

La fantasmagoría de Robertson

Eric Jervaise*

Cada máquina de visión posee las formas de manifestación de una época. Para Max Milner¹ la forma sigue al medio como el medio, a su vez, revela un momento histórico: “La creación imaginaria está condicionada en parte, no sólo en sus contenidos sino en su funcionamiento mismo, por la evolución de las teorías y de las técnicas que modifican las relaciones del hombre con su medio y la representación que se forma de su situación en el mundo”.

Así, en 1797, a diez años de la Revolución francesa, este es: “El momento en que la creencia está desapareciendo o acaba de desaparecer, lo imaginario cobra mayor fuerza, porque se beneficia a la vez del efecto de liberación producido por una concepción racional del mundo, y del vacío afectivo que provoca la renuncia a todo medio de comunicarse con el más allá”.²

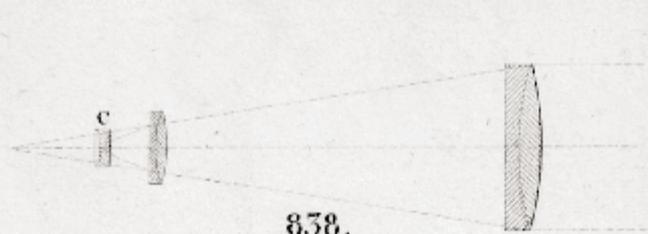
Las fantasmagorías³ tratan de luz y de sombras. Estas representaciones, tan concurredas entre 1797 y 1802 por el público parisino, serían comparables en la actualidad con un espectáculo. La fantasmagoría fue creada por Etienne-Gaspard Robertson,⁴ quien fue precedido en su invención por Johan Schröpfer y Paul Philidor. Un lugar ambientado en forma de convento abandonado, al anochecer y con velos negros suspendidos, unos esqueletos y calaveras colgadas en las paredes recibían al espectador.

El recorrido es largo para llegar a una sala de exhibición, una especie de *wunderkammer*, que reúne diferentes experimentos de física e ilusiones. Aquí una rana muerta vuelve a la vida bajo los destellos del galvanismo, allá la mujer invisible contesta a todo tipo de preguntas por parte de los espectadores, y por fin se entra a un salón donde va a ocurrir lo más importante del espectáculo: las apariciones de fantasmas, de demonios y de espíritus de difuntos. En la oscuridad total la sala es cruzada por relámpagos, se escuchan espantosos truenos y un pertinaz ruido

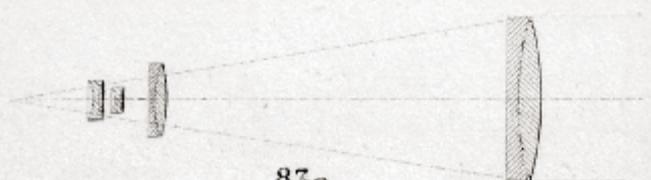
PÁGINA ANTERIOR
Fantascopio.
Remise Jac et al.
Magie lumineuse, du théâtre
d'ombres à la lanterne
magique.
Balland: 1979



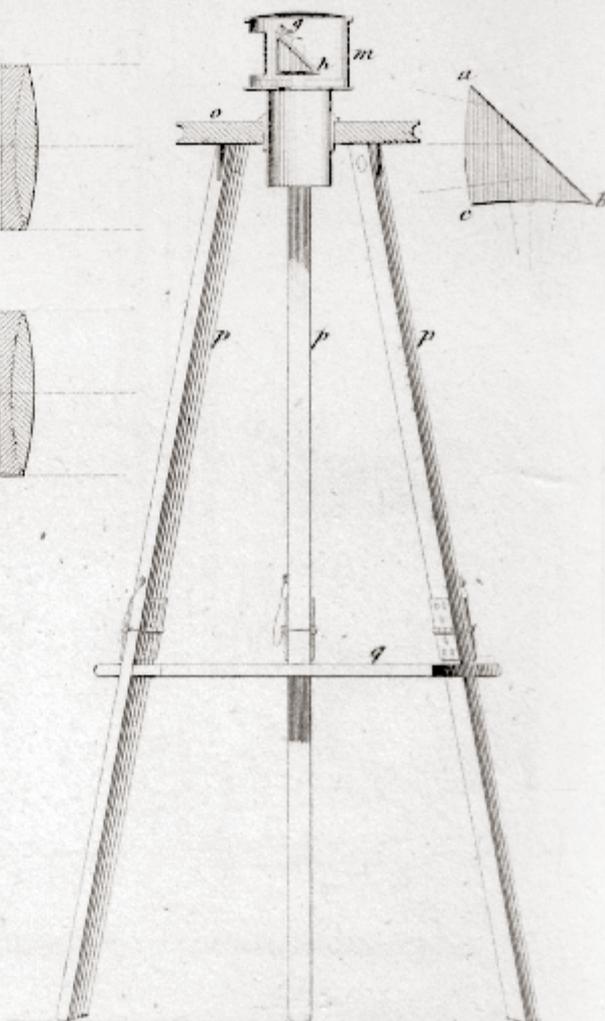
837.



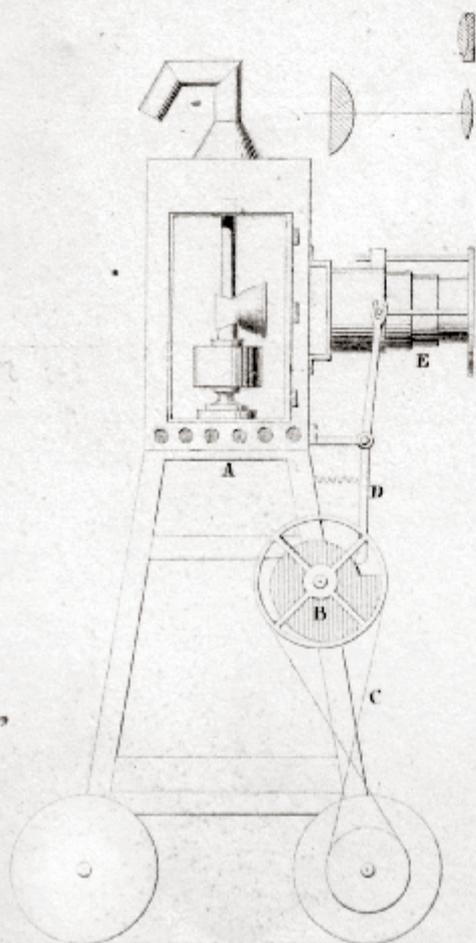
838.



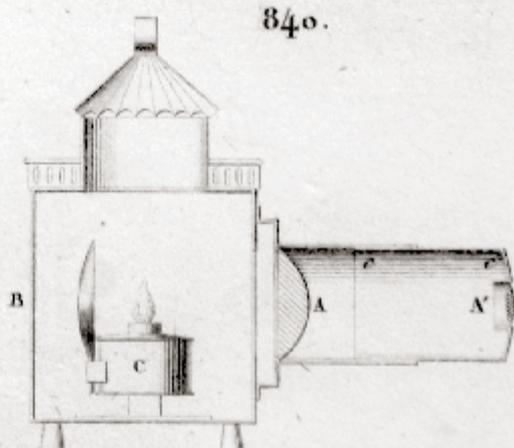
839.



840.



842.



841.

de lluvia y de viento; alguna vez se quema incienso y se previene al estimado público que se le electrocutará con pequeños voltajes, para que así llegue preparado a este acto de necromancia. La tensión llega a su máximo de intensidad cuando empiezan a sonar los agudos tañidos de la armónica de cristal. Satanás, él mismo, se hace presente.

Un testigo nos da una descripción general del espectáculo:

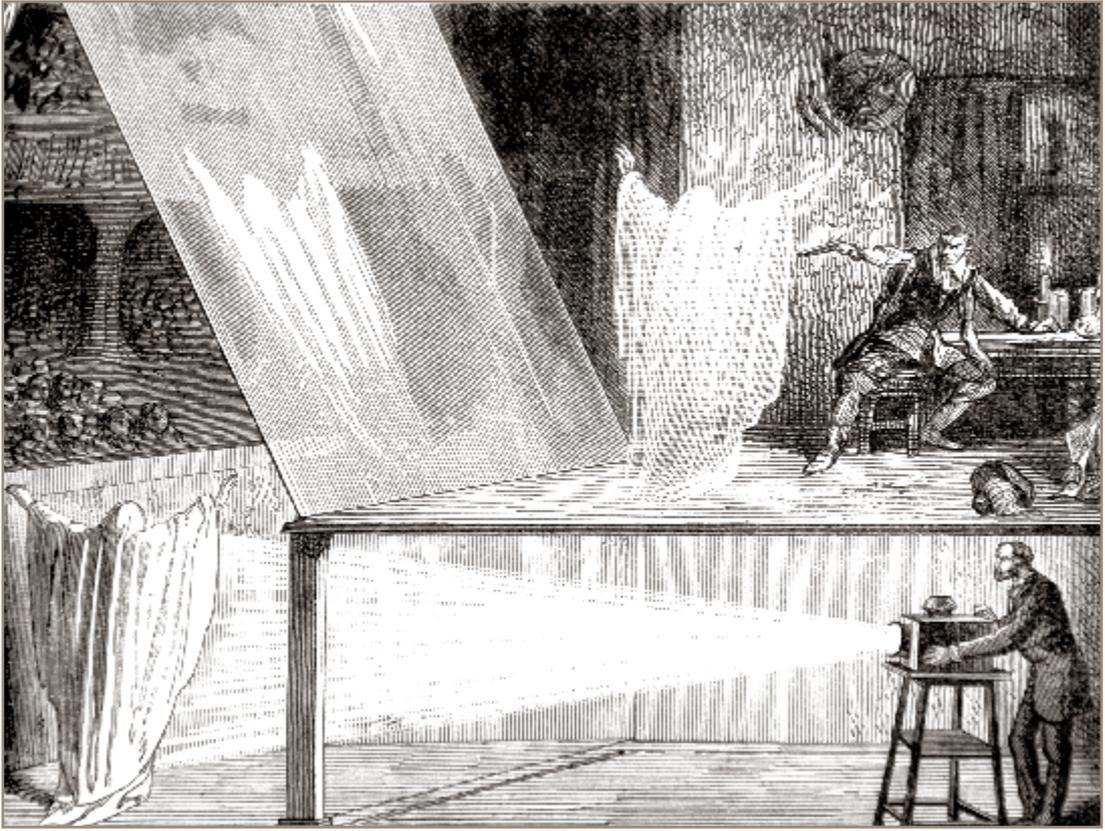
Todas las luces del pequeño teatro eran apagadas, menos una colgante que se podía subir para que su flama quedara perfectamente en el interior de una chimenea o de una pantalla cilíndrica. En esta sombría y vacilante luz se levantaba el telón y se mostraba al espectador una cueva o un lugar que exhibía esqueletos y otras figuras de terror, en relieve, y pintadas a lo largo de las paredes. Después de un breve intervalo la lámpara subía y entonces la audiencia quedaba en total oscuridad, sacudida por relámpagos y truenos, cuyo efecto era producido por la linterna mágica sobre una delgada tela o pantalla, que había bajado justo después que se apagara la sala, y por consiguiente invisible a los espectadores [...] Varias figuras se convertían en calaveras, y eran fantasmas, esqueletos y diferentes figuras terroríficas, que parecían retroceder y desaparecer, o por crecimiento parecían avanzar, para la sorpresa y el desconcierto de la audiencia o esfumarse hundiéndose en el suelo.⁵

El autor de estos prodigios, Etienne-Gaspard Robertson, nació en el Principado de Lieja en 1763; después de estudiar las leyes de la óptica, innovó los efectos de proyección de la linterna mágica: el fantascopio. En sus memorias, encontramos una descripción de su innovación. Se trata de una linterna mágica con ruedas forradas de terciopelo y guiadas por unos rieles, en la que el movimiento coordinado del objetivo permite mantener la imagen nítida. Un “ojo de gato” suaviza gradualmente la aparición y desaparición de las imágenes. El acercamiento o alejamiento de la linterna permite agrandar o empequeñecer las proyecciones por transparencia sobre la pantalla o sobre humo, y dan la sensación, por sorpresa, de acercamiento o de alejamiento.

La historia de la linterna mágica se precisa desde Alhazen⁶ hasta Kepler, pasando por Roger Bacon, Witelo, John Pecham, Henry de Langenstein, Blasius de Parma, Francesco Maurolico y Giambattista della Porta,⁷ así llegamos al famoso jesuita alemán Athanasius Kircher. En su multicitado *Ars magna lucis et umbrae in mundo*,⁸ la linterna descrita e ilustrada no es una linterna mágica, sino una “linterna artificial”⁹ en forma de un “cilindro o de un pequeño barril”¹⁰ que proyecta la luz concentrada por medio de un espejo parabólico o esférico. Por otro lado, en un adenda de la edición de 1671 de *Ars magna*, Kircher publica dos ilustraciones de la linterna mágica con obvios errores, dejando la paternidad de este invento en manos de Christiaan Huygens quien le da cuerpo en 1659. A Huygens seguirían, por las mejoras ópticas de John Reeves, las proyecciones de *memento mori* de Walgenstein en 1670, las linternas-relojes de Strun y de Johannes Zahn en 1685. Ya en 1696, Pierre Le Lorrain describe la linterna mágica de la siguiente manera:

La linterna mágica es una máquina de óptica, y que se llama mágica, sin duda a causa de sus efectos prodigiosos y de los espectros y monstruos

Catalejo, cámara oscura, linterna mágica y fantasmagoría, en Atlas du physicien-préparateur, vol. 2, París, Librairie Encyclopédique de Roret, ca. 1855 Col. particular



AMBAS PÁGINAS
Albert Lévy
Curiosités scientifiques
 Paris, Librairie Hachette et C^o.
 1884
 Col. particular

horribles que hace ver y que las personas que no conocen su secreto, atribuyen a la magia [...] representa en grande figuras muy pequeñas y transforma, como se dice una mosca en un elefante.¹¹

Un punto esencial distingue la linterna mágica de la cámara oscura pese a que ambas cuentan con el mismo principio. La imagen óptica en la cámara oscura es proyectada desde el exterior hacia el interior de una habitación oscurecida a través una pequeña perforación o de una lente, mientras que la imagen en la linterna mágica se proyecta desde el interior de su mecanismo hacia el exterior.

El cuarto oscuro, corrientemente utilizado por los pintores de la época de Leonardo de Vinci, proyectaba sobre la pared de una pieza hundida en la oscuridad la imagen del objeto o del paisaje que había que pintar, gracias a un orificio practicado en la pared opuesta. Por tanto, funcionaba en el sentido realidad-obra de arte. En cambio, la linterna mágica invierte la dirección del fenómeno y proyecta una imagen pintada sobre lámina de vidrio (es decir, una creación imaginaria), sobre una pantalla.¹²

Lo anterior reduce a confusión una oposición de contrarios en las funciones de estos dos regímenes de representación. Gracias a la oscuridad, necesaria a la emergencia de las imágenes proyectadas (que son un soporte en sí), el imaginario se libera de la pesadez de las maquinarias del teatro barroco (que si bien fue creador de imágenes en su distancia y su convención), provocando un estado próximo



al ensueño y liberando el imaginario. La fantasmagoría “alberga la gratuidad total de lo onírico”.¹³

Entre botellas de Leyden y experimentos de física, Robertson recuerda:

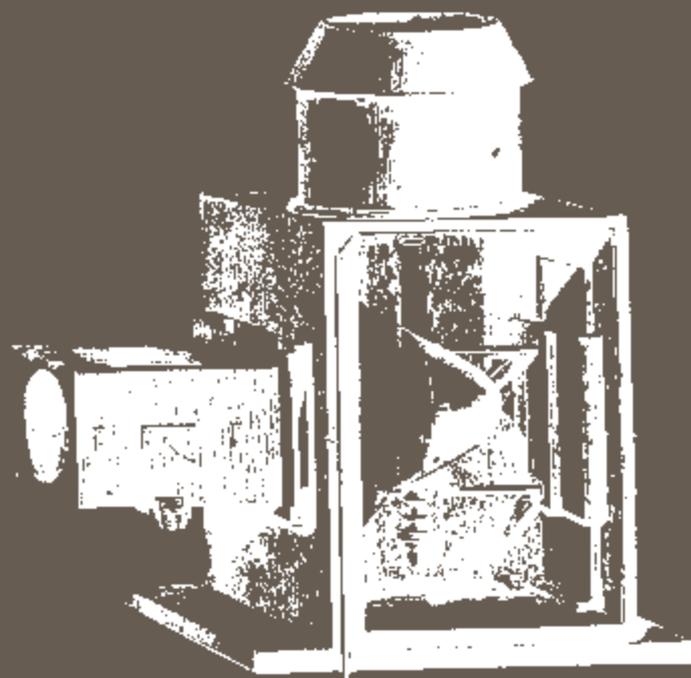
Lo confieso francamente, he creído en el diablo, en las evocaciones, en los encantamientos, en los pactos infernales y hasta en las escobas de hechiceras [...]. Me encerré en una habitación para cortar la cabeza de un gallo y obligar al jefe de los demonios presentarse frente a mí [...], no era el miedo, como se ve, que me hacía creer en su potencia, sino el deseo de compartirla para obtener efectos mágicos [...]. Tomé una sabia decisión: el diablo se negaba a comunicarme la ciencia de los prodigios [...], mi varita mágica obligó a toda la comitiva infernal salir a la luz.¹⁴

Los temas de Robertson, en el pequeño repertorio que nos ofrece en sus memorias, abordan el sueño, la pesadilla, la muerte, los fantasmas, el amor campestre, las hadas, los hechiceros, los sepultureros, Diógenes, Macbeth, Venus, Petrarca, David y Goliat, Orfeo y Eurídice, las tres Gracias, la Medusa, etcétera. Para cada tema utiliza una, dos o varias placas de vidrio pintadas a mano y coloreadas, cumpliendo con un guion escrito. Valgan unos ejemplos:

Las tres Gracias cambiadas en esqueletos [...], la cabeza de Medusa, tan aterradora como siempre [...], el nacimiento del amor campestre. Una joven aldeana planta un rosal; la Naturaleza lo calienta, un joven pastor lo riega. El rosal crece; sirve de protección a unas tórtolas. El Amor sale de una rosa, y por agradecimiento une a los dos amantes.¹⁵

Las imágenes expresan y convocan lo fantástico, el terror, la muerte. Recordemos que Robespierre en esos momentos defiende “la lucha entre el mal y el bien, entre la depuración y el buen ciudadano”.¹⁶ Esa oposición es la circunstancia que Martin Quingley evoca como origen de la temática de las fantasmagorías: “Las fantasmagorías eran muy populares en París a finales del 1790 probablemente como una especie de reacción psicológica a los horrores de la Revolución francesa. Hombres y mujeres de esta época pensaban mucho en la muerte, en los fantasmas y en cosas parecidas”.¹⁷ Es una época de juicios sumarios, delaciones y ejecuciones,¹⁸ que Quingley define como las causas de la sensibilidad al tipo de espectáculo propuesto por Robertson.

Además de satisfacer o confortar un estado de ánimo en el público, las fantasmagorías aportan nuevas formas de mostrar imágenes. Los guiones de Robertson cambian la narrativa a partir de argumentos cortos. Los movimientos por sucesión entre varias placas proyectadas en secuencia o con mecanismos ocultos, presienten la búsqueda del análisis y de la síntesis del movimiento. La utilización de diferentes medios y el alejamiento o el acercamiento, dejan presagiar otros tantos nuevos medios. La recepción por parte de un público atento y unificado, augura nuevos tiempos de consciencia y de control. Ningún medio, nos dice Barbara Maria Stafford, es completamente reemplazado por otro.¹⁹ Quedémonos entonces con el resplandor vacilante de las imágenes proyectadas de fantasmas, entre luces y sombras, que compensan el vacío emocional de un momento particular de la historia.



* Proyecto de doctorado para la Universidad Autónoma del Estado de Guanajuato, director de tesis Salvador Salas Zamudio.

1 Max Milner, *La fantasmagoría*, México, FCE, 1990 [1982], p. 18.

2 *Ibid.*, p. 18.

3 El origen de la palabra es enigmático: la raíz proviene de la palabra griega *phantasma* (aparición, visión, espectro o fantasma) y una terminación proveniente de alegoría, de discurso (en griego *homilein*) y de mercado (derivado de *ágora*).

4 Etienne Gaspard Robertson, *Mémoires, récréatifs scientifiques et anecdotiques du physicien-aéronaute*, París, 1831; Franca Franchi, *Mémoires, récréatifs scientifiques et anecdotiques du physicien-aéronaute*, París, Éditions L'Harmattan, Bergamo, University Press, Sestante Edizioni, 2011.

5 William Nicholson, *Journal of Natural Philosophy, Chemistry, and the Arts*, vol. I, Londres, G. and J. Robinson, 1802, p. 148. Se conoce una descripción con una similitud extraña y posterior en David Brewster, "Selections from Letters on Natural Magic. Magic Lanterns", en *Journal of the Franklin Institute of the State of Pennsylvania*, Pennsylvania, marzo de 1833, p. 284.

6 Abu'Ali al-Hasan ibn al-Hasan ibn al-Haytham (965-1040).

7 David Lindberg, *Theories of Vision from Al-Kindi to Kepler*, Chicago, The University of Chicago, 1967.

8 Athanasius Kircher (Athanasii Kircheri), *Ars magna lucis et umbrae in decem libros digesta: quibus admirandae lucis et umbrae in mundo, atque adeo vniuersa natura, vires effectusque, vti noua, ita varia nouorum*, Roma, sumptibus Hernanni Scheus, ex typographia Ludouici Grignani, 1645 (1646), <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b2600080b.r=Athanasius+Kircher.langFR>, consultado el 1 de septiembre de 2015.

9 Laurent Mannoni, *Le grand art de la lumière et de l'ombre, une archéologie du cinéma*, París, Nathan, 1999.

10 Jacques Ozanam, *Récréations mathématiques et physiques*, París, C. A. Jombert, 1694, 2 vols. revisado por Montucla, París, 1778, p. 260, <http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb31047537r> consultado el 14 de febrero de 2016.

11 Pierre Le Lorrain de Vallemont, *La physique occulte ou traité de la baguette divinatoire*, París, Jean Boudot, 1696, p. 273, <http://dx.doi.org/10.3931/e-rara-10520> consultado el 11 de diciembre de 2015.

12 Milner, *op. cit.*, p. 15.

13 *Ibid.*, p. 21.

14 Robertson, *op. cit.*, p. 174.

15 *Ibid.*, pp. 227-228.

16 Robespierre en un discurso frente a la Convención Nacional el 25 de diciembre expresa: "La meta del gobierno constitucional es conservar la República, la del gobierno revolucionario es fundarla. El gobierno revolucionario debe al buen ciudadano la protección nacional, y debe a los enemigos del pueblo la muerte".

17 Martin Quingley, *Magic Shadow. The Story of the Origin of Motion Picture*, Washington, D.C., 1948, pp. 75-76.

18 Roger Dupuy, *Nouvelle histoire de la France contemporaine*, t. 2 : *La République jacobine*, París, Le Seuil, 2005, pp. 268-269. Se reportan 40,000 ejecuciones por guillotina, por fusilamiento o por ahogamiento.

19 Barbara Maria Stafford y Frances Terpak, *Devices of Wonder*, Los Ángeles, Getty Research Institute, 2001, p. 1.