ADENTRARSE VIRTUALMENTE EN UN PAISAJE EN LA ERA PRE-DIGITAL: DE LOS VIAJES PINTORESCOS DEL SIGLO XIX AL RECORRIDO INMERSIVO DE LOS SUEÑOS DE AKIRA KUROSAWA (1990)

ALAN SALVADÓ-ROMERO

INTRODUCCIÓN

Para ilustrar el hecho de que los mundos virtuales no son una novedad contemporánea, sino que forman parte de nuestra cultura visual desde hace muchos siglos, Román Gubern se remite a una bella leyenda milenaria de «un pintor chino retenido en palacio por el emperador, quien para escapar pintó con gran exactitud un paisaje de su provincia natal, se introdujo en él y se perdió en el horizonte» (1996: 63). Por su parte, en el siglo XVIII, Denis Diderot utiliza de forma puntual, como recurso literario, la ficción de entrar físicamente en un cuadro para describir la emoción experimentada al contemplar determinadas pinturas de paisaje expuestas en Los Salones (Fried, 1988: 130). Se expresa así, por ejemplo, sobre Paisaje con figuras y animales (1763) de Philippe-Jacques de Loutherbourg: «Ah, amigo mío, ¡qué hermosa es la naturaleza en este pequeño paraje! Detengámonos allí; el calor del día comienza a sentirse, recostémonos junto a estos animales. Mientras admiramos la obra del Creador, la conversación de este pastor y esta campesina nos divertirá; nuestros oídos no desdeñarán los sonidos rústicos de este boyero [...] Y cuando el peso del día haya caído, seguiremos nuestro camino, y en un tiempo más lejano, todavía recordaremos este lugar encantado y la hora deliciosa que pasamos allí»¹ (en Fried, 1988: 119). Tanto la leyenda china como los mencionados escritos de Diderot de crítica pictórica prefiguran la inmersión en mundos virtuales, situando el motivo del paisaje como la puerta de entrada a ellos.

Desde la perspectiva de los estudios visuales, el paisaje a lo largo de la historia ha jugado un rol central como laboratorio de experimentación de la mirada (Arasse, 2008) y, especialmente, en nuestra forma de contemplar el mundo: como ocurrió con la pintura holandesa en el siglo XVII, manifiestamente influida por la cartografía (Alpers, 1987), o bien con la pintura realista y su prefiguración de la fotografía en el siglo XIX (Galassi, 1981).

UNA DE LAS APORTACIONES CENTRALES DEL MOTIVO DEL PAISAJE A LA CULTURA VIRTUAL ES LA ILUSIÓN DE MOVILIDAD: LA EXPERIENCIA DE ADENTRARSE EN UN PAISAJE (PINTADO, IMAGINADO O SOÑADO)

Se trata de dos ejemplos de cómo en la representación del paisaje, pictórica en este caso, localizamos planteamientos visuales en potencia que, con la llegada de nuevas tecnologías, se materializarán. transformando nuestro modo de observar la realidad (Crary, 2008). En este sentido, entre las premoniciones inmersivas en el paisaje de la era pre-digital y la proliferación contemporánea de los paisajes virtuales en géneros cinematográficos como la ciencia-ficción o el fantástico (López-Silvestre, 2004), se abre un intervalo de tiempo de profunda experimentación, en el cual el sueño de adentrarse en un paisaje virtual se hace cada vez más plausible con la aparición de nuevos aparatos o dispositivos tecnológicos. Estos modos de visión emergentes transforman la cultura visual de este período interválico y abren una rama de la historiografía del paisaje que, alejada del canon realista (Milani, 2001; Roger, 1997), plantea que la virtualización, aunque comporte peligros como la desterritorialización (Levy, 1999: 15), también es una faceta más dentro del fenómeno paisajístico (Jakob, 2004: 42). A partir de aquí, surgen una serie de preguntas en el seno de la cultura visual: ¿cuál fue el papel del binomio paisaje-virtualidad en la era pre-digital? y ¿qué ha aportado la representación del paisaje en la historiografía de la virtualidad?

La hipótesis del siguiente artículo, que sintetiza algunos de los resultados del proyecto de investigación «Mundos virtuales en el cine de los orígenes: dispositivos, estética y públicos» con referencia PGC2018-096633-B-IOO, es que una de las aportaciones centrales del motivo del paisaje a la cultura virtual es la ilusión de movilidad: la expe-

riencia de adentrarse en un lugar (pintado, imaginado o soñado), sumergirse en él y recorrerlo. Más allá de la dimensión visual, la representación del paisaje abre la posibilidad del recorrido imaginario del observador, apuntando así hacia una dimensión arquitectónica. Para llevar a cabo nuestra argumentación, planteamos una arqueología de la mirada al paisaje a través de dos momentos que consideramos representativos en relación con el vínculo entre movilidad y arquitectura: el primero, la eclosión de lo pintoresco y sus consecuencias en la cultura visual, y el segundo, la aparición de técnicas cinematográficas que, a partir de la sobreimpresión, prefiguran la metodología digital. Para evitar la generalización, centraremos estos cambios de paradigma en estudios de caso concretos que estructuran el artículo: el uso del aparato del claude-glass para la contemplación del paisaje en los siglos XVIII y XIX y sus derivadas formales como los Hale's Tours; y la técnica cinematográfica de las sobreimpresiones y su uso específico en el film Los sueños de Akira Kurosawa (Yume, Akira Kurosawa, 1990). Los distintos casos, aunque pertenecientes a contextos y tecnologías distintas y distantes en el tiempo, comparten un planteamiento formal asociado a la experiencia virtual: la vivencia de adentrarse en el interior de una representación paisajística. A partir de lo expuesto, planteamos los siguientes objetivos: analizar la contribución de algunas de las representaciones paisajísticas del siglo XIX a la cultura visual de lo virtual, observar cómo dichas representaciones prefiguran la inmersión virtual en el paisaje en la era pre-digital y, por último, prolongar la historia del paisaje en el arte profundizando en la perspectiva de la virtualidad.

EL PINTORESCO VIRTUAL: ENTRE LOS PAISAJES IDEALES, EL CLAUDE-GLASS Y LOS HALE'S TOURS

En lo que se refiere a la cultura visual asociada a la virtualización (Levy, 1999: 12), la pintura de paisa-je, en tanto que escuela de la mirada, fue de vital

importancia en la puesta en circulación de un «ojo variable» (Aumont, 1997: 31) que recorría las interioridades del cuadro desde el estatismo del observador. Apunta Daniel Arasse sobre esta cuestión que: «la pintura de paisaje es un lugar privilegiado para practicar esa mirada que acompasa temporalmente la superficie del cuadro al recorrerla. La palabra "recorrido" explica en parte ese privilegio: el recorrido de la mirada por el cuadro de pintura reproduce el trayecto físico que el horizonte ficticio de la representación propone al espectador» (2008: 242). Estas ensoñaciones de una lejanía alumbrarán los primeros viajes virtuales de la pintura, estableciendo una correspondencia directa con la experiencia del viajero a quien el mundo se le va desplegando a medida que avanza en el trayecto. Esta mirada móvil, entendida como un progresivo descubrimiento del territorio, está estrechamente relacionada tanto con la génesis del paisaje occidental y una de sus dialécticas fundacionales, ciudad-campo (Maderuelo, 2005: 131), como con la futura aparición de lo pintoresco (Peucker, 1995: 113). En este sentido, para comprender la aportación de

la visión pintoresca en la cuestión de la movilidad virtual es necesario, en primer lugar, acercarse a los denominados paisajes ideales del siglo XVII (Lamblin, 1983) y, acto seguido, explorar el mecanismo de visión asociado al aparato del claude-glass.

Los paisajes ideales de pintores como Claude Lorrain, Nicolas Poussin o Salvator Rosa sitúan la cuestión de la movilidad de la mirada como uno de los ejes centrales de sus pinturas, como se puede observar en composiciones paisajísticas como Paisaje con Tobías y el Arcángel Rafael (Claude Lorrain, 1639-1640) (imagen 1), Paisaje con Diógenes (Nicolas Poussin, 1647) (imagen 2) y Paisaje con Apolo y Sibila (Salvator Rosa, 1661). En todas ellas se nos muestra una naturaleza geometrizada donde la mirada del espectador se adentra hacia el interior del cuadro siguiendo el camino (compositivo) trazado por el artista correspondiente. No hay ningún vagabundeo ni proceso errático de la mirada, sino todo lo contrario, la perspectiva dictamina la dirección a seguir. Para el observador, el trayecto visual hasta la lejanía se convierte en una sucesión de múltiples planos que quedan atrás a me-

Izquierda. Imagen I. Paisaje con Tobías y el Arcángel Rafael (Claude Lorrain, 1639-1640) Derecha. Imagen 2. Paisaje con Diógenes (Nicolas Poussin, 1647)





dida que se avanza en la exploración del cuadro, siguiendo el curso de un río o bien el serpentear de un camino, motivos muy habituales en esta tipología paisajística (Salvadó, 2013: 224). Como se puede observar comparando las pinturas, los paisajes ideales del XVII siguen unos patrones esquemáticos muy similares que se repiten una y otra vez y que reproducen un recorrido virtual hacia el horizonte, en el interior del cuadro (Lamblin, 1983: 391). El paradigma perspectivista del que se sirven tanto Poussin, Lorrain como Rosa, por un lado, da profundidad y densidad al paisaje occidental, propiedades hasta entonces inexistentes y que posibilitan estos desplazamientos de la mirada y, por otro lado, contribuye a construir un imaginario turístico del viaje hacia tierras lejanas.

El masivo descubrimiento del campo que se produce a lo largo de los siglos XVIII y XIX, junto con la proliferación y mejora de los sistemas de comunicación en Europa y la popularización de medios de transporte terrestres, transforman el modo de contemplar el mundo e implican una nueva forma de percibir el paisaje (Desportes, 2007: 73). Progresivamente se rompe la dialéctica fundacional ciudad-campo de forma que la naturaleza deja de ser aquel otro desconocido al que hay que descubrir, para convertirse en un conocido al que admirar. En este proceso, juega un papel relevante la revolución estética iniciada con la naciente categoría de lo pintoresco, creada por los teóricos ingleses Uvedale Price, Richard Payne y William Gilpin, quienes adoptan el modelo empirista de la naturaleza como canon estético. «Esto implica que la naturaleza y la arquitectura eran materiales puramente visuales para los que se había desplegado un conocimiento bien estructurado y altamente "tecnificado", dirigido a crear una composición plástica que, en función de distintas combinaciones, producía cierta armonía basada en la suavidad del relieve, en la profundidad y variedad cromáticas y en la creación de efectos y sensaciones de carácter psicológico, asociados a determinadas presentaciones o "vistas"» (Ábalos, 2008: 17). El criterio pictórico se impone como modo de visión de forma que el imaginario de los populares paisajes ideales del siglo anterior se revitaliza. Las primeras oleadas de turistas en la Inglaterra de finales del XVIII se aproximan a la naturaleza con el objetivo de reencontrar en su interior el aura arcádica que emergía de las pinturas esquemáticas de Poussin, Lorrain y Rosa. «Como nuevo modo de experiencia estética y medio para definir lo que constituía un paisaje adecuado, lo pintoresco no solo sirvió de guía para crear y ver la pintura, sino que también dirigió la mirada de los turistas»² (Gunning, 2010: 34).

El concepto de pintoresco, que se convirtió en la manera de mirar del siglo XIX (Hussey, 2013: 26), implica una mutación en la dialéctica estaticidad-movilidad heredada de la pintura: del observador estático sometido a la perspectiva de la mirada de los paisajes ideales, al observador dinámico que se desplaza en el seno de la naturaleza en búsqueda de aquella vista o sucesión de vistas que remita a los cuadros de Lorrain, Poussin o Rosa. En la búsqueda de lo pintoresco, la emoción surge del espectáculo de (re)vivir en la realidad el goce estético asociado a la contemplación de aquellas pinturas (Bruno, 2003: 212). Sin embargo, para llevar a cabo dicha experiencia estética surge una dificultad: ¿cómo plasmar esta sucesión de visiones ideales de la naturaleza? Esta tarea de cohesión tanto de la realidad y la imaginación, como de la movilidad y la estaticidad paisajísticas se hará mediante el claude-glass que ejemplifica «el proceso de convertir la naturaleza en paisaje mediante una tecnología de visión» (Gunning, 2010: 35).

El funcionamiento del *claude-glass* es muy simple: mediante un pequeño espejo, de forma convexa y tintado de un color oscuro, el sujeto observa un motivo paisajístico, que queda literalmente enmarcado, como si se tratara de una fotografía efímera. La tonalidad uniforme que toma el paisaje en el interior del espejo simula la atmósfera lumínica propia de los cuadros de Claude Lorrain, motivo por el cual el aparato recibiría este nom-

bre (Roger, 1997: 39). Mediante este artilugio los turistas pretenden atrapar sur nature los diferentes planos paisajísticos que constituyen el trayecto visual inscrito en los paisajes ideales; como si la unión de cada una de las imágenes proyectadas en el claude-glass pudiera reproducir el recorrido perspectivista de la mirada hacia el interior de los cuadros. Las imágenes sucesivas que genera el artilugio reproducen las metamorfosis que experimenta un paisaje a medida que se avanza por su interior a través de la adopción de diferentes puntos de vista y diferentes distancias. En aquel momento, William Gilpin resumió así la esencia del aparato de visión: «una sucesión de imágenes de gran colorido se desliza continuamente ante los ojos. Son como las visiones de la imaginación, o los brillantes paisajes de un sueño. Las formas y los colores, en la más brillante gama, pasan ante nosotros; y si la mirada transitoria de una buena composición se une a ellos, daríamos cualquier cosa por fijar y apropiarnos de la escena» (en Andrews, 1999: 116).

A pesar de la aparente artificialidad del proceso de percepción de la escena natural que plantea el claude-glass, este anticipa una serie de cuestiones formales que merece la pena tener en cuenta por su modernidad y por su carácter revolucionario en el seno de la cultura visual paisajística. En primer lugar, prefigura la manera en cómo muchos de nosotros percibimos el paisaje hoy en día, una experiencia mediatizada por la cuestión de los marcos de todo tipo (Andrews, 1999: 127): el visor de una cámara, la pantalla de cine y, evidentemente, la pantalla del móvil. En paralelo, la singularidad de uso del aparato de visión, donde el paisaje se percibe de espaldas, literalmente, hay que proyectar la mirada hacia atrás, planteando una nueva forma de contemplar el paisaje. Por último, y lo más importante para nuestros intereses investigadores, la imagen que se forma en el espejo se erige como una de las primeras experiencias de virtualidad móvil. Por un lado, la sobreposición de la imagen reflejada junto con el tinte atmosfériA PARTIR DE LA ARTICULACIÓN DEL BINOMIO VER-MOVER, EL CLAUDE-GLASS TRASLADA LOS PAISAJES IDEALES BIDIMENSIONALES DE LA PINTURA A LA TRIDIMENSIONALIDAD PROPIA DE LA ARQUITECTURA

co del espejo produce un paisaje que está anclado a la realidad pero al mismo tiempo apela a la imaginación del observador. En el intervalo entre lo real y lo imaginado (incluso lo soñado) es donde el claude-glass se revela como una tecnología que prefigura los paisajes virtuales, llevando un paso más allá los recorridos imaginarios de los paisajes ideales del siglo XVII. Por otro lado, el proceso de observación del paisaje inherente al claude-glass, no solo anticipa el montaje cinematográfico —en la sucesión de planos desde distintos puntos de vista—, sino que la articulación del binomio ver-mover traslada los paisajes ideales bidimensionales a la tridimensionalidad propia de la arquitectura. El claude-glass tendrá una fuerte influencia en el naciente arte de la jardinería, en el esfuerzo de diseñar la naturaleza a partir de imágenes pictóricas y en el placer de contemplar un paisaje saboreando la variedad y sucesión de distintos planos, como si fuera una secuencia cinematográfica (Bruno, 2003, 277). En este sentido, el jardín paisajístico será otro de los dispositivos visuales del siglo XIX en hacer posible la entrada virtual en el paisaje pintado (Peucker, 1995: 108).

La mirada móvil asociada a los paisajes ideales puesta en práctica en la realidad tanto a través del *claude-glass* como en los emergentes jardines paisajísticos predispone al observador a saborear la variación como una cualidad intrínseca al paisaje. Los turistas se familiarizan con el placer del cambio para cultivar un gusto estético hacia los *paisajes en movimiento*. No es casual, pues, que a lo largo del siglo XIX aparecen nuevos dispositivos de visión que, basados en la representación del

paisaje, prolongan el viaje virtual hacia lo pintoresco. La mayoría de ellos, diseñados a partir del sufijo «-orama», ofrecen simulaciones de experiencias de viajes en los que, como ocurría en las pinturas de Lorrain, Poussin o Rosa, el trayecto hacia el horizonte deviene el eje central de la composición. El panorama, el diorama, el kineorama, el georama o el cosmorama «tienen su origen en el descubrimiento y la experiencia del horizonte y en la idea de que los viajes sirven para ampliar los horizontes» (Bruno, 2003: 220). Por ello, a medio camino entre el espectáculo visual y la curiosidad geográfica de descubrir el mundo, ofrecen a los espectadores del siglo XIX ser transportados en grandes tours virtuales (Oettermann, 1997: 32). A modo de ejemplo, el cosmorama —una habitación con pequeñas ventanas con lentes a través de las cuales observar vistas panorámicas y diorámicas de paisajes— se publicita como «viaje pintoresco» (Bruno, 2003: 223), reforzando la pervivencia de dicho imaginario en las nuevas invenciones tecnológicas.

Con el objetivo de radicalizar el vínculo con el movimiento del modelo de visión pintoresco, el cine de los orígenes hibrida el dispositivo cinematográfico con la mirada asociada a los medios de transporte, especialmente el tren. Se establece un diálogo con la tradición de los paisajes ideales y el sueño de penetración hacia el horizonte de sus pinturas. Géneros cinematográficos de los orígenes como los railroad views y los phantom rides (Musser, 1990: 123), en los que la cámara está situada al frente de una locomotora, materializan los viajes pictóricos emprendidos siglos atrás. «Frente a la imagen cuidadosamente enmarcada, distanciada y estática que ofrece el paisaje ideal claudiano, las primeras películas de paisajes se adentraban realmente en el paisaje a través de la tecnología. [...] Al hacerlo, estas películas hacen explícita una fantasía de penetración y viaje visual implícita en el modelo claudiano»3 (Gunning, 2010: 36).

La virtualidad inherente a estos viajes en tren se lleva al extremo a través de los Hale's Tours:

una evolución de los railroad views y los phantom rides donde las imágenes cinematográficas se proyectan en el interior de un vagón de tren. Este, literalmente, se convierte en una sala de cine llevando al límite la identificación entre los dos dispositivos de visión: el tren y el cine (Kirby, 1997). La proyección de las imágenes en movimiento se compagina con un conjunto de sensaciones sensomotrices orientadas a que el propio cuerpo llegue a sentir la experiencia del viaje desde la inmovilidad de la sala, semejante a la de los parques de atracciones que aparecieron en paralelo en aquel momento (Quintana, 2011: 29). A pesar de que el periodo de popularización fuera muy breve (1904-1907), el dispositivo de los Hale's Tours tiene una especial significación por la capacidad de articular, mejor que cualquier otro, la identificación entre la mirada ferroviaria y la mirada móvil propia del cine, o lo que es lo mismo: sintetiza en una invención técnica la revolución espacio-visual que significó el pintoresco mediante la conversión del viajero en espectador de cine y el espectador de cine en viajero, en un doble movimiento que pauta el cambio de siglo.

SOBREIMPRESIONES: ENTRE LA RETROPROYECCIÓN Y EL SUEÑO INMERSIVO DE AKIRA KUROSAWA

Tanto el imaginario pintoresco como su articulación a través de dispositivos de visión como el claude-glass planteaban la sobreposición de dos capas visuales, la imaginada (derivada de la pintura) y la real, como mecanismo de observación del paisaje. Este funcionamiento, que anticipa el proceso de integración de imágenes reales con imágenes de síntesis que caracteriza una buena parte de los paisajes digitales del siglo XXI, se repite en el cine de los orígenes. Un buen ejemplo de la pervivencia de estos planteamientos visuales son las experiencias de rodaje en el interior de la Black Maria de William K. L. Dickson para la factoría de Thomas A. Edison. Sobre ellas, Àngel Quintana apunta que





Imágenes 3 y 4. Amanecer (Sunrise, 1927)

«el acto de poner al sujeto filmado dentro de una habitación pintada de negro, que prefiguraba el croma azul de los actuales estudios de rodaje, puso en evidencia que el motor del cine de los orígenes no era otro que crear la base para posibilitar las sobreimpresiones y los efectos mágicos» (2011: 29).

La virtualidad de la sobreimpresión está también presente en la técnica de las retroproyecciones que el cine clásico de Hollywood popularizó a finales de los años veinte, especialmente con la llegada del sonoro. Realizado en estudio, el trucaje consistía en unificar en un mismo plano figuras y

fondos de tiempos y espacios distintos. La acción de los personajes se desarrollaba frente una pantalla en la cual se retroproyectaba un determinado paisaje en movimiento, permitiendo así la ilusión de estar en un exterior donde los diálogos pudieran ser perfectamente audibles (Mulvey, 2012: 208). También fue habitual su uso para representar paisajes exóticos en el seno del género de aventuras (Castro, 2015: 140), combinando la sobreimpresión de imágenes documentales de países lejanos que ejercían de fondo, con la imagen de los protagonistas de la escena rodada en estudio. Sin embargo, fue el cineasta F.W. Murnau quien en la película Amanecer (Sunrise, 1927) dio a este método cinematográfico de representación un uso pionero y ejemplar, tanto desde la perspectiva de la representación del paisaje, como del imaginario de lo virtual. En ella se narra la crisis de pareja de un matrimonio que vive en el campo y la relación adúltera entre el marido y su amante, una vampírica mujer de ciudad. El diálogo ciudad-campo no solo se encuentra en el corazón del relato sino también en el centro de la escena que articula el binomio paisaje-virtualidad. En ella, observamos al matrimonio saliendo de una iglesia en plena ciudad, donde han vivido una epifanía amorosa que ha servido para reconciliarse. En este instante, y para expresar cómo la emoción interior de ambos transforma la realidad exterior: la retroproyección de la bulliciosa calle por la que andan se convierte en un paisaje bucólico compuesto por un camino de sauces en medio de un campo de flores (imágenes 3 y 4). El caminar de los protagonistas, filmado desde atrás y avanzando hacia delante, junto con el encadenamiento de los dos escenarios -el urbano y el campestre— en la transparencia, produce el efecto de la inmersión en el interior de la naturaleza en plena urbanidad.

El hallazgo formal de Murnau y su equipo técnico conjuga, por un lado, la emoción del movimiento derivada del paseo de ambos personajes avanzando hacia delante y, por otro lado, el placer de la transformación visual del fondo que están

atravesando. La articulación del binomio ver-mover propia del dispositivo del claude-glass se reinterpreta a través de este sistema de representación que explora la dimensión arquitectónica del paisaje virtual: los protagonistas andan en el interior del sueño amoroso que ambos han creado. La escena termina con un beso de la pareja en el paisaje de claras resonancias románticas hasta que la realidad se impone y a través de la transparencia regresamos a la calle donde los amantes han provocado un atasco de tráfico monumental. La asociación entre el escenario y los sentimientos de los personajes mediante la retroproyección del paisaje, planteada por Murnau, prolonga la sombra del sueño de lo pintoresco y su vínculo con la virtualidad a lo largo del siglo XX, diseminando su influencia en otras películas de marcada urbanidad, como en el caso de Pépé le Moko (Julien Duvivier, 1937) y la célebre escena del protagonista recorriendo la calle de la kasbah hasta el puerto. Sin embargo, ¿qué ocurre visualmente con la llegada de nuevas técnicas cinematográficas y con las transformaciones en el seno del paisajismo? ¿Qué incidencias tienen en la cultura de la virtualidad?

En lo que concierne a la tecnología, con la aparición del vídeo y la sistematización de la imagen electrónica en el último cuarto del siglo XX, se abren nuevas posibilidades en la cuestión de so-

breimpresionar dos (o más) capas visuales. Como apunta Raymond Bellour, «el vídeo es ante todo un propagador de pasajes. [...] Pasajes, corolarios, que cruzan esos "universales" de la imagen sin corresponderse exactamente con ellos: se produce así entre foto, cine, vídeo una multiplicidad de superposiciones, de configuraciones poco previsibles» (2009: 14). Estos pasajes que están en la práctica artística del vídeo posibilitan el diálogo entre la realidad del mundo y la de la imagen, conduciendo a la re-

flexión del cine hacia la pintura (Bellour, 2009: 16) o, en lo que a la representación del paisaje se refiere, la reflexión del cine hacia la imagen-paisaje.

Respecto al imaginario paisajístico, durante este período se experimentan las primeras manifestaciones de lo que el teórico del paisaje Michael Jakob define como el estatuto del «omnipaysage» (2008: 7-15), lo que podríamos describir como la condición postmoderna del paisaje basada en dos aspectos: la integración del paisaje en todo tipo de disciplinas (alejadas muchas veces de su génesis) y la proliferación desenfrenada de imágenes-paisaje de cualquier estilo y condición, provocando tanto una sobresaturación visual como una anestesia de la experiencia paisajística. Si el pintoresco del XIX partía de la imaginación de imágenes-paisaje para mediar en la relación con la naturaleza, el omnipaysage de finales del XX traduce el hecho de que la naturaleza ha sido suplantada por imágenes-paisaje, una situación que no es estrictamente paisajística, sino que forma parte de la propia cultura visual de este período y de la progresiva usurpación de la realidad por parte de las imágenes (Baudrillard, 2005: 35).

En este contexto de cambio tecnológico y paisajístico, en el año 1990, el cineasta japonés Akira Kurosawa realiza la que será su antepenúltima película, Los sueños de Akira Kurosawa, rodada con



imagen_5 - Los sueños de Akira Kurosawa (Yume, 1990)



Imágenes 6 y 7. Los sueños de Akira Kurosawa (Yume, 1990)

cámaras de vídeo de alta definición (proporcionadas por la cadena de televisión nipona NHK) y con la supervisión de los efectos especiales a cargo de la compañía Industrial Light & Magic, encabezada por George Lucas. Se trata de un film compuesto de ocho episodios independientes que tienen como hilo conductor los sueños del cineasta. Aunque no funciona como un biopic, el film se inicia con sus sueños de infancia y termina con sus pesadillas más negras de la edad adulta. Es precisamente en el quinto sueño, titulado Cuervos, donde encontramos un ejemplo paradigmático de lo que el cine electrónico podría aportar a la cuestión del paisaje y la virtualidad. El sueño, de unos diez minutos de duración, se inicia en una sala de museo en la que el protagonista, alter-ego del director, un hombre de mediana edad a medio camino entre el turista y el pintor aficionado (acarrea una serie de bártulos arquetípicos), contempla una serie de reproducciones de cuadros emblemáticos de Vincent Van Gogh, entre ellos, Trigal con cuervos -obra que durante mucho tiempo se consideró la última que había pintado y que da nombre al cortometraje— y El puente de Langlois. Es precisamente ante este último cuadro que por corte abandonamos el espacio museístico para trasladarnos a uno real que es una mímesis de la pintura del artista (imagen 5). En este espacio de tintes oníricos fruto de los colores llamativos de la escena, ha entrado el

protagonista que, con el mismo atuendo del museo, se dirige hacia las lavanderas presentes en el cuadro para preguntarles sobre la localización de Van Gogh. Una vez le indican donde encontrarlo atraviesa una serie de campos de trigo de marcados tonos amarillos, cuyas casas colindantes están también pintadas con colores propios de la paleta del artista. Finalmente, en medio de un trigal segado, encuentra a Van Gogh, solo, bosquejando de pie encima de una tela. Ambos mantienen una conversación en inglés en la cual el pintor habla de su proceso creativo por el cual «se siente inmerso en la belleza de la naturaleza» para luego «devorarla» y acabarla plasmando en la pintura. Pero de pronto, y de forma precipitada, el pintor se marcha mientras el protagonista trata de seguir sus pasos en un día terriblemente soleado. En este instante, el espacio real se desvanece y los escenarios que recorre el protagonista devienen detalles y reencuadres de distintas dimensiones de pinturas y bocetos de paisajes del pintor holandés (imagen 6-7), al que sigue buscando. Finalmente, tras recorrer los caminos de nueve de sus obras, los fondos vuelven a ser reales y en medio de un campo de trigo que se asemeja a la pintura inicial de Trigal con cuervos, se observa en la lejanía la figura de Van Gogh enfilando un camino hasta su desaparición en el horizonte. Entonces, mediante un trucaje de sobreimpresión, emerge una mana-



Imagen 8. Los sueños de Akira Kurosawa (Yume, 1990)

da de cuervos que invade el plano. Acto seguido, y como conclusión, pasamos por corte a la reproducción de la mencionada pintura de Van Gogh sin ningún marco de referencia hasta que un zoom de retroceso nos indica que estamos en el museo del inicio y el cuadro es contemplado por el protagonista (imagen 8).

Como se puede observar, *Cuervos* se estructura a partir de tres movimientos que responden a tres modos de visión que, de forma progresiva, nos relatan el tránsito desde la mirada tradicional a la pintura de paisaje hasta la vivencia inmersiva de esta. El primer movimiento es el museístico donde se establece una distancia entre el espacio de contemplación del observador y las pinturas enmarcadas en la pared de la galería. El segundo movimiento es el de la cohabitación entre pintura

CUERVOS SE ESTRUCTURA A PARTIR DE TRES MOVIMIENTOS QUE RESPONDEN A TRES MODOS DE VISIÓN QUE, DE FORMA PROGRESIVA, NOS RELATAN EL TRÁNSITO DESDE LA MIRADA TRADICIONAL A LA PINTURA DE PAISAJE HASTA LA VIVENCIA INMERSIVA DE ÉSTA y realidad donde los cuadros se asemejan a paisajes reales, al mismo tiempo que los paisajes reales están pintados como si fueran cuadros. El tercer movimiento es la inmersión en el interior de los paisajes pintados donde el espacio bidimensional de la tela se experimenta como si fuera tridimensional. Finalmente. como coda. regresamos de nuevo al espacio museístico. Es precisamente en este tercer movimiento donde visualizamos tanto la herencia de la representación

paisajística de siglos anteriores como también las nuevas posibilidades que abre la imagen electrónica alrededor del binomio paisaje-virtualidad.

De entrada, este tercer movimiento se estructura a partir de la técnica de la sobreimpresión, donde las acciones del protagonista se rodaron en estudio ante un croma azul, creando una hibridación entre el medium cinematográfico y el pictórico. Por un lado, el découpage y ampliación de las nueve pinturas del artista holandés que ejercen de fondo de la secuencia revelan los trazos y el grosor de la superficie pintada, visibilizando así tanto la técnica como la temporalidad del momento de creación de los cuadros. Kurosawa convierte las pinturas en un objeto en sí mismas, abandonan su condición tradicional de ventanas a escenas imaginarias para convertirse en un espacio de experimentación formal (Ng, 2021: 27). Por otro lado, el protagonista moviéndose a través de las nueve telas, funciona como el avatar del espectador recorriendo las pinturas, permitiéndole habitar los paisajes de Van Gogh. A diferencia del género cinematográfico de los tableaux-vivant, que explora generalmente la cuestión de habitar una pintura desde la lógica de la estaticidad heredada de los museos de cera, en Cuervos, el movimiento del protagonista a través de los caminos representaLOS SUEÑOS DE AKIRA KUROSAWA
REACTUALIZA ESPECTÁCULOS VISUALES
DEL SIGLO XIX COMO LOS PANORAMAS
Y PREFIGURA EN EL ESPACIO-TIEMPO
CINEMATOGRÁFICO DISPOSITIVOS DE
VISIÓN ARQUITECTÓNICOS COMO LAS
EXPOSICIONES INMERSIVAS DEL SIGLO XXI

dos anima los paisajes rompiendo su bidimensionalidad. Sus desplazamientos laterales y frontales, acercándose y alejándose de la cámara, no solo otorgan profundidad a la imagen, una propiedad que se ve reforzada cuando el personaje desaparece por ejemplo detrás de un árbol pintado, creando así la sensación de volumen, sino que también introducen una temporalidad. Es precisamente en la incorporación del tiempo y del movimiento, en una concatenación de vistas a los paisajes de Van Gogh, donde el gesto de Kurosawa resulta abiertamente pintoresco. La yuxtaposición de la imagen cinematográfica y la pictórica ensancha los límites y especificidades de ambos mediums y se revela como una construcción visual que anticipa los paisajes virtuales surgidos de la paleta digital, al mismo tiempo que apela a una dimensión arquitectónica del paisaje pintado, característica también de la mirada pintoresca.

En paralelo, en este tercer movimiento que estructura la pieza de Kurosawa encontramos otra característica relevante desde la perspectiva de la virtualidad: la desaparición de los marcos de las pinturas de Van Gogh que implica la eliminación de la frontera entre el espacio físico que rodea al observador y la del espectáculo que se le propone a su vista. Como apunta Román Gubern, esta acción «constituye una transgresión del legado estético renacentista, que nos lo aportó junto con la perspectiva, de la que en cierta manera fue un artificio complementario» (1996: 168). Además, la sucesión y reencuadre de los distintos paisajes pintados por el artista holandés acaba con el sentido original de

las pinturas. Kurosawa rompe con la mirada unitaria hacia el cuadro con la que se inicia y termina la pieza y recrea un nuevo espacio puramente cinematográfico, de forma parecida a lo que hizo Alain Resnais en su documental: Van Gogh (1948). Además, la desaparición de los marcos pictóricos cuestiona cuáles son los límites de la pantalla en la que se desarrolla la acción, convertida en una especie de interfaz que conecta distintas pinturas sin lógica narrativa ni continuidad espacio-temporal. Se apunta, en cierta forma, lo que Jenna Ng define como el estatuto de la «post-pantalla» (2021: 20), propio de la realidad virtual.

Por último, y no menos importante, la atmósfera onírica del conjunto de la pieza refuerza el efecto perceptivo de la inmersión. No es casual que una de las prefiguraciones más acuradas de la realidad virtual realizada en los albores del digital, tenga como punto de partida un sueño, el estado mental que predispone a la entrada en nuevos mundos. Cuervos debe entenderse, pues, como una proto realidad virtual que expresa la experiencia inmersiva en el arte, materializando visualmente la ficción de adentrarse en el cuadro que utilizó Denis Diderot en el siglo XVIII ante ciertas pinturas de paisaje. La pieza de Kurosawa -rodada en el mismo período en el que cineastas como Peter Greenaway, Chantal Akerman, Chris Marker o Raúl Ruiz experimentan alrededor de la intersección entre cine y museo (Bruno, 2003: 475) – aúna mediante la imagen electrónica: (pre)cine, pintura y arquitectura. Por este motivo, este episodio de Los sueños de Akira Kurosawa reactualiza espectáculos visuales del siglo XIX como los panoramas, entre otros, y prefigura en el espacio-tiempo cinematográfico dispositivos de visión arquitectónicos como las exposiciones inmersivas del siglo XXI en las que a través de la realidad aumentada los visitantes pueden adentrarse literalmente en el interior de un cuadro de paisaje. Basta poner en relación el film de Kurosawa con exposiciones de corte digital dedicadas a Van Gogh como, por ejemplo, Van Gogh. Starry Night (Atelier des Lumières en

París, 2019-20), dirigida por Renato Gatto. En ella, el visitante pasea por el interior de una antigua fundición del siglo XIX donde en las paredes y el suelo se proyectan las obras del pintor holandés que la mayoría de veces están animadas. El dispositivo arquitectónico recuerda sin duda al de los panoramas, aunque el efecto inmersivo de adentrarse en el paisaje pintado es completamente distinto; el visitante contempla las pinturas en una gran dimensión, pero al mismo tiempo está rodeado por ellas. Se trata de una evolución de la sala del museo en la cual, la pintura se vive más como una atracción visual que no como un acto contemplativo. De ahí la premonición formal de Cuervos de Kurosawa que parte de una sala de museo, para trascenderla y experimentar el espectáculo de la pintura de paisaje cinéticamente.

CONCLUSIONES

Desde los recorridos de la mirada en los paisajes ideales del siglo XVII hasta determinadas representaciones paisajísticas intermediales surgidas de la práctica del vídeo, pasando por los dispositivos pre-cinematográficos donde el paisaje es vehículo habitual para experimentar con el efecto ilusorio de realidad, la cuestión de lo virtual estaba presente. Estos distintos episodios de la cultura visual certifican que el binomio paisaje-virtualidad ha tenido una incidencia directa en la evolución de nuestros modos de visión. Concebido como un educador de la mirada desde su génesis en la pintura occidental, el motivo del paisaje ha sido el contenedor en el cual depositar los anhelos de viajes a otras realidades o el sueño de adentrarse en nuevos mundos. La potencialidad de estos deseos se ha materializado, en gran parte, en la representación paisajística articulada mediante distintos dispositivos de visión a lo largo de los últimos siglos. Por este motivo, en el seno de la historiografía del paisaje emerge en el horizonte una vía alejada tanto del realismo como de la contemplación estática y del goce estético asociado a

categorías como la belleza o el sublime. El camino hacia la virtualización del paisaje en la era pre-digital demuestra la existencia de una parte importante de representaciones paisajísticas vinculadas al artificio, al espectáculo visual y a la experiencia cinética, características propias del imaginario pintoresco (Ábalos, 2008: 36). Es precisamente la pervivencia de esta categoría estética, desde su aparición a finales del siglo XVIII hasta la contemporaneidad, la que ejerce de hilo conductor entre la mayoría de los dispositivos visuales que sitúan el paisaje como la puerta de entrada a lo virtual.

En un período en que una parte importante de nuestra relación con el paisaje viene dada por la experiencia estética de una imagen más que la vivencia genuina del lugar (Jakob, 2008: 24), el hecho de repensar la genealogía de los paisajes virtuales permite no solo establecer vínculos entre el pasado y el presente sino plantear nuevos gustos estéticos que, por un lado, se adapten a las nuevas formas de visión y que, por otro lado, reinterpreten nuestra tradicional forma de construir y relacionarnos con los paisajes. Así, por ejemplo, el teórico del paisaje Alain Roger consideraba que existían dos formas de convertir la naturaleza en arte, mediante el «paisaje in visu» o «in situ» (Roger, 1997: 16). La primera hace referencia a la acción de convertirla en arte mediante la imagen —como en la pintura, la fotografía o el cine— y la segunda interviniendo en el lugar —como en la jardinería o el land art—. A través del recorrido que hemos planteado donde la intersección entre cine, pintura y arquitectura se revela como una de las claves para adentrarse en paisajes virtuales se pone de manifiesto que esta diferenciación establecida por Roger cada vez es más problemática y requiere de un replanteamiento porque los sueños inmersivos de Diderot y Kurosawa son ya una realidad.

NOTAS

- * Actividad financiada por la Unión Europea-NextGenerationEU, Ministerio de Universidades y Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, mediante convocatoria de la Universidad Pompeu Fabra (Barcelona).
- «Ah! mon ami, que la nature est belle dans ce petit canton! arrêtons-nous-y; la chaleur du jour commence à se faire sentir, couchons-nous le long de ces animaux. Tandis que nous admirerons l'ouvrage du Créateur, la conversation de ce pâtre et de cette paysanne nous amusera; nos oreilles ne dédaigneront pas les sons rustiques de ce bouvier [...] Et lorsque le poids du jour sera tombé nous continuerons notre route, et dans un temps plus éloigné, nous nous rappellerons encore cet endroit enchanté et l'heure délicieuse que nous y avons passée». Traducción del autor.
- 2 «As both a new mode of aesthetic experience and a means of defining what constituted a proper landscape, the picturesque not only served as a guide to creating and viewing painting, it also directed the gaze of tourist and inspired the ground plans of gardeners». Traducción del autor.
- 3 «As opposed to the carefully framed, distanced and static picture offered by Claudean Ideal Landscape, early landscape films actually moved into the landscape via technology. Not only do the tracks travel into the frame, but the camera that rides upon them as well, transporting the viewer as an ersatz passenger, rather than framing a view for a transfixed and immobilized viewer. In doing so these films make explicit a fantasy of penetration and visual voyage implied in the Claudean model». Traducción del autor.

REFERENCIAS

- Ábalos, I. (2008). *Atlas pintoresco*, vol. 2. Barcelona: Gustavo Gili.
- Alpers, S. (1987). El arte de describir: el arte holandés en el siglo XVII. Madrid: Hermann Blume.
- Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*. Oxford: Oxford University Press.

- Arasse, D. (2008). El detalle. Para una historia cercana de la pintura. Madrid: Abada Editores.
- Aumont, J. (1997). El Ojo interminable: cine y pintura. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (2005). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Bellour, R. (2009). Entre imágenes: foto, cine, video. Buenos Aires: Colihue.
- Bruno, G. (2003). Atlas of Emotions. Journeys in Art, Architecture, and Film. Nueva York: Verso.
- Castro, T. (2015). Mapping Tarzan and Excavating Back-Projections: Rethinking Film History and the Politics of Time with Anthropology. En: A. Beltrame, G. Fidotta y A. Mariani (eds.), At the borders of (film) history (pp. 137-147). Udine: Università Degli Studi di Udine.
- Crary, J. (2008). Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX. Murcia: CENDEAC.
- Desportes, M. (2005) Paysages en mouvement: transports et perception de l'espace, XVIIIe-XXe siècle. París: Gallimard.
- Fried, M. (1988). Absorption and theatricality: painting and beholder in the age of Diderot. Chicago: University of Chicago Press.
- Galassi, P. (1981). Before photography. Painting and the Invention of Photography. Nueva York: Museum Of Modern Art.
- Gubern, R. (1996). Del bisonte a la realidad virtual. Barcelona: Anagrama.
- Gunning, T. (2010). Landscape and the Fantasy of Moving Pictures: Early Cinema's Phantom Rides. En G. Harper y J. Rayner (eds.), *Cinema and Landscape* (pp. 31-70). Bristol: Intellect.
- Hussey, C. (2013). Lo pintoresco. Estudios desde un punto de vista. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Jakob, M. (2004). L'émergence du paysage. Gollion: Infolio éditions.
- Jakob, M. (2008). Le paysage. Gollion: Infolio éditions.
- Kirby, L. (1997). Parallel Tracks. The Railroad and Silent Cinema. Durham: Duke university Press.
- Lamblin. B. (1983). Peinture et temps. París: Klincksieck.
- Levy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós.

- López-Silvestre, F. (2004). El paisaje virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Maderuelo, J. (2005). *El paisaje. Génesis de un concepto*. Madrid: Abada Editores.
- Milani, R. (2001). L'arte del paesaggio. Bolonia: Il mulino.
- Mulvey, L. (2012). Rear-Projection and the Paradoxes of Hollywood Realism. En: L. Nagib, C. Perriam y R. Dudrah (eds.), *Theorizing World Cinema* (pp. 207-220). Londres: Tauris.
- Musser, C. (1990). The travel genre in 1903-1904: moving towards fictional narrative. En: T. Elsaesser y A. Barker (eds.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (pp. 123-132). Londres: BFI Publishing.
- Ng, J. (2021). The Post-Screen Through Virtual Reality, Holograms and Light Projections. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Oettermann, S. (1997). The Panorama: History of a Mass Medium. Nueva York: Zone Books.
- Peucker, B. (1995). *Incorporating Images. Film and the Rival Arts.* Nueva Jersey: Princeton University Press.
- Quintana, A. (2011). Después del cine. Imagen y realidad en la era digital. Barcelona: Acantilado.
- Roger, A. (1997). Court traité du paysage. París: Gallimard.
- Salvadó, A. (2013). Estètica del paisatge cinematogràfic: el découpage i la imatge en moviment com a formes de representació paisatgística. Tesis Doctoral. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.

ADENTRARSE VIRTUALMENTE EN UN PAISAJE EN LA ERA PRE-DIGITAL: DE LOS VIAJES PINTORESCOS DEL SIGLO XIX AL RECORRIDO INMERSIVO DE LOS SUEÑOS DE AKIRA KUROSAWA (1990)

Resumen

En el camino hacia la virtualización, múltiples dispositivos de visión han utilizado el motivo del paisaje como herramienta para experimentar con la mirada del observador. Desde las pinturas de paisaje del siglo XVII, pasando por gran parte de los aparatos visuales precinematográficos del siglo XIX, hasta llegar a las sobreimpresiones cinematográficas del siglo XX previas al digital, podemos encontrar muestras de la pregnancia del binomio paisaje-virtualidad. Ante este hecho nos preguntamos, por un lado, ¿qué ha aportado el paisaje en el seno de la cultura virtual?, y por otro lado, ¿qué lugar ocupa la virtualidad en la historiografía del paisaje? Para dar respuesta a ambas preguntas, el siguiente artículo realiza una arqueología de la representación paisajística, partiendo de la influencia que tuvo la categoría de lo pintoresco en la cultura visual de finales del siglo XVIII. para posteriormente analizar su evolución e influencia en artilugios y planteamientos visuales que, antes de la llegada de la tecnología digital, prefiguran la acción de adentrarse en mundos virtuales. A través de este recorrido se evidencia el vínculo entre formas paisajísticas distintas y distantes en el tiempo y, en paralelo, se estudia cómo éstas se inscriben en el imaginario paisajístico, tradicionalmente basado en la realidad.

Palabras clave

Paisaje; inmersión; virtual; cine; pintura; precine; dispositivo de visión; pintoresco.

Autor

Alan Salvadó-Romero es profesor de Historia del Cine y Modelos de Puesta en Escena en el Grado de Comunicación Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra e investigador en el proyecto MOVEP (Motivos Visuales en la Esfera Pública). En 2022 realiza una estancia posdoctoral de dos años en la Universitat de Girona en el Grupo de Investigación en Orígenes del Cine (GROC) donde participa en un proyecto financiado sobre la representación del cuerpo enfermo. Ha impartido clases en ESCAC (Escuela Superior de Cine y Audiovisual de Cataluña) o la Universitat Ramon Llull. En 2018 le fue concedido el premio extraordinario de doctorado por su tesis sobre la estética del paisaje cinematográfico. Sus líneas de investigación giran alrededor de la iconografía audiovisual y la estética y la narrativa en la ficción televisiva. Contacto: mail.

VIRTUAL ENTRY INTO A LANDSCAPE IN THE PRE-DIGITAL AGE: FROM THE PICTURESQUE JOURNEYS OF THE 19TH CENTURY TO THE IMMERSIVE EXPERIENCE IN AKIRA KUROSAWA'S DREAMS (1990)

Abstract

In the evolution towards virtualisation, numerous visual devices have used the landscape motif as a tool for experimenting with the viewer's gaze. From the landscape paintings of the 17th century to most of the pre-cinematic viewing devices of the 19th century, and finally to the use of superimposition in 20th century cinema prior to the digital age, numerous examples of the prevalence of the landscape-virtuality binary can be found. This raises the questions of what landscape art has contributed to virtual culture and the place virtuality occupies in landscape historiography. In order to answer both these questions, this article takes an archaeological approach to landscape depiction, beginning with a consideration of the influence that the concept of the picturesque had on the visual culture of the late eighteenth century, followed by an analysis of its evolution and impact on devices and approaches to viewing that presaged the act of entering virtual worlds prior to the introduction of digital technology. This exploration reveals the connections between landscape forms of different time periods and, in parallel, studies how these forms are inscribed in an imaginary of the landscape that has traditionally been based on reality.

Key words

Landscape; Immersion; Virtual; Cinema; Painting; Pre-Cinema; Viewing Device; Picturesque.

Author

Alan Salvadó-Romero is a lecturer in film history and mise-en-scene models in the Audiovisual Communication degree program at Universitat Pompeu Fabra and a researcher with the MOVEP project (Visual Motifs in the Public Sphere). In 2022, he completed a two-year postdoctoral fellowship at the University of Girona with the Research Group on the Origins of Cinema (GROC) where he participated in a funded project on the representation of the sick body. He has also taught at ESCAC (Escuela Superior de Cine y Audiovisual de Cataluña) and Universitat Ramon Llull. In 2018, he was awarded an extraordinary prize for his doctoral thesis on the aesthetics of the cinematic landscape. His lines of research focus on audiovisual iconography and aesthetics and narrative in television fiction. Contact: alan.salvado@upf.edu.

21

L'ATALANTE 35 enero - junio 2023

Referencia de este artículo

Salvadó-Romero, A. (2022). Adentrarse virtualmente en un paisaje en la era pre-digital: de los viajes pintorescos del siglo XIX al recorrido inmersivo de *Los sueños de Akira Kurosawa* (1990). L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos, 35, 7-22.

Article reference

Salvadó-Romero, A. (2022). Virtual entry into a landscape in the pre-digital age: from the picturesque journeys of the 19th century to the immersive experience in *Akira Kurosawa's Dreams* (1990). L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos, 35, 7-22.

recibido/received: 24.04.2022 | aceptado/accepted: 24.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



 $\textbf{ISSN}\ 1885-3730\ (print)\ /2340-6992\ (digital)\ \textbf{DL}\ V-5340-2003\ \ \textbf{WEB}\ www.revistaatalante.com\ \ \textbf{MAIL}\ info@revistaatalante.com\ \ \ \textbf{MAIL}\ info@revistaatalante.com\ \ \textbf{MAIL}\$