottet (a cura di), *Les paysages du cinéma*, Édition Champ Vallon, Seyssel 1999.
- Jean Mottet, *L'invention de la scène américaine. Cinéma et paysage*, L'Harmattan, Paris 1998.
- Maurizia Natali, *L'Image-paysage. Iconologie et cinéma*, Presses Universitaires de Vincennes, Paris 1996.
- Barbara Pichler, Andrea Pollach (a cura di), *Moving Landscapes. Landschaft und Film*, Synema, Wien 2006.
- Matthew Potteiger, Jamie Purinton, *Landscape Narratives: Design Practices For Telling Stories*, John Wiley & Sons, New York 1998.
- Marc Treib (a cura di), *Representing Landscape Architecture*, Taylor & Francis, Oxon-New York 2008.
- Fred Truniger, *Filmic Mapping. Film and the Visual Culture of Landscape Architecture*, Jovis, Berlino-Monaco 2013.
- Studi sul paesaggio**
- Jay Appleton, *The Experience of Landscape*, John Wiley & Sons, Chichester-New York 1996.

- Marc Augé, *Non-lieux*, Seuil, Paris 1992; tr. it. *Non-luoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elettuthera, Milano 1993.
- François Béguin, *Le paysage*, Éditions Flammarion, Paris 1995.
- Augustin Berque, *La Pensée paysagère*, Archibooks, Paris 2008.
- Augustin Berque, *Les raisons du paysage de la Chine antique aux environnements du synthèse*, Hazan, Paris 1995.
- Augustin Berque (a cura di), *Cinq propositions pour une théorie du paysage*, Édition Champ Vallon, Seyssel 1994.
- Raffaella Bertazzoli, *La natura nello sguardo. Miti, stagioni, paesaggi*, Fiorini, Verona 2007.
- Giorgio Bertone, *Lo sguardo escluso. L'idea di paesaggio nella letteratura occidentale*, Interlinea, Novara 1999.
- Jean-Marc Besse, *Voir la terre. Six essais sur le paysage et sur la géographie*, Actes Sud, Arles 2000; tr. it. *Vedere la Terra. Sei saggi sul paesaggio e la geografia*, Bruno Mondadori, Milano 2008.
- Alessandra Bonazzi, *Manuale di geografia culturale*, Laterza, Bari-Roma 2011.
- Luisa Bonasio, *Paesaggio, identità e comunità tra locale e globale*, Diabasis, Parma 2007.
- Luisa Bonasio, *Oltre il paesaggio. I luoghi tra estetica e geofilosofia*, Arianna, Casalecchio 2002.
- Luisa Bonasio, *Geofilosofia del paesaggio*, Mimesis, Milano 1997.
- Luisa Bonasio, Luca Micotti (a cura di), *Paesaggio: l'anima dei luoghi*, Diabasis, Reggio Emilia 2007.
- Claudia Cassatella, *Iperpaesaggi*, Testo&Immagine, Torino 2001.
- Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, Presses Universitaires de France - PUF, Paris, 2004.
- Françoise Chenet, Michel Collot, Baldine Saint-Girons (a cura di), *Le Paysage. État des Lieux*, Ousia, Bruxelles 2001.
- Denis Cosgrove, *Social Formation and Symbolic Landscape*, Wisconsin University Press, Madison 1998; tr. it. *Realtà sociali e paesaggio simbolico*, Unicopli, Milano 1990.
- Paolo D'Angelo, *Filosofia del paesaggio*, Quodlibet, Macerata 2010.
- Paolo D'Angelo (a cura di), *Estetica e paesaggio*, Il Mulino, Bologna 2009.
- Paolo D'Angelo, *Estetica della natura*, Laterza, Milano 2005.
- Renzo Dubbini, *Geografie dello sguardo. Visione e paesaggio in età moderna*, Einaudi, Torino 1994.
- Franco Farinelli, *La crisi della ragione cartografica*, Einaudi, Torino 2009.
- Franco Farinelli, *L'invenzione della terra*, Sellerio, Palermo 2007.
- Franco Farinelli, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino 2003.
- Tonino Griffero, *Atmosferaologia. Estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Bari-Roma 2010.

- Eric Hirsch, Michael O'Hanlon (a cura di), *The Anthropology of Landscape. Perspectives on Place and Space*, Clarendon Press, Oxford 1995
- Tim Ingold, *The Perception of the Environment. Essays on Liveliness, Dwelling and Skill*, Routledge, London-New York 2000.
- Michael Jakob, *Le paysage*, Infolio, Paris 2008; tr. it. *Il paesaggio*, Il Mulino, Bologna 2009.
- Michael Jakob, *Paesaggio e letteratura*, Olschki, Firenze 2005.
- Mathieu Kessler, *Le paysage et son ombre*, Presses Universitaires de France – PUF, Paris 1999.
- Raffaele Milani, *Il paesaggio è un'avventura. Invito al piacere di viaggiare e di guardare*, Feltrinelli, Milano 2005.
- Raffaele Milani, *L'arte del paesaggio*, Il Mulino, Bologna 2001.
- William J.T. Mitchell (a cura di), *Landscape and Power*, The University of Chicago Press, Chicago-London 2002.
- Ugo Morelli, *Mente e paesaggio. Una teoria della vivibilità*, Bollati Boringhieri, Torino 2011.
- Franco Rella, *Confini. La visibilità del mondo e l'enigma dell'autorappresentazione*, Pendragon, Bologna 1996.
- Alain Roger, *Court traité du paysage*, Gallimard, Paris 1997; tr. it. *Breve trattato sul paesaggio*, Sellerio, Palermo 2009.
- Simon Schama, *Landscape and Memory*, Vintage Books, New York 1995; tr. it. *Paesaggio e memoria*, Mondadori, Milano 1997.
- Flavio Sorrentino (a cura di), *Il senso dello spazio. Lo spatial turn nei metodi e nelle teorie letterarie*, Armando, Roma 2010.
- Eugenio Turri, *Il paesaggio e il silenzio*, Marsilio, Venezia 2010.
- Eugenio Turri, *Antropologia del paesaggio*, Marsilio, Venezia 2008.
- Eugenio Turri, *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Marsilio, Venezia 2003.
- Massimo Venturi Ferritolo, *Percepire i paesaggi. La potenza dello sguardo*, Bollati Boringhieri, Torino 2009.
- Massimo Venturi Ferritolo, *Etiche del paesaggio. Il progetto del mondo umano*, Editori Riuniti, Roma 2002.
- John Wylie, *Landscape*, Routledge, New York 2007.
- Bertrand Westphal, *La Géocritique. Réel, fiction, espace*, Les Éditions de Minuit, Paris 2007; tr. it. *Geocritica. Reale finzione spazio*, Armando, Roma 2009.
- Renzo Zorzi (a cura di), *Il paesaggio. Dalla percezione alla descrizione*, Marsilio, Venezia 1999.