

---

MATERIAL DOCENTE



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

APUNTES

**HISTORIA DEL PERSPECTIVISMO ESCENOGRÁFICO DESDE LA  
ANTIGÜEDAD HASTA EL SIGLO XX**

Profesor: Darío Lanza Vidal

2018

---

APUNTES

## HISTORIA DEL PERSPECTIVISMO ESCENOGRÁFICO DESDE LA ANTIGÜEDAD HASTA EL SIGLO XX

Profesor: Darío Lanza Vidal

2018

### Índice

1. Escenografía ilusionista en la Antigüedad.....	3
2. Escenografía en el teatro medieval.....	4
3. Escenografía ilusionista en el Renacimiento.....	5
4. Teatro y ópera en el siglo XVIII.....	7
5. Neoclasicismo y Romanticismo. Los espectáculos de linterna mágica, de fantasmagoría y otros espectáculos pre-cinematográficos.....	8
6. Del teatro decimonónico al cine primitivo.....	11

## HISTORIA DEL PERSPECTIVISMO ESCENOGRÁFICO DESDE LA ANTIGÜEDAD HASTA EL SIGLO XX

Darío Lanza Vidal  
Universidad Complutense de Madrid  
[dlanza@ucm.es](mailto:dlanza@ucm.es) - [dario@dariolanza.com](mailto:dario@dariolanza.com)

Los estudios sobre los orígenes de la simulación tridimensional se enfocan generalmente en la pintura ilusionista y de esta manera ubican sus principios conceptuales y metodológicos en la tradición pictórica. Sin embargo, una investigación en profundidad revela que el trompe l'oeil, el ilusionismo y la simulación se aplicaron desde un principio al entorno escénico de forma paralela y simultánea a su uso en el contexto artístico, beneficiándose ambos entornos de un intercambio mutuo de soluciones y técnicas. Ello nos obliga a realizar un estudio sobre el ilusionismo en el espectáculo y el medio teatral, contexto con el cual la representación tridimensional, como simulación escenográfica que es, está tan relacionada como la pictórica-artística, si no más, y de la que también toma un buen número de recursos.

### 1. Escenografía ilusionista en la Antigüedad

Como es sabido, el teatro occidental tiene su origen en Grecia, donde nace como forma de expresión y espectáculo a partir de los ritos dionisiacos que se celebraban tres veces al año y, si atendemos al relato de Aristóteles, habría surgido concretamente de uno de estos rituales religiosos en particular, los ditirambos, rezos que se cantaban en grupo para rogar a Dionisos fecundidad para los cultivos y el ganado. En estos ditirambos, un guía entona plegarias que son respaldadas por un coro, y se atribuye al actor y escritor Téspis el emancipar a este guía del conjunto del coro y asignarle un texto y una actuación autónomas, dando origen al primer actor y naciendo con él el acto teatral propiamente dicho (Oliva y Torres Monreal, 2012, p. 26). Cuando esta nueva modalidad de interpretación es aplicada en festejos en honor a héroes y difuntos da origen a la tragedia y al drama, y cuando se aplica en ritos festivos de carácter satírico, los cantos fálicos, deriva en la fórmula que conocemos como comedia. Así relata Aristóteles su origen:

Habiendo, pues, nacido al principio como improvisación –tanto ella [la tragedia] como la comedia; una, gracias a los que entonaban el ditirambo, y la otra, a los que iniciaban los cantos fálicos, que todavía hoy permanecen vigentes en muchas ciudades–, fue tomando cuerpo, al desarrollar sus cultivadores todo lo que de ella iba apareciendo; y, después de sufrir muchos cambios, la tragedia se detuvo, una vez que alcanzó su propia naturaleza. En cuanto al número de actores, fue Esquilo el primero que lo elevó de uno a dos, disminuyó la intervención del coro y dio el primer puesto al diálogo. Sófocles introdujo tres y la escenografía. (Aristóteles, Riccoboni y García Yebra, 1974, pp. 139-140)

En estos ritos, que originalmente nacen con un profundo sentido religioso y ritual, el actor o celebrante imita al héroe, dios o animal que se pretende invocar, se hace poseer por él, lo “re-presenta” en el sentido de volver a hacerlo presente ante los asistentes, apare-

ciendo aquí la idea de mimesis como sinónimo de intención de recrear una realidad.

Celebrados al aire libre al pie de una colina, utilizan como única instalación una tienda tras los actores, la *skene*, que facilita los cambios de máscaras y vestuario y permite la entrada y salida de los comediantes en escena, y una tarima o *prosceno* ligeramente elevado desde donde se actúa. Al pie de la tarima se reserva un espacio circular para los bailarines, la *orquestra*, y el público se dispone en la ladera conformando un graderío alrededor de esta orkestra. Pronto la arquitectura efímera de la *skene* de tela se sustituye por una estructura permanente de madera y después por una edificación de piedra de dos pisos que ya no sólo da entrada y salida a los actores sino que dispone de camerinos y espacios para almacenar los decorados y las diversas máquinas, poleas y grúas con las que se visten las representaciones. Para la creación de la escenografía se recurre únicamente a un telón pintado cubriendo la *skene* y una pareja de *periaktoi* o *peripetásmata*, prismas triangulares ubicados a ambos lados del proscenio a modo de bastidores rotatorios en cuyas caras se pintan tres diferentes decoraciones (Vitruvio Polión, 1995). En cada acto de la representación el decorado puede cambiarse y los periactes pueden rotarse para mostrar una configuración diferente de acuerdo a los ambientes del relato. Vitruvio describe también el tipo de decoración que debe utilizarse en cada uno de los tres géneros teatrales clásicos:

Tres son las clases de escenas: trágicas, cómicas y satíricas; sus decorados son muy diferentes entre sí por diversas razones; las tragedias se representan con columnas, fastigios, estatuas y otros elementos regios; las comedias poseen el aspecto de edificios privados con balcones y ventanas, que simulan edificios ordinarios; las satíricas se adornan con árboles, cuevas, montañas y otras características propias del campo que imitan paisajes. (Vitruvio Polión, 1995, p. 208)

Estos decorados, en principio sencillos y esquemáticos, comienzan a diseñarse con intención ilusionista

empleando criterios ópticos y de percepción a partir de Agatarco de Samos, si atendemos al relato de Vitruvio, y por tanto alrededor del año 460 a.C. La descripción de Vitruvio, que ya hemos citado con anterioridad cuando hablamos del nacimiento de la idea de “rayos visuales” que da origen al modelo de perspectiva clásica, merece la pena ser revisada aquí de nuevo:

Agatarco fue el primero que ejerció como director de escena en Atenas, mientras Esquilo representaba sus tragedias, y nos dejó además un cuaderno de notas. Animados por esta iniciativa, Demócrito y Anaxágoras escribieron también sobre esta misma cuestión: la manera más conveniente de que se correspondan unas líneas imaginarias trazadas desde un centro fijado, con la proyección de los rayos visuales y con la dirección de la vista; y todo, de manera natural, con el fin de que unas imágenes insinuantes de un insinuante objeto consigan apariencia de auténticos edificios en los decorados del escenario y con el fin de que los elementos que aparecen dibujados en superficies verticales y planas, parezca como que están alejados o que están próximos. (Vitruvio Polión, 1995, p. 257)

En esta descripción vemos que Agatarco no sólo está consiguiendo que sus edificios pintados parezcan reales, sino que gracias a su método del trazado de rayos visuales habría logrado simular distintas profundidades en el telón plano, de modo que en función del tamaño representado estos parezcan alejados o próximos en la percepción de un observador situado entre el público. Con este proceder, la actitud ilusionista vincula por primera vez la representación con la percepción. Agatarco, considerado el primer artista del que tenemos constancia que aplica un algoritmo perspectivo basado en la pirámide visual originada en el ojo del espectador, constituye con estas escenografías para Esquilo nuestro punto de partida en la creación de escenarios ilusionistas en el medio teatral. En un capítulo anterior hemos descrito las características formales de estas representaciones ilusionistas y del espacio que construyen, resultantes de los métodos proyectivos de Agatarco y del particular modelo perspectivo de la Antigüedad derivado de su concepción fragmentaria del espacio. Nos limitaremos aquí a subrayar que, al igual que en el resto de formas de pintura de esta época, en estas decoraciones la perspectiva es apreciada como un valioso recurso escenográfico por permitir simular ante los ojos del espectador un espacio que prolonga el espacio real en el que se halla, donde el director de escena puede incluir ex novo cualquier elemento imaginable y, al conseguir la mimesis entre ambos espacios, provocar la inmersión del espectador dentro de la propia simulación. Es en esta tradición grecolatina ilusionista y de simulación donde Merino Peral (2005) sitúa el nacimiento del concepto de artificio con el sentido de “réplica, de ilusión de realidad, con la capacidad de distraer, de adorar, de crear formas, espacios y nociones inexistentes, pero verosímiles” (p. 14).

Ya hemos mencionado la implantación casi generalizada que la simulación y la ilusión conocen en todas las formas pictóricas en Grecia y en Roma, pero don-

de esta adhesión a la ilusión es más rotunda es sin duda en el contexto teatral. Esta adhesión al ilusionismo queda reforzada si tenemos en cuenta a Merino Peral (2011) cuando puntualiza que el término skenografía, etimológicamente “pintura de escenarios”, llega a emplearse en la Antigüedad como sinónimo de pintura en perspectiva, en oposición al término skiografía que se utiliza para definir la simulación de relieve mediante sombreado. La construcción de escenarios se convierte en Grecia en construcción invariablemente en perspectiva.

El teatro romano, mezcla del teatro griego introducido en la cultura romana de la mano de Livio Andrónico y de ciertas celebraciones de origen etrusco (Oliva y Torres Monreal, 2012), es en esencia continuista con el modelo griego aunque, siendo una cultura caracterizada por un acusado gusto por la espectacularidad y lo fastuoso en edificios, desfiles, celebraciones y juegos, es de esperar un tratamiento igualmente espectacular en los espacios destinados a los juegos escénicos. Vitruvio Polión (1995) nos proporciona una interesante descripción comparada de los teatros griego y romano en la que vemos que, entre las diferencias que introducen los latinos, la orquesta pasa a ser semicircular para aproximar el público a la escena, se construyen palcos para las autoridades y vomitorios de acceso pero sobre todo se incorpora un gran número de elementos de confort y lujo para los asistentes, como el *velarium* para proteger a los espectadores del sol, el *auleum* o telón para marcar el comienzo y final de las representaciones, y un mayor esplendor y suntuosidad en la construcción y decoración del edificio proscénico, como podemos reconocer en el teatro romano de Mérida. También las propias representaciones ganan en espectacularidad frente a las más sobrias homólogas griegas, introduciendo en escena auténticos desfiles, animales reales, lujosas decoraciones, espléndidos vestuarios y atrezzo, para rechazo de los autores más ilustrados, quienes, como Cicerón, prefieren las formas más contenidas y austeras de los griegos:

¿Qué belleza hay, decidme, en ver desfilar seiscientos mulos en Clitemnestra, en pasear ante nuestros ojos mil copas en El caballo de Troya, y en emplear en no sé qué combate todas las armas de la infantería y de la caballería? (en Oliva y Torres Monreal, 2012, p. 55)

En lo relativo a las técnicas de simulación escenográfica e ilusión óptica, aunque emplean todos los desarrollos griegos en perspectiva y mimesis iniciados con Agatarco, no incorporan a la escena avances propios significativos como tampoco hacen en el resto de formas de representación pictórica.

## 2. Escenografía en el teatro medieval

En los siglos posteriores a la caída del imperio romano, el teatro va desapareciendo de la esfera popular profana y sólo la Iglesia mantiene un cierto carácter

dramático en su liturgia, el drama de la Misa como “el mayor espectáculo teatral de Occidente” (Oliva y Torres Monreal, 2012, p. 72). A la escenificación ritual puramente simbólica de la liturgia se van añadiendo representaciones de carácter narrativo de pasajes bíblicos, formas conocidas como “milagros” y “misterios”, primero dentro de las iglesias y posteriormente en atrios y plazas (Nieva, 2011). Por tanto, el teatro medieval vuelve a nacer desde su origen a partir del rito religioso, al igual que sucediera anteriormente con el nacimiento del teatro griego, y no como continuación del espectáculo lúdico romano.

Emancipándose poco a poco del espacio litúrgico del templo, estos “misterios” y “milagros” a partir de pasajes bíblicos comienzan a representarse al aire libre en “carretas-escenario” portátiles y en lo que se conoce como “escenarios simultáneos”, largos proscaenios de madera en los que se disponen linealmente y desde el principio todos los decorados de la obra, las diferentes “mansiones”, de modo que a medida que el relato va avanzando, la acción se desplaza de un espacio escénico a otro progresivamente sin interrupciones en el curso de la representación. Nieva (2011) describe la escenografía en estos escenarios simultáneos en estos términos:

Cada uno de los decorados es convencional, por lo que se refiere a las proporciones, y minuciosamente realista en lo que se refiere a los detalles. Un montoncillo de tierra representa una montaña; un estanque, apenas lo suficientemente grande para que flote una sola barca, representa el mar; cuatro postes que sostienen un techo de paja es el establo de Belén; un espacio de tierra rodeado de zarzas, el huerto de Getsemani. Pero hay verdadera agua en el estanque, el buey y el asno están realmente atados en el establo, y se han trasplantado algunos árboles auténticos al huerto. (p. 31)

La componente sobrenatural en la mayoría de estas obras religiosas, su ambientación en lugares lejanos, la representación de espacios no terrenales como el Cielo o el Infierno, la caracterización de personajes fantásticos como demonios, ángeles o santos, y la interpretación de sucesos de gran impacto dramático, como los milagros, obliga al desarrollo de una gran cantidad de recursos escenográficos espectaculares. Con el paso del tiempo se llega a disponer de un sofisticado repertorio de efectos especiales que permiten, ante los ojos de los impresionables espectadores, hacer bajar ángeles del cielo, brotar agua en el desierto, elevarse las almas de los santos, multiplicar panes y peces, convertir agua en vino, apariciones y desapariciones mediante trampillas y sofisticados efectos lumínicos y con fuego. Encontramos, por tanto, un teatro medieval que exhibe un gran despliegue de ingenio decorativo y un destacable desarrollo en el contexto de los efectos especiales. Pero sin embargo, y aunque estos milagros y representaciones de lo sobrenatural tienen mucho en común con los espectáculos de magia y prestidigitación, no se produce en ellos un trabajo de ilusionismo o de ilusión óptica como recurso generador de espacios. Se trabaja la simulación

y la ilusión, necesariamente, pero no en el sentido mimético del *trompe l'oeil*.

Poco a poco, y especialmente a partir del siglo XII, junto a los temas exclusivamente religiosos van apareciendo dramas profanos, presumiblemente escritos, en opinión de Oliva y Torres Monreal (2012), por los mismos autores de las obras religiosas. Frente al ingenio y riqueza en recursos escenotécnicos de las representaciones de corte religioso, este teatro profano es sobrio y sencillo, desarrollado en el interior de modestos espacios cerrados circulares o cuadrados con dos o más pisos de palcos para los espectadores. Los teatros ingleses de siglos posteriores, como el célebre *The Globe*, heredarán esta misma estructura. En el patio central se alza la tarima proscénica que a su vez se apoya en la escena, una barraca de madera con puertas, ventanas y balcones que al mismo tiempo que sirve de entrada y salida a los actores, es utilizada de camerino y de palco para la orquesta. Como únicos recursos escenográficos se emplean tapices o esteras para cubrir la barraca de la escena y algunos objetos de atrezzo sin un destacable trabajo de simulación. Incluso en ocasiones se recurre a un simple cartel para indicar por escrito el lugar en la acción, que el espectador debe completar con su imaginación.

### 3. Escenografía ilusionista en el Renacimiento

La difusión de las teorías sobre perspectiva de Brunelleschi-Alberti y el poder de inmersión ilusionista que poseen estas nuevas imágenes unido al redescubrimiento de la obra de Vitruvio, hacen resurgir el interés por el teatro clásico y el arte escenográfico. Nace en esta época la ciencia de la escenografía como contexto de aplicación de las nuevas leyes de la perspectiva a las ideas escenográficas clásicas que se redescubren en Vitruvio. Además, como hemos mencionado, en el plano ideológico la nueva imagen perspectiva dirige la mirada del observador e impone un punto de vista y, con su único vértice de observación ideal inscrito en sí misma, prioriza a un espectador frente al resto, espectador privilegiado al que se subordina toda la construcción. Recurso, pues, muy conveniente para los nobles y príncipes que patrocinan estos espectáculos, los cuales aprenden a usar esta dimensión ideológica de la representación perspectiva como apoyo propagandístico. Si la racionalidad que emana de las nuevas imágenes ha permitido emancipar al hombre del dominio de la Iglesia, su poder propagandístico habría pasado a ser explotado por esta otra élite en el seno de espectáculos lúdicos y teatrales, celebrados en un principio dentro de contextos cortesanos en castillos y palacios, citemos a este respecto los trabajos de Leonardo como escenógrafo en los espectáculos de la corte de Ludovico Sforza. La ventana albertiana a través de la que se ve otro mundo y el axioma del punto de vista prefijado se adaptan particularmente bien al contexto teatral, donde un

proscenio define una ventana para un espectador inmóvil que, gracias a las capacidades miméticas e inmersivas de las nuevas imágenes, es poderosamente absorbido por la representación y su significado subliminal: “el ensalzamiento de las cualidades y virtudes del Príncipe” (Merino Peral, 2005, p. 47) patrocinador el evento, actitud que terminará desembocando en la sumisión del Barroco al poder absolutista.

Sea más o menos relevante este papel autolaudatorio y propagandístico, lo cierto es que en el quattrocento el espectáculo teatral es redescubierto e impulsado desde el interior de las cortes italianas que monopolizan el arte y la cultura, y sin los cuales “la escena hubiera quedado relegada a la simple diversión popular que fue en el Medioevo” (Oliva y Torres Monreal, 2012, p. 109), para posteriormente conseguir traspasar estos círculos elitistas y cultos próximos al poder hacia la esfera pública, evolucionando hacia géneros populares como la *commedia dell’arte*. Y en todo este proceso, el centro del debate sobre la representación vuelve a situarse nuevamente en torno a la perspectiva.

Las nuevas imágenes en perspectiva, que son trasvasadas desde el medio pictórico al teatral por primera vez en 1506 por Girolamo Genga (Merino Peral, 2011), permiten simular complejos escenarios en espacios reducidos, con lo que dejan de ser necesarias las grandes dimensiones del escenario simultáneo medieval. Gracias a la perspectiva albertiana, el teatro puede ser representado en jardines o en el interior de salones y salas de fiestas cortesanas, que son acondicionadas de forma transitoria, habitualmente a la manera grecolatina, para albergar estas representaciones y en las que es fácil controlar con precisión la percepción del espectador. El teatro renacentista convierte así en cubierto e interior el recientemente redescubierto teatro romano, al tiempo que se emancipa de los temas religiosos medievales y de la escenificación popular al aire libre. Junto a los nuevos fondos ilusionistas pintados en perspectiva se comienzan a utilizar maquetas y construcciones físicas tridimensionales como refuerzo a la simulación espacial, como ilustra la escenografía que Baltasar Castiglioni diseña para una representación de *La calandria* en la Corte de Urbino, para la que sabemos que construye “una hermosa villa fingida, con calles, palacios, iglesias y torres; eran verdaderas casas y calles en relieve, pero el conjunto quedaba favorecido por la buena pintura y la perspectiva” (Nieva, 2011, p. 38). Posteriormente estas construcciones tridimensionales auxiliares van poco a poco cayendo en desuso hacia trampantojos exclusivamente pictóricos.

Al igual que había sucedido con el teatro medieval cuando abandona el espacio de las iglesias, estas representaciones teatrales también comienzan a emanciparse poco a poco del ámbito cortesano de poder para constituirse en edificaciones independientes,

autónomas y permanentes. A este respecto resulta imprescindible citar los ejemplos del Teatro Olímpico de Vicenza, el Teatro de Sabbioneta o el Teatro Farnese de Parma los cuales, si bien todavía nacen como espacios elitistas y no populares, destacan por constituirse ya como infraestructuras independientes y permanentes construidas para la perpetua realizzazione del arte escénico, postulándose como modelo para los posteriores teatros populares. En ellos encontramos la aportación renacentista más importante al arte escenográfico: la creación de la caja, entendida en palabras de Merino Peral (2011) como:

el edificio polifuncional que englobaba el Teatro, perfectamente cerrado, independiente y permanente. Un espacio cerrado, en el que el escenógrafo dirigía la vista del espectador, manipulaba decorados orientándolos hacia el punto de fuga en la línea del horizonte, sin dejar resquicios a la libre imaginación, en base a los nuevos preceptos de la perspectiva euclidiana, con la definición del punto de vista preferencial, que convertía cualquier puesta en escena artificiosa a ojos de los espectadores, en la Ventana Albertiana, una recreación ilusionista, a través de la cual se podía relatar todo tipo de asuntos mediante composiciones verosímiles al ojo humano. (p. 20)

Prototipo de esta reivindicación de la arquitectura grecolatina y del gusto por el ilusionismo, el Teatro Olímpico de Vicenza, construido por Palladio y Scamozzi en 1580 como reproducción a escala del Teatro de Pompeyo siguiendo las descripciones de Vitruvio, incorpora a su arquitectura latinizante sofisticados juegos de perspectiva y efectivos trampantojos arquitectónicos. En palabras de Merino Peral (2005, p. 52), el de Vicenza constituye “una restitución actualizada del teatro clásico, teatro como espacio unitario, armónicamente conectado y equilibrado”. Para el frente de la escena se construye una monumental edificación semejante a un Arco de Triunfo romano con cinco puertas que dan paso a otras tantas calles de ejecución ilusionista. Los detalles sobre la construcción de este tipo de escenarios en *trompe l’oeil*, sobre el diseño de los tres géneros de escena vitruviana y sobre una gran variedad de recursos escenotécnicos son recogidos pormenorizadamente por Sebastiano Serlio en su inapreciable segundo libro sobre arquitectura. En este *Trattato sopra le scene* (Serlio, 1551) vemos que, para construir estos espacios en *trompe l’oeil*, la sección trasera de la tarima proscénica se dispone en plano inclinado y se ubican elementos a escalas progresivamente más reducidas, semejante a lo que encontramos en la columnata de Borromini del Palazzo Spada, para forzar la sensación visual de fuga, estrategia que es trasvasada al medio cinematográfico y que describiremos más adelante como perspectiva forzada. Tras ellos, el fondo se cierra con un telón pintado también en perspectiva, ejecutado todo el conjunto con clara vocación naturalista. A través de este sofisticado despliegue de recursos ilusionistas, la escenografía renacentista buscaba el ideal de *scena versatilis*, la construcción artificial de un mundo que parece real, donde el Barroco desarrollará la *scena ductilis*, en la que es perceptible su irrealidad (Merino Peral, 2005).

En un primer momento las escenografías del teatro renacentista son fijas e invariables durante todo el espectáculo y no será hasta la segunda mitad del siglo XVI que comience a investigarse la forma de cambiar de decorado durante la representación. En un principio se disponen a ambos lados del proscenio dos telari, prismas triangulares semejantes en concepto a los periaetes griegos, que más tarde dan paso a un sistema de bastidores móviles. El Teatro Farnese de Parma, de 1618, ya a medio camino entre teatro renacentista y barroco, que habitualmente se destaca por ser el primero en incorporar la embocadura o arco proscénico, el graderío en herradura y el telón de boca heredado del auleum romano para cerrar frontalmente el espacio escénico, para nosotros es importante por ser el primero en emplear estos bastidores móviles para modificar la escenografía durante el curso de la representación.

#### 4. Teatro y ópera en el siglo XVIII

La entrada del siglo XVII marca el distanciamiento respecto a los ideales renacentistas y la evolución del manierismo hacia una estética más efectista y expresiva, giro que por supuesto también tiene su reflejo en el hecho teatral. Al igual que en el resto de formas de expresión, el arte escenográfico barroco abunda en el capricho, en la invención, en la sorpresa continua, en el virtuosismo y la fantasía. Como dice Nieva (2011), es este un teatro “hiperbólico, terriblemente barroco, lleno de máquinas y apariciones” (p. 44), que emplea todos los recursos ilusionistas disponibles para dar vida a escenografías grandiosas, recargadas, plagadas de ingeniosos artificios ornamentales y trucos visuales de gran efectismo. De la nostalgia por la armonía y el equilibrio se pasa a la emoción por la intensidad, la expresividad, la sorpresa y el movimiento. De la escenografía estática e inmutable del teatro renacentista se pasa a un espacio escénico en continua evolución, para el que bastidores móviles activan sofisticadas estructuras dinámicas que permiten la transformación rápida del decorado. Con esta finalidad es con la que surge el uso de las bambalinas, frontales u oblicuas, que permiten intercalar planos intermedios en el espacio escénico. Cabe entender que sea este el contexto en el que aparecen dos nuevas fórmulas escénicas en las que concurren un gran protagonismo de lo musical y al mismo tiempo un gran despliegue plástico y visual, como son la ópera y el ballet.

Tan intenso es el trabajo y las investigaciones en el contexto escenográfico en torno a técnicas de simulación que, si bien hasta la fecha había sido este medio el que se había nutrido de las innovaciones en perspectiva e ilusionismo desarrolladas en los medios pictórico y arquitectónico, ahora comienza a activarse un flujo de aportes en sentido opuesto. Aquí es donde cobra pleno sentido la afirmación de Kemp (2000):

La interacción entre la perspectiva escenográfica y las técnicas pictóricas se hizo particularmente intensa hacia finales del siglo. Realmente creo que es cierta la afirmación de que no se puede comprender la última fase importante de la pintura de perspectiva en Italia, desde Pozzo a Canaletto, sin tener en cuenta la escenografía. (p. 156)

Uno de los principales aportes a la simulación pictórica originados en el medio teatral a que alude aquí Kemp es el diseño de Ferdinando Galli da Bibbiena de la escena per angolo, la disposición de la escenografía en escorzo respecto al espectador por oposición a la rigurosa frontalidad del decorado renacentista. Esta disposición provoca en la proyección geométrica el escenario dos puntos de fuga laterales en lugar de uno central, amplificando considerablemente la sensación espacial respecto al decorado frontal simétrico y creando un espacio escénico más versátil, fluido y monumental, incluso en base únicamente a pintura, sin el recurso a construcciones físicas tridimensionales de refuerzo.

La ópera, surgida en Florencia en 1600 como un espectáculo teatral en el que el texto pasa a ser mayoritariamente cantado, absorbe del medio escénico sus coordenadas más majestuosas y las conduce a su cumbre, exhibiendo una grandiosidad y sofisticación máximas tanto en términos de interpretación, vestuario, infraestructura, maquinaria y orquesta como por supuesto decoración y escenografía. Se presenta realmente como la expresión más grandiosa del “arte escenográfico deslumbrante” y para la cual la toda inventiva en ilusionismo y aparato escenotécnico es movilizaba en un fabuloso espectáculo con una imponente densidad de trucos visuales y juegos fantásticos.

Paralelo a los cada vez más efectistas e hiperbólicos teatro y ópera italianos, el teatro francés de esta época es considerablemente más sencillo, empleando como únicos recursos los bastidores oblicuos y fondos pintados en perspectiva frontal. Y en el extremo opuesto al esplendor de Italia situaríamos la Inglaterra isabelina, cuyos teatros populares, como los célebres The Globe, The Fortune o The Hope, se muestran como edificaciones permanentes más bien modestas, de sección poligonal o circular, en cuyo interior se disponen dos o tres pisos de galerías en torno a un patio central. La antigua barraca escénica medieval evoluciona hacia una construcción de dos pisos donde el inferior cuenta con puertas por las que entran y salen a escena los actores y el superior dispone de una galería balconada para ubicar a los músicos y ambientar las “escenas de balcón”. Las menores dimensiones de estos espacios, en comparación con los italianos, y la disposición del público casi circunvalando la escena, limita necesariamente la efectividad de cualquier recurso visual en perspectiva al renunciar a un punto de vista prioritario, pero por otro lado permite establecer una relación más próxima entre los actores en el escenario y los espectadores situados en el patio y las galerías, lo que probablemente explica que derive este

en un teatro más textual que visual. En lo puramente escenográfico destaca la desnudez en cuanto a elementos para la localización referencial de la acción. De hecho, Oliva y Torres Monreal (2012, p. 138) hablan de la “ausencia de escenario” del teatro popular isabelino. Aquí son los elementos de atrezzo los que se utilizan para ubicar la acción y, aunque ya prácticamente no se recurre a anunciar los diferentes ambientes con letreros como en la versión medieval, en muchas ocasiones es el actor quien debe informar de la localización con su texto o debe el espectador deducirla por el contexto. No hay un diseño escenográfico propiamente dicho y mucho menos uso de recursos ilusionistas ni relación inmersiva con la decoración, al contrario del vestuario que sí se diseña con gran lujo y fastuosidad. El aparato escenotécnico se reduce a simples trampillas en el suelo para permitir apariciones y desapariciones y a modestas maquinas de poleas para hacer descender personajes desde lo alto. No es hasta la muerte de Isabel I y la subida al trono de Jacobo I que comienza a importarse al entorno de la corte inglesa un teatro inspirado en el italiano, de lujo y deslumbramiento, poblado de efectos y recursos ilusionistas a la italiana y en el seno del cual se desarrolla incluso un género propio, la mascarada. Poco después Cromwell hace que se prohíban las representaciones escénicas, deteniendo en este punto la prometedora evolución del teatro inglés (Oliva y Torres Monreal, 2012).

Similar patrón experimenta el teatro de la comedia en la España de la Edad de Oro, representado por compañías itinerantes, habitualmente en mesones y corrales con una muy pobre o nula decoración y con la maquinaria en el mejor de los casos reducida a los dispositivos modestos, escotillones, apariencias, tramoyas y bofetones (Ruano de la Haza, 2000), hasta que Felipe IV manda construir dos teatros al estilo italiano, el del Palacio del Buen Retiro y el del Alcázar de Madrid, ya con todo el catálogo de recursos escenográficos, trucos ilusionistas y efectos especiales que se emplea por entonces en Italia. Nieva (2011) llega a sugerir que es posible que sea la demanda de efectos sorprendentes desde estos nuevos teatros de la corte lo que impulsa la creación de las obras de carácter fantástico y mitológico que Calderón de la Barca escribe en este periodo.

### **5. Neoclasicismo y Romanticismo. Los espectáculos de linterna mágica, de fantasmagoría y otros espectáculos precinematográficos**

“Continuidad y adaptación a los nuevos tiempos” es como describe Álvarez Barrientos (en Amorós, Díez Borque y Alvar, 1999, p. 69) el espectáculo teatral del siglo XVIII, periodo marcado principalmente por la revisión de los hallazgos precedentes y la formalización de los mismos. Efectivamente, no es este un siglo

caracterizado por investigaciones en materia escenográfica o innovaciones ilusionistas. Más al contrario, podría resumirse como un período de recopilación, asimilación y simplificación de las fórmulas que se habían desarrollado en el esplendor del siglo anterior y una depuración de sus formas hacia una puesta en escena más natural y contenida. Tras la grandiosidad desplegada en el deslumbrante teatro cortesano durante el siglo XVII, comienza a reivindicarse inicialmente desde Francia un tratamiento del medio escénico de mayor sencillez y naturalidad, tanto de los temas tratados como de su puesta en escena, buscando alinear el hecho teatral con los intereses y modos del público popular. Como es natural, durante este paulatino abandono clasicista de lo ostentoso conviven posturas todavía interesadas en las ricas escenografías y tragedias fantásticas, citemos a Voltaire, con dramaturgos comprometidos con rescatar géneros de gran público como la citada *commedia dell'arte* italiana, como Riccoboni o a Marivaux, (Oliva y Torres Monreal, 2012). En esta nueva escenografía neoclásica, menos ostentosa y más racional, se reduce sensiblemente la aparatosidad y el barroquismo de las estructuras escenográficas hacia fórmulas más sencillas, únicamente un telón de fondo y una pareja de telones laterales, pero conservando la efectividad de la simulación espacial y la inmersión mediante la elegante ejecución de trampantojos esencialmente pictóricos:

En los aspectos técnicos, el criterio de fidelidad a la razón impulsa la escenografía por las vías que había desarrollado Bibbiena y que enmarcan el escenario en auténticos cuadros pictóricos, en los que la ilusión de las líneas de fuga crea toda clase de juegos de tramoya. La matemática óptica es la solución científica que resuelve los problemas de la perspectiva angular. (Oliva y Torres Monreal, 2012, p. 224)

El Romanticismo, acompañando a la desaparición del despotismo ilustrado, libera definitivamente al teatro de su papel de instrumento adoctrinador para el público. Los autores adquieren una mayor libertad en sus temas, que ya no necesitan componer en torno a un mensaje aleccionador, e incluso los actores se emancipan de la propia visión del autor, reivindicando una personal libertad interpretativa. Ahora los personajes no dirigen su declamación al público sino que “dialogan entre sí, dando vida a un espectáculo que remeda en lo posible la vida real” (Amorós, Díez Borque y Alvar, 1999, p. 91). Nace la noción de “cuarta pared” y la idea del espectáculo teatral como un mundo independiente, autónomo, cerrado y auto-contenido, en el que el espectador se sitúa no como receptor sino como observador invisible, un mundo ficticio con el que poder soñar poblado de grandes ideales, pero que debe semejarse en las formas a nuestro mundo real. Esta nueva conceptualización del hecho teatral busca un tratamiento esencialmente comedido de la escenografía, próximo al realismo. Por primera vez este mundo diegético comienza a sentir preocupación por la precisión histórica en los elementos que pone en escena, vestuario, mobiliario, decoración, donde anteriormente la fidelidad histórica había sido siempre relegada en

favor de la efectividad visual. Frente a este interés por el realismo en la escenografía contrasta el tono apasionado, exaltado y arrebatado de las obras románticas, para las que no se escatiman efectivos juegos de tramoya.

Una de las incorporaciones más destacables en el campo escenotécnico en este periodo es la adopción de la iluminación mediante gas, un combustible que, siendo dosificable, puede ser modulado a distancia y de esta manera permite controlar la intensidad de la iluminación para distribuir con precisión los acentos en los distintos momentos de la obra, lo que permite diseñar ambientaciones de gran intensidad dramática. Otra de las innovaciones escenográficas más originales de este periodo es el Panorama, un decorado curvo que ofrece una visión envolvente del mundo diegético. Surgido a partir de la idea de pintura panorámica sobre soporte cilíndrico desarrollada por Robert Barker y trasvasada al contexto teatral por Robert Fulton en 1799, las decoraciones pintadas sobre el panorama provocan en los espectadores una experiencia inmersiva de gran efectismo. Una variante del panorama de Fulton es el Diorama, creado en 1822 por Louis-Jacques Mandé Daguerre. En torno a un patio de butacas rotatorio se despliega un gran telón circular de 12 metros de diámetro en el que se representan tres cuadros o ambientes diferentes inspirados en grandes temas románticos, como el Templo de Salomón, la tumba de Napoleón en Santa Elena, paisajes italianos, ruinas góticas o seductoras vistas de París, a los que se añaden elementos tridimensionales y recortables en planos intermedios para reforzar la profundidad espacial. Daguerre emplea la cámara oscura para dibujar las vistas en el telón, de modo que la exactitud perspectiva que consigue hace más convincente la experiencia inmersiva. Pero lo más particular del Diorama de Daguerre es el ingenioso sistema que incorpora para mostrar dos decoraciones distintas en un mismo telón, habitualmente la versión diurna y nocturna del mismo ambiente, coreografiando el paso de una a otra mediante cambios en la iluminación. En el telón, de un tejido traslúcido suficientemente tenue para permitir el paso de la luz, pinta una decoración en la cara anterior y otra diferente en la posterior, y activa a una iluminación frontal o una trasera según la decoración que desea mostrar en cada momento del espectáculo (Daguerre, 1991).

En línea con estos juegos lumínicos del Diorama encontramos un conjunto de formas de espectáculo popular que gozan de gran difusión durante los siglos XVIII y XIX y tienen una incuestionable influencia en el desarrollo de la escenografía cinematográfica, contribuyendo en gran medida al trasvase al cine de técnicas de trucaje, sobre todo a través de Méliès, y que en algunos casos, como en los espectáculos de espíritus vivientes, aportan técnicas que ayudan a la aparición del matte painting. Hablamos de los juegos de óptica y luz que, surgidos del contexto científico,

evolucionan según dos trayectorias convergentes: por un lado la del entorno privado del divertimento doméstico y el juguete, dando origen a la fiebre de los juguetes ópticos como el taumátropo, el fenaquitiscopio y el zoótropo, y por otro la del contexto público del espectáculo, que da lugar a las proyecciones de linterna mágica, las fantasmagorías, los espectáculos de espíritus vivientes y las féeries. Son los desarrollos escenotécnicos de este segundo grupo, y de los que algunos de sus principios serán asimilados posteriormente por el matte painting, los que exploramos a continuación.

La linterna mágica, dispositivo idéntico a la cámara oscura pero de funcionamiento inverso, es descrito por primera vez por Leonardo e ilustrado por Athanasius Kircher en el siglo XVII como un pequeña habitación, o una caja en la descripción de Leonardo, provista de una linterna y un orificio que, basándose en el mismo principio de propagación rectilínea de la luz que la cámara oscura, es capaz de proyectar imágenes en dirección inversa, es decir, del interior al exterior. Ya en estas primeras descripciones se vincula a esta herramienta con usos de carácter fantástico y espectral. Leonardo, en el primer registro gráfico que tenemos de este instrumento, ya la dibuja proyectando un demonio gigante y vemos la proyección de un esqueleto con guadaña en el grabado de Kircher. De aquí podemos certificar que desde su origen la linterna mágica es conceptualizada como un instrumento para producir visiones y alucinaciones, como máquina de invocación, y como tal es rápidamente adoptada por feriantes, magos y adivinos en el entorno de espectáculos ambulantes de temática esotérica y fantástica. Resulta interesante que nos paremos a comparar la diferencia entre el papel que desde un principio se asigna a la cámara oscura, instrumento esencialmente científico y epistemológico en el sentido que da al término Martín Arias (2009, p. 14), la cual como hemos descrito tarda siglos en incorporarse a la esfera del arte y lo subjetivo, con el papel totalmente opuesto, puramente gnoseológico y perteneciente al mundo de la fantasía y lo mágico, que desde un principio se otorga al aparato inverso. Consideramos especialmente indicativo cómo en el propio nombre con que son bautizados ambos instrumentos afines se percibe esta diferencia conceptual: el término “cámara oscura” de por sí describe objetivamente el principio de su funcionamiento, y uso habitual en latín como camera obscura lo sitúa en la órbita del instrumental científico culto. Por el contrario, el término “linterna mágica” no pretende describir el mecanismo físico detrás de su funcionamiento, bien al contrario, lo esconde tras la cortina de la magia y el misterio.

En su formulación más extendida, la linterna mágica consiste en una caja cerrada con una linterna y una lente, dentro de la que se introducen placas de vidrio pintadas operando de igual modo que un proyector de diapositivas. Pronto se diseñan placas con dos vidrios

superpuestos que pueden moverse independientemente, permitiendo vistas animadas. Se conservan placas de linterna mágica que mediante este sistema permiten representar el paso del día a la noche, personajes que se mueven sobre un fondo, monstruos de ojos móviles o esqueletos que se arrancan la cabeza. Las imágenes proyectadas, luminosas y vibrantes pero al mismo tiempo aéreas, incorpóreas y fantásmicas, cautivan a los espectadores, que no se explican la aparición de aquellas figuras espectrales de luz en movimiento ante sus ojos. El cautivador hechizo que rodea a estas imágenes favorece que a finales del siglo XVII la linterna mágica se establezca como artefacto habitual en el repertorio de nigromantes, taumaturgos y feriantes, relacionado con los espejos trucados y otros aparatos de magia. Además de proyectar figuras monstruosas, ilustraciones de cuentos y fábulas o incluso más adelante fotografías coloreadas, un uso particularmente exitoso de la linterna mágica son los denominados cromatropos: dos discos superpuestos pintados con patrones helicoidales coloreados que, haciéndose rotar a velocidades distintas, provocan un caleidoscópico e hipnótico remolino de colores de gran efectismo.

En las manos de nigromantes y médiums, la linterna mágica sirve a un espectáculo más sofisticado, la fantasmagoría, género que tiene enorme difusión durante el Romanticismo. Atribuida su invención al linternista alemán Paul Philidor, las fantasmagorías son esencialmente espectáculos de terror durante los que se invocan espíritus que, proyectados mediante la linterna, hacen acto de presencia frente al público. A nivel instrumental, estos espectáculos incorporan la innovación de la movilidad de la linterna, la cual, escondida tras una pantalla, se puede montar sobre unos raíles de forma que es capaz de desplazarse hacia adelante y hacia atrás, provocando que la visión proyectada se aumente o se reduzca mágicamente, anticipando con ello el recurso del travelling para simular cambios de tamaño tal y como lo entiende Méliès en *L'homme à la tête en caoutchouc*. También es frecuente el uso combinado de dos linternas, una proyectando los fondos, interiores góticos, claustros tenebrosos, y otra los personajes, demonios, monstruos, espectros, proyectados incluso a veces sobre humo para multiplicar la apariencia fantasmal de las apariciones. Robertson, probablemente el autor y empresario de fantasmagorías más exitoso del París romántico, suele completar su espectáculo haciendo intervenir durante las apariciones actores reales entre el público disfrazados de espectros, de modo que la convergencia de estímulos en una misma dirección y la mezcla de referentes reales y virtuales provoca una experiencia en la que es difícil discernir los límites entre realidad e ilusión. El carácter eminentemente visual de la fantasmagoría es lo que la convierte, tal y como defiende Martín Arias (2009), en el fundamento del espectáculo moderno y en el punto en el que el arte escénico se bifurca en dos trayectorias divergentes: por un lado hacia un teatro

basado en la palabra y el diálogo, y por otro hacia lo que denomina “teatro del ojo”, espectáculos de lo visual para una cultura que a partir de este momento se encamina prioritariamente hacia la imagen, grupo al que pertenecen la mayoría de formas contemporáneas de espectáculo incluyendo, por supuesto, al cine.

Pertenciente a este segundo epígrafe, aparece hacia 1860 una modalidad más sofisticada de fantasmagoría, el denominado espectáculo de espectros vivientes, fusión de la sesión de espiritismo y el divertimento óptico. En estas representaciones se sitúa una linterna convencional bajo el escenario iluminando a un actor que se halla en el foso, fuera de la vista de los espectadores. La imagen de este actor, que encarna al espectro o fantasma, se refleja en un gran cristal perfectamente transparente que se levanta en ángulo desde la boca del escenario, interpuesto inapreciablemente entre los espectadores y el espiritista. La presencia de este cristal permanece completamente invisible hasta que se enciende la linterna, momento en que la imagen del espectro aparece fantasmagóricamente reflejada en su superficie e interactúa con el médium, imagen visible pero transparente, real pero espectral. A diferencia de las exhibiciones convencionales de linterna mágica, aquí la imagen proyectada es una imagen viva, de un actor de carne y hueso que se mueve, en lugar de un dibujo en un cristal que, por articulado que sea, es incapaz de llevar a cabo una verdadera acción interpretativa, y que ya entonces comienza a resultar un recurso anticuado. Y no sólo por el movimiento: el diálogo e interacción en tiempo presente entre mago y espíritu establece una relación implícita y efectiva que remite más a la experiencia de la realidad que al espectáculo de proyecciones. Y encontramos aquí otra diferencia fundamental con los números de linterna mágica convencionales, en el hecho de que en estos espectáculos el mecanismo se oculta siempre a los ojos de los espectadores, que son por tanto inducidos a creer que lo que ven es un fenómeno auténtico. No hay aquí la noción de estar asistiendo una proyección de feria o a un truco ingenioso, no existe la interrupción voluntaria de la incredulidad que sí sucede en los espectáculos de linterna mágica y en el propio cine, sino la pretensión manifiesta de realidad a través de la ocultación del mecanismo, que resulta transparente al espectador. Precisamente esta transparencia del truco nos permite establecer lazos que hermanan estas fantasmagorías con ciertos tipos de efectos especiales y en concreto con el *matte painting*, el cual, como hemos descrito y a diferencia de la propia imagen cinematográfica en la que el espectador es consciente de la irrealidad de lo que contempla y participa como cómplice en dicha comunicación, el truco en el *matte painting* es transparente aunque visible y, al igual que en el espectáculo de espectros, es tanto mejor cuanto menos perceptible en el espectador. En ambas técnicas, *matte painting* y espectáculo de espectros, existe engaño manifiesto a la mirada, por recurrir a los términos que empleamos respecto a la vic-

toria de Parrasio sobre Zeuxis. De hecho el engaño se presenta aquí como condición indispensable, como hecho sustancial. La ficción reemplaza o complementa a la realidad haciéndose pasar por ella y el espectador no sólo no sabe cómo se produce el fenómeno que está viendo, como puede ser el caso de los primeros espectadores del cinematógrafo o de la linterna mágica, sino que ni siquiera es consciente de estar presenciando truco alguno y, como Zeuxis, cree que lo que ve es lo que es. Ambos recursos instituyen una “impresión de realidad”, en términos de Zunzunegui (2010, p. 148), más completa y profunda que la que moviliza la propia imagen filmica, la cual en todo momento se proclama como artificio, sin verdadera intención de reemplazar a lo real.

La característica más importante para nosotros de estos espectáculos de espectros vivientes, y que también anticipa ciertos recursos empleados en el *matte painting*, es el hecho de que la imagen percibida por el espectador es la resultante de la combinación por superposición de dos imágenes, la del prestidigitador en el escenario y la del espectro, dos imágenes de características distintas, tridimensional y corpórea una, plana y etérea la otra, incluso de distinto origen, una es producto de la observación directa mientras la otra es una reflexión, es decir, una imagen virtual, combinadas gracias a un efecto óptico de superposición gracias a la doble cualidad de transparencia y reflexión del vidrio. Una vez establecido este contexto resulta legítimo identificar aquí un antepasado directo de los fenómenos de sobreimpresión de metrajes que Méliès adaptaría al cine tomándolos posiblemente de estos espectáculos ópticos antes incluso que del contexto fotográfico, y que por extensión preconizan las técnicas cinematográficas de composición de metrajes. De hecho, el propio recurso al cristal como soporte transparente capaz de portar una imagen al tiempo que mantenerse invisible, y por tanto permitir una composición óptica de dos imágenes desde el vértice espectador, será aplicado directamente en la primera forma de *matte painting* que se desarrolla, el *glass-shot* pintado sobre cristal, y en otras técnicas afines, como el método Shufftan, que describiremos en un capítulo posterior.

Para completar este repaso por el panorama de espectáculos del “teatro del ojo”, que sería entre los que se inscribe el cine tras su nacimiento y de los que toma muchos de sus recursos escenotécnicos, cabría citar brevemente los teatros de magia, como el de Robert-Houdin o el Egyptian Hall londinense, los espectáculos de sombras como los de *Le Chat Noir*, o el género de la *féerie*, habitual en teatros como el *Châtelet*. Este último género, surgido en el siglo XVII como forma a medio camino entre el teatro narrativo y el espectáculo de variedades y que podríamos considerar precursor directo del cine fantástico meliesiano, se podría definir como un género popular ecléctico de gran libertad, una comedia de magia y espectáculo en la que

se representan leyendas e historias fantásticas aderezadas con toda suerte de recursos efectistas, vistosos malabarismos, prestidigitación, desapariciones, danzas, ballets, duendes y dragones, acompañados de juegos pirotécnicos y todo el repertorio conocido de efectos especiales y trucos de tramoya, en un contexto de fantasía entre decorados de fábula. Más adelante ciertas *féeries* incorporan incluso proyecciones cinematográficas como parte de su despliegue de recursos visuales, antes de que el género termine desplazado por el espectáculo cinematográfico o absorbido por él, como en el cine de Segundo de Chomón o Méliès, en el que muchas de cuyas obras, como *Le voyage à travers l'impossible* (Georges Méliès, 1904) o la propia *Le voyage dans la Lune*, presentan todos los ingredientes de una *féerie* filmada.

## 6. Del teatro decimonónico al cine primitivo

Dentro del epígrafe de lo que hemos diferenciado como “espectáculos del ojo” del siglo XIX, junto a las *féeries* y los números de espiritismo, magia y variedades, la esfera del arte escénico propiamente dicho también experimenta el desarrollo de una “dramaturgia del ojo” que igualmente prioriza lo audiovisual frente a lo textual y que más tarde ejerce una poderosa influencia en la formulación del espectáculo cinematográfico primitivo. En su tesis doctoral, Iglesias Simón (2005) ha analizado en profundidad las estructuras discursivas de este teatro del siglo XIX y cómo estas son posteriormente trasvasadas al cine primitivo. El presupuesto básico de este teatro del ojo decimonónico es, efectivamente, una decidida búsqueda de la espectacularidad audiovisual, imperativo que Iglesias Simón (2005) atribuye al crecimiento de una clase media ávida de ocio y al establecimiento en las grandes ciudades, tanto de Europa como de Estados Unidos, de una población obrera inmigrante que habitualmente desconoce la lengua local, situación que fomenta la búsqueda de géneros espectaculares y de evasión orientados a atraer a este gran público, contruidos más sobre la narración audiovisual que sobre la textual.

Los espacios dedicados a estos géneros se diseñan para maximizar el dinamismo y la espectacularidad de las representaciones, levantándose grandes infraestructuras dotadas de sofisticadas maquinarias móviles que permiten la articulación durante la representación de un cada vez mayor número de escenarios, y desarrollando un rico repertorio de golpes de efecto. El género arquetípico de este periodo, el melodrama, drama de enredo en el que los momentos más intensos de la trama son enfatizados mediante pasajes musicales, exhibe estas estrategias de búsqueda del efectismo audiovisual.

En cuanto a su diseño escenográfico, esta dramaturgia del ojo huye de la armonía y el equilibrio de la perspectiva central renacentista y prioriza una concepción

más dinámica, asimétrica y multidimensional del espacio, fomentando el uso de toda la profundidad del escenario y su configuración en diferentes alturas, donde la posición y movimiento de los actores se coreografía evitando la monotonía visual, siguiendo la estrategia que Iglesias Simón (2005, p.85) denomina “dinamismo organizado”. La escenografía persigue subrayar esta potencialidad expresiva del espacio tridimensional combinando los tradicionales bastidores planos y telones de fondo con estructuras físicas y mobiliario real, buscando una percepción más rica del espacio escénico. Diversos elementos móviles, como nubes, barcos o trenes, son frecuentemente empleados para añadir una dimensión dinámica al escenario, mientras que la reciente luz eléctrica va a ofrecer un control sobre la iluminación todavía más preciso y selectivo que el gas, permitiendo vibrantes efectos lumínicos y simulaciones del paso del tiempo. Esta narración audiovisual también va a reservar un significativo espacio al diseño del sonido, prestando gran atención al papel de la música en la confección de los diferentes climas dramáticos y promoviendo el uso de efectos especiales sonoros.

Ahora bien, si bien es cierto que no se produce una influencia concreta de estas soluciones escenográficas en el *matte painting* propiamente dicho, es innegable que vamos a encontrar, por adopción o trasvase, muchas de las características discursivas de este teatro del ojo decimonónico en el cine primitivo, como la vocación de asombro, los golpes de efecto, la búsqueda de la espectacularidad, los encuadres de cuerpo entero o la identificación de la cámara con la audiencia, con la consecuente orientación de todo el discurso hacia ese espectador imaginario que posteriormente lo va a ver, espectador virtual que, a diferencia del espectador teatral, pasará de la potencia al acto en un momento y lugar distintos, durante la proyección, cuando la interpretación se encarna en representación. La adopción de estos recursos discursivos del teatro parece explicar la rápida migración del cine hacia la esfera de lo narrativo y el pronto abandono de su actitud meramente mostrativa. En cualquier caso, resulta conveniente destacar las notables limitaciones con que el cine primitivo se va a encontrar frente al teatro de su tiempo, principalmente en la ausencia de sonido y color, lo que obligará al cine, una vez hubo superado su etapa como novedad, a desarrollar un creciente repertorio de recursos visuales que le permitan sobrevivir al lado de un medio por entonces discursivamente más rico, recursos para los que encuentra inspiración, al menos inicialmente, en el propio medio escénico, véase Méliès.

Por otro lado, y antes de finalizar este recorrido por las soluciones escenográficas ilusionistas desarrolladas en el seno del medio teatral, no quisiéramos olvidarnos de la otra vertiente de la dicotomía que experimenta el arte escénico: la de la senda del teatro de la palabra, propiamente textual, el cual comienza, desde

la segunda mitad del siglo XIX en adelante, un progresivo abandono del intenso patetismo romántico hacia formas más templadas y contenidas, para las que el realismo y la naturalidad pasan a ser el canon de la representación. Nace con ello el teatro moderno. Frente a la construcción de un mundo ficticio con el que soñar, poblado de grandes personajes y encendidos ideales románticos, se aspira ahora a representar, desde una mirada fidedigna, sin adornos, incluso crítica, la sociedad de su tiempo, con sus luces y sus sombras, desprovista de la idealización indulgente del tratamiento romántico. De lo idealista a lo cotidiano, el teatro realista asume el papel de retratar a la sociedad de la que nace, poniendo el foco en la reproducción minuciosa del mundo real en la diégesis, exigencia que implica obviamente a la puesta en escena. Para el naturalismo en el que desemboca esta tendencia realista, tanto el vestuario como la decoración, la ambientación o el atrezzo pasan a ser cuidadosamente diseñados con extraordinaria atención al detalle y fidelidad a la realidad, no dejando espacio a la fantasía ni a la exuberancia. Así entendido, el realismo se convierte en el modelo estilístico del arte escénico moderno hasta finales del siglo XIX, cuando es reemplazado por el surgimiento de las primeras vanguardias escénicas.

**Darío Lanza Vidal**

Universidad Complutense de Madrid  
[dlanza@uclm.es](mailto:dlanza@uclm.es) - [dario@dariolanza.com](mailto:dario@dariolanza.com)



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
MADRID