

Título

La fantasmagoría como género audiovisual

Nombre autores

Francisco Javier Frutos Esteban

Carmen López San Segundo

Palabras clave

Género discursivo, arqueología audiovisual, linterna mágica, historia de los medios de comunicación.

Resumen

La linterna mágica fue un medio de comunicación social basado en la proyección de imágenes y uso sincrónico de sonidos que alcanzó entre los siglos XVII y XX una importante relevancia cultural. Su historia se inició con la aplicación durante el siglo XVII de una serie de principios físicos que permitieron la proyección de imágenes. En la siguiente centuria, la linterna mágica emergió como un dispositivo que acabó por consolidarse e institucionalizarse como medio de comunicación en los primeros tres cuartos del siglo XIX. Tras su industrialización y comercialización en serie, acaecida en el último cuarto de dicho siglo, sobrevino la decadencia de la linterna mágica durante las primeras décadas del siglo XX.

El objetivo de la presente comunicación es señalar el lugar que ocupó la fantasmagoría –quizás el género más característico de la linterna mágica- en la génesis de los medios de comunicación social contemporáneos. Mediante una breve revisión histórica se detallarán las características - apenas insinuadas en la literatura científica- que convierten a la fantasmagoría en uno de los géneros audiovisuales más antiguos.

La fantasmagoría como género audiovisual

1. Del arte de representar fantasmas por medio de una ilusión óptica

En su edición de 1832, el Diccionario de la Real Academia Española incluyó la voz fantasmagoría, en los siguientes términos: «Arte de representar fantasmas por medio de una ilusión óptica» (p. 344). Precisamente ese mismo año Mariano José de Larra, en su artículo titulado *¿Quién es el público y donde se encuentra?* –su primer trabajo para *El Pobrecito Hablador, revista satírica y de costumbres*, publicada en agosto de 1832–, destacaba ya las sesiones del «fantasmagórico Mantilla» (1979, pp. 12-13) como una de sus diversiones públicas preferidas del espectador madrileño. Larra se rendía ante el éxito que intermitentemente, desde 1810, en plena Guerra de la Independencia, había tenido Juan González Mantilla con «las ilusiones de fantasmagoría», en las que aparecían «espectros, esqueletos, fantasmas, retratos de hombres célebres» (Diario de Madrid, 6-1-1810). Un éxito que dicho tipo de espectáculos venían cosechando en toda Europa desde la última década del siglo XVIII y que condujo a la consolidación de la linterna mágica como un potente medio de comunicación social.

Seguramente, Juan González Mantilla se limitó a reinterpretar una serie de procedimientos que otros creadores de fantasmagorías venían usando desde hacia años partiendo del empleo de la linterna mágica como herramienta de proyección de imágenes. De hecho, ya en 1734, el Diccionario de Autoridades de la Real Academia Española había introducido el vocablo “Linterna magica” con la siguiente definición:

Machina catóptrico-dióptrica, dispuesta no sólo para la diversión de la gente, sino también para mostrar la excelencia del arte. Reducese a una caja de hoja de lata o de otro cualquier metal, donde está oculta una luz delante de un espejo cóncavo, enfrente del cual hay un cañón con dos lentes convexas, y pasando por ellas la luz forma un círculo lúcido en una pared blanca hacia donde se dirige. Introducense entre la luz y las lentes unas figuras muy pequeñas, pintadas en vidrio o calco con colores transparentes, y se ven representadas con toda perfección en la pared, sin perder la viveza de los colores, y en mucho mayor tamaño, aumentándole o disminuyéndole lo que se quiere, con acortar o alargar el cañón” (pp. 413-414).

Efectivamente, de la invención de la tecnología de la linterna mágica a mediados del siglo XVII, en pocas décadas, se había pasado a la emergencia pública del dispositivo óptico que permitió la aparición del oficio de linternista, como aquella persona responsable de poner en

escena los espectáculos de linterna mágica. Aunque es aventurado asegurar cuál fue el método utilizado por aquellos proyectacionistas ambulantes durante la primera mitad del siglo XVIII, en la segunda parte de la centuria, el exhibidor de linterna mágica aparece ya como un oficio reconocido y perfectamente diferenciado, aunque de escasa consideración social. Y entre ellos destaca sobremanera el francés Étienne-Gaspard Robert, conocido con el sobrenombre de Robertson, que ha pasado a la historia como el 'inventor' de las fantasmagorías, al estrenar en París, en 1798, unas sesiones que, con ligeras variaciones, fueron ofrecidas a lo largo de tres décadas por toda Europa.

Mientras los habitantes del continente de finales del XVIII protagonizaban la transición entre el modelo de cultura popular imperante en la sociedad occidental desde la Edad Media y el de la incipiente cultura de masas, Robertson, un clérigo descarriado interesado por la magia, la física y la aeronáutica, nacido en Lieja en 1763, integraba dos tradiciones del conocimiento y la comunicación, la del clérigo medieval y la del dramaturgo barroco. Su formación eclesiástica le había puesto en contacto con una cultura popular, por definición, heterogénea, informal, participativa, desenfadada y plasmada en espectáculos donde el mundo se representaba en continuo cambio. Ante la nueva cultura urbana que se estaba imponiendo, Robertson, guiado por una curiosidad ilustrada que abarcaba de la aeronáutica a las ciencias esotéricas, se transformó en un dramaturgo capaz de apropiarse de nuevos escenarios de actuación para luchar contra la superstición.

Fue probablemente la Revolución Francesa la que otorgó a Robertson la audacia necesaria para comunicar audiovisualmente sus ideas mediante las fantasmagorías y someter a los espectadores a desconcertantes experiencias visuales. Al tratar a los espectros como invenciones humanas, como productos de la mente y los sentidos, y no como seres del mundo real, su espectáculo era útil, como él mismo reconocía en sus memorias:

Para el hombre que piensa [...] que así se instruye del efecto extraño de la imaginación cuando ésta reúne el vigor y el desorden; quiero hablaros del terror que inspiran las sombras, los caracteres, los sortilegios y los trabajos ocultos de la magia, terror que casi todos los hombres han experimentado en la tierna edad de los prejuicios y que algunos conservan todavía en la edad madura de la razón (Robertson, 1985, pp. 278-279).

Mientras se desconoce la importancia e incluso la identidad de muchos creadores de funciones de linterna mágica de esa época –por ejemplo, la de Philipsthal, que ofreció su espectáculo Phantasmagoria en 1801, en el Lyceum Theatre de Londres-, la vida y obra de Robertson fueron bien conocidas y justamente valoradas desde un principio. Por fortuna, sus

fantasmagorías están ampliamente documentadas desde sus orígenes. Por un lado, existen los datos y anotaciones que el propio Robertson dejó en dos volúmenes titulados *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques*, escritos entre 1831 y 1833 y en los que se encuentra información sobre los temas que inspiraban las piezas, comentarios relacionados con la puesta en escena y las intervenciones que durante la representación recitaba el propio autor. Además, se cuenta con otra fuente documental importante, compuesta por los anuncios breves y programas impresos de las distintas sesiones realizadas por toda Europa. Un ejemplo de este tipo de sesiones son las exhibidas en Francia, por primera vez, desde el 23 de enero hasta el 26 de abril de 1798, en el Pabellón L'Échiquier, y que, a partir del 10 de enero de 1799, serían trasladadas y ofrecidas, durante más de dos años, en el claustro del convento de los Capuchinos de París.

A partir de esa documentación se pueden deducir los argumentos favoritos del repertorio del linternista francés. Poseedor de una sólida cultura clásica, Robertson extrajo una parte importante de sus temas del Antiguo Testamento, de la literatura inglesa y de la mitología griega, combinándolos con otros de carácter más trivial, que incluían escenas trágicas y cómicas, fantásticas, moralizantes o basadas en sucesos de la turbulenta actualidad revolucionaria.

Representada mediante esqueletos, sepulcros, máscaras mortuorias o cementerios, la muerte constituía una de sus principales fuentes de inspiración de Robertson. Bajo la influencia del claustro del convento de los Capuchinos, que vio nacer al espectáculo original, las escenas evocaban la atmósfera misteriosa de las novelas góticas que hicieron furor en las postrimerías del siglo XVIII: ruinas bañadas por la luz de la luna, cementerios atravesados por el vuelo de murciélagos, claustros en los que aparecen novicias en busca de su amante..., motivos que le permitían combinar el amor y la muerte.

Y también criaturas monstruosas, porque, curiosamente, en el universo de este antiguo clérigo no aparecen ángeles, pero sí demonios y diablos, orejas de lobo, colmillos de jabalí, alas de murciélago, garras y espolones que crecen indistintamente en los cuerpos de hombres y mujeres. Criaturas híbridas se mezclaban con figuras de la mitología, cabezas de Medusa, serpientes o grifos alados. El ser humano, excepto cuando se trataba de grandes personalidades, solía estar representado por monjes, ermitaños y avaros. Y las mujeres eran vírgenes, novicias, religiosas, brujas o pitonisas. Motivos que, con el correr de los años, seguirán siendo del gusto de los espectadores, como lo demuestra la sistemática inclusión de números «fantasmagóricos» en las veladas de linterna ofrecidas durante el siglo XIX.

A partir de estos argumentos, el espectador que penetraba en los límites mágicos de la sala fantasmagórica era testigo de una experiencia nada común. Al menos así lo relataban algunos

testimonios de la época –como el de Joaquín Eleuterio García y Castañer, en *La magia blanca descubierta, o bien sea arte adivinatoria, con varias demostraciones de física y matemáticas*–, cuando se refería al fenómeno «mágico» de las fantasmagorías:

Los que no tienen conocimiento alguno de la teoría de esta diversión están firmemente persuadidos que los espectros revolotean alrededor de la sala y van a precipitarse sobre ellos. La mayor parte de los espectadores no pueden prescindir de cierto temor, cuando los ven aparentemente correr hacia ellos. Las vistas espantosas comparecen al principio como un leve punto, mas ellas toman gradual y rápidamente un gran aumento, y esto es lo que da la apariencia de precipitarse hacia los espectadores. La fantasmagoría, sin embargo, no es más que una modificación de la linterna mágica (García y Castañer, 1833, pp. 165-166).

Una modificación que aportaba numerosos elementos escénicos que convertían a la fantasmagoría en un espectáculo original, ya que estaba compuesta por distintos números intercambiables, contaba con fundidos, sobreimpresiones, imágenes en movimiento, alocuciones y efectos sonoros, para cuya puesta en escena sólo era preciso contar con una sala tapizada en negro, con un espacio mínimo de 25 metros de largo y 8 de ancho, que incluyera una tarima reservada para las experiencias de aproximadamente un metro de altura. En ese espacio, la pantalla de proyección, disimulada hasta el comienzo de la sesión por una cortina negra, dividía la sala en dos partes: por un lado, un fondo de 8 metros, reservado al fantoscopio que guardaba el misterio de las fantasmagorías, y por otro, unos 15 metros para alojar al público.

En cuanto al modo en que las imágenes conseguían sus efectos dinámicos y secuenciales, puede servir de ejemplo el número titulado *Tambor de los muertos*. Se iniciaba con un resplandor coloreado e indeterminado que manchaba la tela, producido por los quinqués del fantoscopio y la placa de vidrio que representaba la cabeza de Medusa. A medida que el aparato retrocedía silenciosamente, la imagen crecía, hasta que quedaba nítidamente enfocada y alcanzaba su mayor tamaño. Mientras tanto, un ruido estrepitoso, producido por un tan-tán chino, llevaba al máximo la intensidad dramática. La maniobra era reversible, hasta que aparecía de nuevo un resplandor confuso. El terror que se buscaba era máximo cuando ese efecto óptico se combinaba con el movimiento interno de los ojos de la Medusa en su placa animada, pues, según el mito, ese personaje transformaba en piedra a todos los que tropezaban con su mirada.

La combinación dinámica, característica de gran parte de las imágenes proyectadas del siglo XIX, pudo ser realizada por Robertson gracias al fantoscopio. Situado detrás de la pantalla, el principal, pero no único protagonista de sus espectáculos estaba construido a partir de una linterna mágica, montada sobre un pie provisto de ruedas que alcanzaba una altura aproximada

de 160 cm. Ese dispositivo permitía el acercamiento o alejamiento silencioso respecto de la tela, para aumentar o disminuir el tamaño de las imágenes, sin que el público se percatara de la maniobra. Además, merced a un ingenioso sistema, que era en realidad un embrión del obturador, las sombras aparecían y desaparecían en la pantalla.

Al fantoscopio se unían otros medios a la hora de generar sobreimpresiones, fundidos y apariciones fantásticas. Por ejemplo, para añadir a la imagen principal, emitida por el fantoscopio, el paso de un murciélago, un ayudante que llevaba una linterna mágica ordinaria sujeta con correas proyectaba ese motivo desde un lugar oculto y oblicuo, para no desvelar su misterio. También se cree que Robertson usó personas para crear sombras vivas, extremo éste que no queda aclarado en sus escritos, al contrario de lo que ocurre con la proyección de objetos opacos aplicada a volúmenes de gran tamaño, como el ser humano. También está demostrado el empleo de pequeños bajorrelieves, grabados o medallas, que el propio Robertson diseñó, recortó y policromó, para confeccionar diversos motivos de no más de 30 cm., que después disponía sobre tablillas e introducía en la caja de luz del fantoscopio.

La presencia de Robertson actuando como narrador –figura que subsistirá en el primer cine mudo y que posteriormente será reemplazada por los intertítulos– es atribuible al antiguo clérigo de Lieja, y con él a la mayoría de los linternistas. Más que ser simples testigos de su espectáculo, tuvieron una importante función narrativa, pues su omnipresencia les dotaba de un punto de vista global, consecuencia de su conocimiento del relato. Sus comentarios esporádicos resumían la sabiduría acerca de la historia o expresaban juicios de valor, sentencias, reflexiones...

Por último, la ambientación sonora de las fantasmagorías estaba compuesta, además de por comentarios, alocuciones propias y de otras personas –como el ventrílocuo Fitz-James–, por instrumentaciones musicales y ruidos descriptivos. Robertson se sirvió con enorme sofisticación de la música para crear efectos psicológicos durante sus funciones de fantasmagoría, tal y como él mismo refiere en sus memorias:

El sonido melodioso de la 'Armónica de Franklin' contribuye poderosamente a crear los efectos de la fantasmagoría, al preparar no sólo las mentes, sino también los propios sentidos, para recibir impresiones extrañas, siendo la melodía tan dulce que a veces llega a irritar enormemente el sistema nervioso; si no disponemos de dicho instrumento, resulta preferible usar la celesta a un órgano. Los instrumentos de viento, sobre todo las trompas, son preferibles a los de cuerda (como se cita en Crangle, Herbert & Robinson, 2001, p. 203).

Robertson también recurrió al tam-tam chino:

El uso de este instrumento, con su ruido tremendo y ensordecedor, ha de hacerse con discreción, reservándolo sólo para momentos clave. Imágenes como La cabeza de Medusa, que parece precipitarse desde lejos sobre el público, producen un efecto más acentuado si en el momento en que aparecen más ampliados se golpea dicho instrumento con violencia. En cuanto a la utilización de la campana, queda a la discreción del buen gusto y la inteligencia (extraído de Crangle, Herbert & Robinson, 2001, p. 203).

Para imitar el ruido de la lluvia, Robertson empleaba un artilugio cilíndrico que, al girar, emitía un sonido monótono cuyos efectos sobre el espectador –según reconoce él mismo en sus memorias– beneficiaban «las ilusiones de la fantasmagoría. El ruido uniforme duerme, por así decirlo, el pensamiento. Todas las ideas parecen llamadas a un único y mismo objeto, a una única y misma impresión. Este ruido tiene, además, otro fin, que es disimular el movimiento, la presencia misma del hombre y las cosas...» (Mannoni, 1994, p. 155).

2. La fantasmagoría como factor esencial en la consolidación de la linterna mágica como medio de comunicación social.

Mediante el conjunto de elementos anteriormente descritos, Robertson y sus coetáneos acabaron por desarrollar la fantasmagoría como un género específico nacido de la linterna mágica, antes incluso de ofrecer, entre mayo de 1826 y finales de 1830, sus últimas fantasmagorías en el pabellón que construyó en la antigua propiedad de Labouxière, rebautizada como Nouveau Tivoli. Además de en París, Robertson presentó su fantasmagoría en diversas localidades y periodos; en Berlín, entre noviembre de 1809 y febrero de 1810; en Praga, en diciembre de 1810, o en Madrid, en el Teatro del Príncipe, entre enero y febrero de 1821. Dado su carácter de crónica audiovisual de una revuelta popular, las originales fantasmagorías de Robertson conservaron su contenido político durante dos décadas de exhibición por toda Europa, y seguramente por esa razón hubo que esperar hasta el Trienio Liberal (1820-1823) para que pudieran estrenarse en España.

El 22 de enero de 1821 Robertson anunció en la prensa de Madrid un espectáculo que se iniciaba con una serie de retratos de grandes dimensiones entre los que incluyó una selección de figuras nacionales contemporáneas –Antonio Quiroga, Rafael de Riego, Miguel López Baños y Arco Agüero, los generales que habían repuesto la Constitución liberal–, con otras celebridades históricas –Cervantes, Hernán Cortés o don Pelayo–, y universales como Voltaire, Rousseau, el

Papa Pío VII o Pedro el Grande-. Es significativo que Robertson evitara mostrar la imagen de Fernando VII, pues era del dominio público que se había visto obligado a aceptar el poder limitado de un monarca constitucional, que estaba vetando sistemáticamente las reformas liberales y que, de hecho, tardó sólo dos años en restaurar el absolutismo.

En la segunda parte del repertorio madrileño –en sus distintos programas ofrecidos entre enero y febrero de 1821–, Robertson incluyó muchas de las escenas que había mostrado en París desde 1798. Como el espectáculo original, las escenas evocaban la atmósfera misteriosa de las novelas góticas, motivo que han llevado a plantear la hipótesis de que las imágenes de Robertson pudieron influir en la elaboración de las pinturas negras de Francisco de Goya. Priscilla Müller (1984), y recientemente Wendy Bird (2002, 2003), han defendido la relación existente entre las fantasmagorías y las obras que el pintor realizó coincidiendo con la estancia de Robertson en Madrid.

Aunque el espectador descubrió pronto los secretos del espectáculo fantasmagórico, no por ello dejó de admirar el progreso que significaba. *El Semanario Pintoresco Español*, el 8 de enero de 1837, en el artículo titulado La Fantasmagoría, hacía mención a la sorpresa que hubiera supuesto para «Luis XIV, el gran monarca, en cuyo reinado vivían un Racine, un Bossuet y un Pascal, que un hombre le dijese: Señor, antes de tres siglos, un carruaje sin caballos ni otro animal de tiro y movido por el vapor del agua caliente recorrerá en tres horas la distancia de veinte leguas». A continuación del ferrocarril, el texto añadía «otras maravillas que han producido las ciencias y la mecánica, y que la costumbre nos hace mirarlas ya con tanta indiferencia», como el barco de vapor, el globo aerostático, el alumbrado de gas, el buque submarino y, por último, la fantasmagoría, que bien examinada era «una linterna mágica perfeccionada», que al ofrecernos «sus espectros y fantasmas, no como apariciones sobrenaturales ni debido a un pacto diabólico u otra especie de sortilegio, sino como un experimento de física experimental producido por medio de ciertos efectos de la luz sometida a las leyes de la óptica, no puede menos de haber contribuido muchísimo a la destrucción de las creencias supersticiosas».

Si se compara el modelo de espectáculo que propone la fantasmagoría con las ingenuas y elementales sesiones de linterna mágica de los siglos XVII y XVIII, se comprenderá que su universo, impregnado de emotividad y de un poderoso sentido del misterio, llevó hasta la madurez una nueva forma de entender el espectáculo audiovisual, dirigido tanto a los sentidos como al pensamiento. Una concepción que habría de convertir a la fantasmagoría en un modelo a seguir para las nuevas generaciones de linternistas y, en general, para todo aquél que se dedicara a las artes escénicas y a la proyección en el siglo XIX. Por ejemplo, la fantasmagoría influyó en la denominada 'comedia de magia', uno de los espectáculos teatrales que más

atracción suscitó en la encrucijada de los siglos XVIII y XIX, no sólo por la sofisticación de las tramas sino por la utilización de artilugios tecnológicos en la puesta en escena. La mayor parte de los instrumentos utilizados para conseguir los efectos audiovisuales estaban estrechamente relacionados con la linterna mágica y sus aplicaciones 'fantasmagóricas'.

La comedia de magia hunde sus raíces tanto en los rituales mágicos como en los experimentos científicos. Para lograr producir sus efectos 'sobrenaturales', la comedia de magia recurría al apoyo de maquinarias escenográficas y de instrumentos ópticos, mecánicos y acústicos. Desde mediados del siglo XVIII aparecen anuncios insertos en la prensa española que informan sobre este tipo de espectáculos. Por ejemplo, el Diario de Avisos de Madrid, 10 de octubre de 1832, mencionaba la nueva tecnología utilizada en la función teatral de *La pata de cabra*:

Se ha reformado toda la maquinaria, añadiendo varias transformaciones nuevas enteramente y de suma visualidad de que antes carecía, oportunamente colocada en las situaciones que ha creído requerirlas. En estas transformaciones una multitud de objetos cambian repentinamente a la vista del espectador, tomando formas enteramente diferentes, y volviendo después a su primer estado.

Según comenta Rafael Gómez en su tesis doctoral *Arqueología de la imagen fílmica: De la prefotografía al nacimiento del cine en Madrid* (1999), la popularidad que alcanzó la pieza teatral fue posible gracias a los treinta y cinco efectos 'fantasmagóricos' que contenía: desde vuelos de objetos y personas, hasta transformaciones, apariciones y desapariciones, cambios de escenario –once escenarios diferentes y doce cambios de escena– o transparencias. Todo ello requería de expertos tramoyistas que realizaban transformaciones mediante aparatos escénicos móviles –artificios giratorios– y linternas mágicas simples y compuestas.

La fantasmagoría como concepto –y por tanto, como género– no sólo estuvo detrás de infinidad de veladas de linterna mágica o de puestas en escena teatrales, sino que inspiró directamente muchas películas primitivas, como, por ejemplo, *Faust et Marguerite* (1897), de Georges Méliès, en la que una joven se transformaba en diablo, en ánfora o en un ramo de flores. Y ese rastro se distingue aún con más claridad en una serie de producciones de los hermanos Lumière, de 1902, tituladas *Vues fantasmagoriques (Scènes de genre et à transformations)*. Por ejemplo, en *Le château hanté*, de apenas dos minutos de duración, se escenifica una secuencia cuya descripción –según el catálogo de venta editado por los industriales franceses en 1907– pone de manifiesto cuánto debieron los 'padres del cine' al mago de Lieja:

Un encantador evoca la aparición de una vieja bruja y la envía en busca de una joven, a la que ordena que atraiga al castillo a un joven viajero. A su llegada, éste se ve expuesto a todo tipo de sorpresas desagradables: asientos que se mueven, aparición de un fantasma al que intenta combatir y que desaparece, etcétera. Finalmente, el fantasma se transforma en una mujer a la que el joven corteja, pero, en el momento en que se acerca a ella, no encuentra más que el esqueleto. Furioso, coge un bastón para golpear al esqueleto y retrocede, sorprendido, al ver que éste cede su puesto al encantador, que agarra al viajero y lo hace desaparecer en un torbellino de humo (Lumière, 1907).

3. La fantasmagoría como género audiovisual

Según todo lo anteriormente expuesto vamos a tratar de establecer si es legítimo conceder el estatuto de 'género' para aquellos espectáculos de fantasmagorías ofrecidos mediante el concurso de la linterna mágica. Para ello, acudamos en primer lugar a la lectura del texto *El origen de los géneros*, de Tzvetan Todorov (1988), donde se formula que la existencia histórica de los géneros está marcada por el discurso teórico sobre los mismos:

Constatamos la existencia histórica del género 'tragedia' en Francia en el siglo XVII gracias al discurso sobre la tragedia (que comienza por la existencia de esta misma palabra) (...). Los géneros son, pues, unidades que pueden describirse desde dos puntos de vista diferentes, el de la observación empírica y el del análisis abstracto. En una sociedad se institucionaliza la recurrencia de ciertas propiedades discursivas, y los textos individuales son producidos y percibidos en relación con la norma que constituye esa codificación. Un género, literario o no, no es otra cosa que esa codificación de propiedades discursivas (Todorov, 1988, p. 37).

Atendiendo a la afirmación de Todorov sería posible hablar de géneros audiovisuales anteriores a los que de alguna manera han sentado precedente y escuela, es decir, los géneros cinematográficos. Si a continuación nos referimos a los escritos que analizan el concepto de género en el amplio sentido del término –más allá de la tradición estrictamente literaria-, percibimos que esta problemática se aborda de diversas maneras dando origen a múltiples descripciones, definiciones y tipologías. Acerca de las diferentes aproximaciones al problema de los géneros no literarios, Patrick Charaudeau (2004) ha elaborado el siguiente (y breve) 'estado de la cuestión':

- a) Según los "lugares de habla" -lugares sociales, decían los clásicos- que resultan de la manera en que una sociedad estructura, institucionalmente, la práctica social en grandes sectores de actividad: lo político, lo religioso, lo jurídico, lo científico, lo educativo, etc.
- b) Basándose en las grandes "funciones" de la actividad comunicativa, según el polo del acto de comunicación hacia las cuales están orientadas. Son las ya conocidas funciones de Jakobson (1963) (emotiva, conativa, fática, poética, referencial y metalingüística) o de Halliday (1973, 1974) (instrumental, interaccional, personal, heurística, imaginativa, ideacional, interpersonal, etc.).
- c) Fundándose en la "naturaleza comunicacional" del intercambio verbal que es, como lo propone Bajtín (1984), "natural", espontáneo (géneros primarios), o "construidos", institucionalizados (géneros secundarios); o como lo proponen otros, textos dialógicos o monológicos, orales o escritos.
- d) Apoyándose en el "aparato formal de la enunciación", como lo ha propuesto Benveniste (1969) con la oposición "discurso/relato", y otros que en esta línea o en aquella de los trabajos de Culioli, elaboran clasificaciones en función de las marcas enunciativas; intentando definir "tipos de actividades comunicativas", que tienen un valor más o menos prototípico, tales como narrativo, argumentativo, explicativo, descriptivo, etc.
- e) Describiendo las características formales de los textos y uniendo las marcas más recurrentes para concluir en la determinación de un género textual.
- f) Finalmente, buscando determinar un campo de producción del discurso según textos fundantes, cuya finalidad es determinar los valores de un cierto ámbito de producción discursiva, como pueden ser el discurso filosófico, el discurso científico, el discurso religioso, el discurso literario, etc. (cfr. Maingueneau & Cossuta, 1995). (Charaudeau, 2004)

Aunque esta rápida revisión de las maneras de abordar la noción de género no pretende ser exhaustiva, si recuerda brevemente la complejidad de la problemática, y señala que la noción de género aplicada en nuestro caso a la fantasmagoría –y desarrollada en los dos primeros epígrafes de este trabajo- se relaciona tanto con el «anclaje social del discurso, con su naturaleza comunicacional, con las actividades comunicativas puestas en práctica y con las características formales de los textos producidos» (Charaudeau, 2004).

De esta forma, el concepto de género que nos ha interesado es aquel que remite a categorías discursivas socialmente aceptadas e internalizadas, basadas en el reconocimiento de las

características de un producto cultural y de la consiguiente relación con sus consumidores. De acuerdo con Feuer (1987), la etiqueta 'fantasmagoría' aplicada a algunas sesiones de linterna mágica habría servido para limitar el libre juego de su significación y el campo de juego de su comunidad interpretativa. Asimismo, la marca 'fantasmagoría' funcionaría como un "sistema de expectativas para los destinatarios y como modelos de producción textual para los emisores" (Wolf, 1984, p. 160), cuando estos modelos de producción se institucionalizan y se incorporan al sistema comunicativo. O en el sentido que Hartley (1997) expone su noción de género, la fantasmagoría fue un agente de clausura ideológica que limitaba el sentido potencial de un texto dado.

Álvarez y Del Río (2006) enfatizan esta dimensión del género como una estructura formal de representación que remite a la existencia de un esquema previo que favorece la percepción, la comprensión y el recuerdo del mensaje comunicativo. Una estructura de 'empaquetado' que ejerce su propia influencia sobre el modo en que se procesa la información, y que no sólo remite a los aspectos técnicos y formales de la representación, sino más bien –y sobre todo- a una fórmula para organizar y ejecutar una actividad humana de carácter comunicativo.

A lo largo de la breve revisión histórica realizada en la primera parte de este trabajo hemos tratado de dejar patente que la noción de género como instancia mediadora permite articular determinados elementos expresivos –de la fantasmagoría como 'artefacto' comunicativo– con determinados mecanismos de circulación social –de la fantasmagoría como objeto de intercambio–. Para ello, nos han inspirado especialmente algunas reflexiones de Mijail Bajtin respecto al concepto de género discursivo: «un tipo relativamente estable de enunciado elaborado en las diversas esferas de acción de la actividad humana» (Bajtin 1982, p. 248). La riqueza teórico-metodológica de la propuesta de Bajtin que más nos interesa rescatar es aquella que relaciona la formación de un tipo de textos con el perfil de los sujetos que ese mundo compone y requiere. (Bajtin, 1989, pp. 237- 410). Sobre estos géneros primarios, se construyen los géneros secundarios como, por ejemplo, el género de la fantasmagoría. Así la noción de género no sólo se refiere a una categoría estética sino que define diversos funcionamientos del lenguaje en la esfera de lo social. De acuerdo con Todorov, la posición privilegiada del concepto de género dentro del pensamiento bajtiniano se sostiene precisamente en esta función mediadora entre «la historia de la sociedad y la historia de la lengua» (Todorov, 1991, p. 166) y agrega: «el género es una entidad más socio-histórica que formal. Las transformaciones del género deben ser puestas en relación con los cambios sociales» (Todorov 1991, p. 165).

Al privilegiar la noción de género como mediador entre lo textual –las características formales que permiten considerar una sesión de linterna mágica del género fantasmagórico– y lo social –

sus condiciones de producción y reconocimiento–, nuestro acercamiento a la fantasmagoría ha tratado de dar cuenta del doble circuito donde intervienen, por un lado, sujetos sociales -los sujetos creadores y los receptores- y, por otro, figuras textuales -la figura de narrador-. Un doble circuito apenas esbozado en estas páginas y que debería ser completamente articulado –en próximos trabajos- al definir simultáneamente su dispositivo específico de enunciación -a nivel interno- y su contrato de lectura -a nivel externo-. Es en esta dirección en la que nos parece que se debería seguir caminando; en nuestro caso, analizando la fantasmagoría como una instancia que media entre las formas de la linterna mágica como medio de comunicación emergente y la historia de la sociedad en las que éstas son producidas.

4. A modo de conclusión.

Por lo expuesto hasta aquí, no parece exagerado afirmar que la fantasmagoría tuvo el mérito de configurar uno de los primeros géneros audiovisuales de la historia de la comunicación mediada, y todo ello, al establecer un acuerdo implícito sobre los contenidos y las formas de representación que satisficó las expectativas de sentido, simbólicas e ideológicas de los espectadores y creadores de sesiones de linterna mágica a principios del siglo XIX.

Por su diferenciación y difusión, no cabe duda que la fantasmagoría significó para la linterna mágica del siglo XIX un modo concreto de estructurar los mensajes, en el que se pueden detectar las características centrales que definen a un género audiovisual. Primero, porque acentuó el compromiso del espectáculo de linterna con el contexto, dada su condición de símbolo de una época: la Revolución Francesa. En segundo lugar, porque se comportó como un factor de reconocimiento, identificación y lectura del relato: los espectadores acudían a algo que ya esperaban y que, a la vez, les sorprendía, algo que era regular y servía de guía a las expectativas de los presentes, estableciendo una continuidad entre una fantasmagoría y otra, y que, de paso, permitía agruparlas y distinguir las del resto de las sesiones de linterna mágica. En tercer lugar, porque ese conjunto de imágenes, sonidos y textos era indicio de una visión del mundo, cargada de unos determinados valores acerca, por ejemplo, de la idea de la muerte. Y, por último, porque inspiró la creación de nuevas versiones, al facilitar datos sobre los elementos habituales de la historia, en forma de referencias que se convertirán en criterios constructivos.

En nuestra opinión, el alcance de las afirmaciones anteriores trasciende el objeto del presente trabajo, pues plantean de modo implícito la necesidad de redefinir el universo mediático audiovisual anterior al siglo XX, en el que se inscriben las sesiones de fantasmagoría. Un mundo

oculto y descuidado –al estar alejado de la agenda marcada por el estudio de las historias sectoriales de los grandes medios de comunicación social- y que en la actualidad sobrevive bajo el equívoco y sobrepoblado concepto de 'precine'. Un término que no satisface a buena parte de los investigadores de la historia de los medios, si atendemos a lo suscrito por Brunetta, Machetti, Quintana y Zunzunegui (2000), en *Què és el precinema. Bases metodològiques per a l'estudi del precinema*. Los cuatro autores coinciden en la necesidad de abandonar los relatos 'teleológicos', aquellos que orientan el estudio de la linterna mágica, por ejemplo, en función del nacimiento de cinematógrafo, y plantean inscribir a todos ellos en un marco histórico y cultural mucho más amplio.

En la tarea de encontrar ese contexto integrador está siendo clave la labor editorial emprendida por The Magic Lantern Society, una asociación internacional que reúne en la actualidad a más de 400 archivos, investigadores o coleccionistas en la materia, y que ha publicado títulos como la *Encyclopaedia of the Magic Lantern* (Crangle, Herbert, & Robinson, 2001). Por su parte, autores de procedencia tan diversa como Alonso (2008), Frutos (2007), Manovich (2006), Álvarez y Del Río (2006), Gunning (2005), Freidberg (2005), Jay (2003), Díaz (2001), Burke (2000, 2001), Brunetta (1997), Crary (1990) o Bryson (1988) apuestan por definir dicho marco en el ámbito de la Historia General de la Comunicación Mediada y defienden una concepción dialéctica de la cultura audiovisual que atienda tanto a la construcción social del campo comunicativo como a la construcción comunicativa del campo social. Una concepción donde el ser humano dejaría de ser únicamente un observador pasivo, y sería también inevitablemente -aunque sea de modo inconsciente- un creador activo que construiría en buena medida su ámbito social mediante la actividad comunicativa.

Sus investigaciones están poniendo más énfasis en la idea de interioridad que en la de anterioridad, para así dotar a la Historia de un sentido de verticalidad y profundidad que en demasiadas ocasiones ha sido sustituido por el de horizontalidad y linealidad. Sus estudios tienen la intención de procesar arqueológicamente las capas del pasado enterradas bajo el presente, para evitar que cualquier medio de comunicación social pueda ser considerado como una síntesis o una cumbre de las artes y/o los medios anteriores, sino como una mediación donde seguir analizando la presencia de una herencia cultural. En una Historia General de Comunicación Mediada así concebida tendrían cabida todo tipo de repertorios culturales independientemente de la tecnología visual, oral o escrita que le sirve como soporte, y en ella se integrarían desde las formas literarias hasta los espectáculos populares -magia, circo, gabinetes de figuras de cera y autómatas, teatros de sombras o espectáculos aerostáticos-, pasando por cualquier registro procedente de las artes plásticas, escénicas o de los medios de comunicación

social. En una Historia General de Comunicación Mediada así proyectada, quizás sería más necesario elaborar una 'historia del escribir', que la historia de la imprenta o del libro impreso; o una 'historia del mirar', en lugar de la historia de la fotografía.

Referencias

- ALONSO, Luis (2008) *Historia y praxis de los media: elementos para una historia general de la comunicación*. Madrid: Laberinto.
- ÁLVAREZ, Amelia & DEL RÍO, Pablo (2006) *Informe Pigmalión*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. <http://ares.cnice.mec.es/informes/03/documentos/home.htm>
- BAJTIN, Mijail Mijailovich (1982) *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI, México.
- BAJTIN, Mijail Mijailovich (1989) *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- BIRD, Wendy (2002) *Optical Entertainments in Madrid in the Time of Goya*. *New Magic Lantern Journal*, 9 (2), 19-22
- BIRD, Wendy (2003) *Robertson in Madrid*. *New Magic Lantern Journal*, 9 (3), 38-42.
- BRUNETTA, Gian Piero (1997) *Il viaggio dell'icononauta*. Venecia: Marsilio.
- BRUNETTA, Gian Piero; MACHETTI, Sandro; QUINTANA, Angel & ZUNZUNEGUI, Santos (2000) *Què és el precinema. Bases metodològiques per a l'estudi del precinema*. Girona: Fundació Museu del Cinema.
- BRYSON, Norman (1988) "The Gaze in the Expanded Field". En Foster, H. (Ed.): *Vision and Visuality*. Seattle: Bay Press, IX-X.
- BURKE, Peter (2000) *Formas de hacer historia*. Madrid: Alianza Editorial.
- BURKE, Peter (2001) *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Crítica.
- CHARAUDEAU, Patrick (2004). "La problemática de los géneros. De la situación a la construcción textual". En *Signos*, 37(56), 23-39. http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-09342004005600003&script=sci_arttext
- CRANGLE, Richard, HERBERT, Stephen & ROBINSON, David (2001) *Encyclopaedia of the Magic Lantern*. London: The Magic Lantern Society.
- CRARY, Jonathan (1990) *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. London: MIT Press.
- DÍAZ, José (2001) "Notas sobre la Fantasmagoría". En *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen*, 39, 102-121.
- FEUER, Jane (1987) "El estudio de los géneros y la televisión". En Robert C. Allen (Ed.): *Channels of Discourse. Television and Contemporary Criticism*. Chapel Hill and London: The University of North Carolina Press.
- FREIDBERG, Anne (2006) *The virtual window: From Albertit to Microsoft*. Cambridge: MIT Press.
- FRUTOS, Francisco Javier (2007) *Las placas de linterna mágica y su organización taxonómica*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

- GARCÍA Y CASTAÑER, Joaquín Eleuterio (1833) *La magia blanca descubierta, o bien sea arte adivinatoria, con varias demostraciones de física y matemáticas*. Valencia: Imprenta de Cabrerizo.
- GÓMEZ, Rafael (1999) *Arqueología de la imagen fílmica: De la prefotografía al nacimiento del cine en Madrid* [Tesis Doctoral]. Madrid: Universidad Complutense.
- GUNNING, Tom (2005) "La fantasmagoría y la fábrica de ilusiones mágicas: hacia una óptica cultural del aparato cinematográfico". En *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen*, 50, 12-27.
- HARTLEY, John (1994) "Genre". En *Key concepts in Communication and Cultural Studies*. London & New York: Routledge.
- JAY, Martin (2003) *Campos de fuerza. Entre la historia intelectual y la crítica cultural*. Buenos Aires: Paidós.
- LARRA, Mariano José de (1979), "¿Quién es el público y donde se encuentra?" *El Pobrecito Hablador, revista satírica y de costumbres*. Madrid: Espasa Calpe.
- LUMIERE, August & Louis (1907) *Catalogue des vues pour cinématographe*. Lyon.
- MANOVICH, Lev (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- MANNONI, Laurent (1994) *Le grand art de la lumière et de l'ombre: archéologie du cinema*. Paris: Nathan.
- MÜLLER, Priscilla (1984) *Goya's 'Black' Paintings: Truth and Reason in Light and Liberty*. New York: Hispanic Society of America.
- ROBERTSON, Étienne-Gaspard (1985) *Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques d'un physicien-aéronaute*. Langres: Clima.
- TODOROV, Tzvetan (1988) "El origen de los géneros". En M. Garrido (Comp.) *Teoría de los géneros literarios*. Madrid: Arco, 31-48.
- TODOROV, Tzvetan (1991) *El principio dialógico*. Universidad Nacional de Córdoba.
- WOLF, Mauro (1984) "Géneros y televisión". En *Anàlisi* 9, 189-198.

ILUSTRACIONES

- (1) Grabado del convento de los Capuchinos de París durante una sesión de Fantasmagoría de Robertson.
- (2) 1800. E.G. Robertson. Placa de linterna mágica *Tête de Méduse*.
- (3) 1800. E.G. Robertson. Placa de linterna mágica *Lucrèce violée s'apprêtant à se venger*.
- (4) Programa de mano de un espectáculo de Fantasmagoría de Robertson.
- (5) Programa de mano de un espectáculo de Fantasmagoría de Philipsthal.
- (6) 1849. Grabado de una sesión de fantasmagoría.
- (7) Placa de linterna mágica con motivo de fantasmagoría.
- (8) Placa de linterna mágica con motivo de fantasmagoría.
- (9) Placa de linterna mágica con motivo de fantasmagoría.
- (10) Placa de linterna mágica con motivo de fantasmagoría.
- (11) Placa de linterna mágica con motivo de fantasmagoría.
- (12) Placa de linterna mágica con motivo de fantasmagoría.

INFORMACIÓN ADICIONAL AUTORES:

Nombre, dirección, teléfono, e-mail

Francisco Javier Frutos Esteban

C/ Ribera del Puente, 40 – 3º C. 37008 Salamanca

Tfno: 618839746

frutos@usal.es

Carmen López San Segundo

C/ Ribera del Puente, 40 – 3º C. 37008 Salamanca

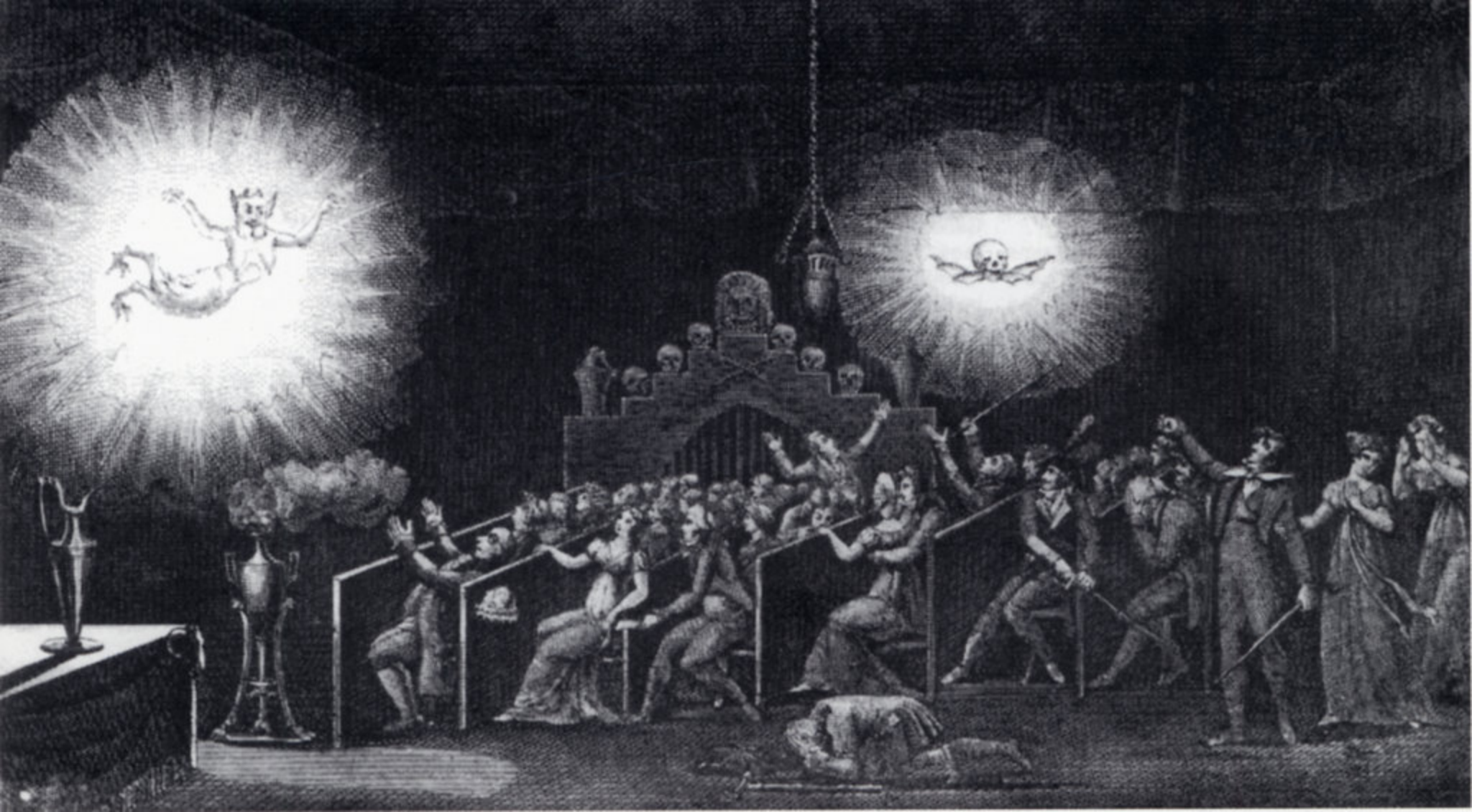
Tfno: 619515776

maika@usal.es

Breve curriculum de los autores

Francisco Javier Frutos Esteban es profesor del Departamento de Sociología y Comunicación de la Universidad de Salamanca. Entre sus monografías figuran *La fascinación de la mirada: Los aparatos precinematográficos y sus posibilidades expresivas* (1996) o *Las placas de linterna mágica y su organización taxonómica* (2007).

Carmen López San Segundo es doctoranda del Departamento Prehistoria, Hª Antigua y Arqueología de la Universidad de Salamanca. Una de sus líneas de investigación está relacionada con la historia de los medios audiovisuales anteriores al cine.









20	173841	20	173841	20	173841	20	173841
20	173635	20	173635	20	173635	20	173635
20	173429	20	173429	20	173429	20	173429
20	173223	20	173223	20	173223	20	173223



57981	20	64908	20	74990	2001
58064	50	64229	20	74025	
58111	20	64260	20	75012	

6750
7001
7201
7306

20	145353	30	1503	20	145353	20	145353
20	145362	20	150	30	145362	20	145362
20	145523	20	145523	20	145523	20	145523
20	1455	20	1455	20	1455	20	1455



...nem pernoctationibus ad sententiam... recordamque
revocandis? Quare, nisi qui naturas hominum,
vimque omnem humanitatis, causasque eas, qui-
bus mentes aut incitantur, aut reflectuntur,
penitus perspexerit, dicendo, quod volet, per-



acceleris, ...

De Saleute des Körpers

2) zur Konfession.

1. Wohlachidete Gurdarane, die der



FANTASMAGORIE

DE ROBERT - SON ,

Rue des Petits Champs, Cour des Capucines .
vis-à-vis la Place Vendôme .

APPARITIONS de spectres, fantômes et revenans tels qu'ils ont dû et pu apparaitre dans tous les tems, dans tous les lieux et chez tous les peuples .

EXPERIENCES sur le fluide Galvanique, dont l'application rend non seulement le mouvement, mais encore les habitudes aux corps privés de la vie depuis plusieurs jours .

La Salle où se réunit le public, en attendant les expériences de la Fantasmagorie, offre tous les prestiges de l'Optique imaginée jusqu'à présent pour tromper les yeux. Le spectateur voit successivement passer sous ses yeux, les lieux où se sont faites les apparitions chez les anciens .

On y entend l'Harmonica de Franklin, cet instrument précieux est touché par le premier virtuose de Paris .

La Séance a lieu tous les jours à 7 heures, Cour des Capucines .

1788



PHANTASMAGORIA,

THIS and every EVENING,
AT THE
LYCEUM, STRAND.

become more remote, the mind is irresistibly led to consider the figure as if they were receding to an immense distance.

Several figures of celebrated men were thus exhibited with some transformations; such as the head of Dr Franklin being converted into a skull, and these were succeeded by phantoms, skeletons, and various terrific figures, which instead of seeming to recede and then vanish, were (by enlargement) made suddenly to advance; to the surprise and astonishment of the audience, and then disappear by seeming to sink into the ground.

This part of the exhibition, which by the agitation of the spectators appeared to be much the most impressive, had less effect with me than the receding of the figures; doubtless because it was more easy for me to imagine the screen to be withdrawn than brought forward. But among the young people who were with me the judgments were various. Some thought they could have touched the figures, others had a different notion of their distance, and a few apprehended that they had not advanced beyond the first row of the audience.

