

<http://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

## NODO «ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS»

# Variantología de lo transmedial entre España y Latinoamérica: Espectáculos públicos e hibridación mediática en los siglos XVIII y XIX\*

**Mauricio Vásquez Arias**

Universidad Eafit

Fecha de presentación: febrero de 2018

Fecha de aceptación: marzo de 2018

Fecha de publicación: junio de 2018

## Cita recomendada

Vásquez, Mauricio. 2018. «Variantología de lo transmedial entre España y Latinoamérica: Espectáculos públicos e hibridación mediática en los siglos XVIII y XIX». En Pau Alsina, Ana Rodríguez y Vanina Y. Hofman (coords.). «Arqueología de los medios». *Artnodes*. N.º 21: 109-118. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].  
<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i21.3189>.



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

\* El presente artículo es resultado del proyecto de investigación «Diseño transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales» (código 828 – 000049), financiado por la Dirección de Investigación de la Universidad Eafit, Medellín y es desarrollado en el marco del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Manizales.

**Resumen**

El presente artículo, derivado de los avances de la primera etapa del proyecto de investigación «Diseño transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales», tiene como propósito aportar a la discusión contemporánea sobre el campo de la transmedialidad, a partir de la revisión y reconstrucción de algunas prácticas intermediales, de hibridación y de convergencia de medios, saberes, artes y tecnologías entre los siglos XVIII y XIX, las cuales se caracterizaron por integrar en diversos tipos de espectáculos una gran multiplicidad de dispositivos, entre los que se encuentran los denominados juguetes filosóficos. Lo anterior como evidencia de mixturas mediáticas producidas antes de la denominada cultura de convergencia. Para tal efecto, esta investigación acude a una perspectiva arqueológica de los medios y, más específicamente, variantológica, la cual se concentra en trazar algunas conexiones y tensiones entre trayectorias mediáticas específicas que se configuraron local y regionalmente gracias, en este caso, a los intercambios entre España y América Latina.

**Palabras clave**

arqueología de los medios, convergencia, espectáculos ópticos, intermedialidad, juguetes filosóficos, transmedia

*The variantology of the transmedial between Spain and Latin America: Public entertainment and media hybridisation in the 18th and 19th centuries*

**Abstract**

*The present article, which draws on the progress of the first phase of the research project "Diseño transmedia para experiencias de apropiación de archivos culturales" (Transmedia design for experiences of appropriation of cultural archives), aims to add to the contemporary discussion on the subject of transmediality by reviewing and reconstructing some intermedial practices for the hybridisation and convergence of media, knowledge, art and technology from the 18th and 19th centuries, which were characterised by integrating a large array of devices in different types of spectacle, including those known as philosophical toys. All of this as proof of the mixing of media that occurred before the so-called convergence culture. For such purpose, this research uses an archaeological and, more specifically, a variantology perspective of media aimed at mapping connections and tensions between specific media trajectories that developed locally and regionally thanks, in this case, to the exchanges between Spain and Latin America.*

**Keywords**

*media archaeology, convergence, optical theatre, intermediality, philosophical toys, transmedia*

**El marco de aproximación a lo transmedial**

Cuando intentamos, por sugerencia de Freeman (2016; 2017), una arqueología de lo transmedial en Latinoamérica, o una historización de los transtextos como propone Richards (2017), nos encontramos con un límite vinculado, por un lado, al concepto de transmedialidad del que parte la revisión de eventos del pasado y, por otro, a los contextos tanto geográficos como culturales sobre los que se desarrollan las aproximaciones, permeadas por la visión de un modo hollywoodense de concebir la creación cultural. Esta perspectiva parece haberse

diseminado acriticamente en el ámbito de la investigación en Latinoamérica y aplicado sin considerar su alcance y la necesidad de ampliación de acuerdo a los contextos de uso.

Así pues, en la teoría actual sobre el campo de la transmedialidad, asistimos a la conversión de la narración transmedia en una especie de metagénero discursivo del que se derivan cánones y decálogos extraídos de un modo particular de producción multiplataforma, al cual se deberían ajustar, pareciera, tanto las prácticas del pasado como las del presente.

Esta manera de proceder introduce una teleología que resulta ajena a los fenómenos estudiados y que constituye una constante en

la que incurren las elaboraciones de los ejercicios denominados arqueológicos (Scolari, Freeman y Bertetti 2014), como los que reclaman la historización de lo transmedial (Richards 2017). Los primeros, concentrados en la búsqueda de una «convergencia comercial transmedia predigital», y los segundos, en el rastreo de una tradición vinculada a la «construcción de mundos transtextuales y transmediales a través de narrativas colaborativas» (Richards 2017, 30).

Gracias a estos modos de proceder, perdemos la posibilidad de encontrar las variaciones de las que han sido capaces, en principio, la intermedialidad y, posteriormente, la intermedialidad transmedia en el contexto español y latinoamericano; así como nos privamos de la oportunidad, primero, de poner en diálogo nuestras formas de creación cultural con otros modos de abordar dicha cuestión, igual que de entender este fenómeno desde una perspectiva más amplia que no se circunscribe al ámbito de lo que nos han entregado las formas hollywoodenses de la transmediación.

El enfoque intermedial, entendido en los términos en que lo hacen Elleström (2010) y Schröter (2009), proporciona, en primera instancia, una clave para comprender el núcleo constitutivo de toda medialidad: la combinación y el entrecruzamiento en diversos grados; esta comprensión hace eco de las ideas acerca de que «el contenido de un medio es siempre otro medio» (McLuhan 1994, 312); «todos los medios son mixtos» (Mitchell 2009, 88); «los mundos mediáticos son fenómenos relacionales» (Zielinski 2006, 91); así como, en un segundo momento, una manera de entender las formas de creación cultural resultantes de las combinatorias a diversos niveles: saberes, tecnologías y formas de apropiación.

Además de lo anterior, este modo de abordar el asunto se alimenta de la idea de transmediación no como un conjunto de características fijas, sino como una perspectiva de análisis e indagación, más allá de nuestra época reciente, que se concentra en dar cuenta de «[...] las diversas formas de transferencia de características disímiles a través de medios diversos gracias a procesos variables de representación y transformación» (Elleström 2017, 667).

De este modo, las conexiones entre la perspectiva intermedial y la arqueológica nos permiten indagar acerca de las variaciones posibles y las diferencias que el fenómeno de la transmediación ha tenido en el contexto español y latinoamericano, en relación con Norteamérica y Europa, acudiendo para esto al rastreo de prácticas de combinación mediática y puesta en relación de saberes en un siglo poco o nada explorado por los ejercicios arqueológicos recientes sobre la narración transmedia.

Esta investigación apunta a potenciar los hallazgos de una arqueología de los medios concentrada sobre las variaciones de prácticas y fenómenos intermediales como una clave que da cuenta de otros modos de la transmediación y otras comprensiones de la transmedialidad.

La idea de variantología (Zielinski 2005) explora las formas mediales presentes, entre otras, en China y el mundo árabe, y pretende

adentrarse, más que en las continuidades históricas que marcan los procesos de invención mediática, en reconstrucciones de las variaciones propias de contextos geográficos específicos.

Esta visión arqueológica, entendida en su más profunda conexión con el neohistoricismo foucaultiano (Foucault 1984), ha sido desarrollada fundamentalmente por Sigfried Zielinski (2005; 2006; 2012; 2015), Erkki Huhtamo y Jussi Parikka (2011), quienes han insistido en considerar las formaciones estéticas y discursivas vinculadas a la producción medial como el resultado del encuentro entre ciencias y saberes múltiples, como una acumulación de saltos y yuxtaposiciones que eluden la historicidad lineal, la idea de progresión y la causalidad finalista.

Para nuestro caso particular, esta perspectiva toma lugar a través de la exploración de formas diversas de concurrencia entre ciencias, artes y entretenimientos asociados a espectáculos públicos y diversiones populares de buena parte de los siglos XVIII y XIX, que fueron gestados entre España y Latinoamérica. Estos espectáculos se caracterizaron por ser el resultado de trazados que interceptan campos diversos, los cuales vinculan las historias de la física experimental, el cine, el teatro, los títeres, entre otros, con lo que Sánchez (2007) denomina historia cultural de las diversiones públicas.

Este esfuerzo pretende, entonces, auscultar la historia de dispositivos y espectáculos con propósitos de resignificación teórica a través de una puesta en diálogo de aquellos fenómenos con nuestro presente, dándole lugar al pasado, pero sin forzarlo a nuestras comprensiones actuales, «imaginando», como sugiere Parikka (trad. del autor, 2012, 41), «pasados posibles y futuros por fuera de la historia mediática lineal».

Así, a la perspectiva de investigación dispuesta por Zielinski (2011) que nos insta a escudriñar los meandros de una historia de la sono-visión profunda, se suma la necesidad de introducir en ello las variantes sociales y geográficas como un vector fundamental de comprensión de dichas trayectorias de la mediatización cultural (Zielinski 2005); esta combinación de sugerencias motivó la pregunta acerca de cuáles son las condiciones de posibilidad históricas, en sentido variantológico, de la intermedialidad y la transmedialidad en los ámbitos español y latinoamericano.

En consecuencia, como hipótesis preliminar, planteamos que en los espectáculos públicos y diversiones populares de los siglos XVIII y XIX podemos encontrar casos documentados históricamente de intermedialidad y formas de transmediación útiles para elaborar definiciones alternativas sobre la transmedialidad y modelos de creación para fundamentar el campo emergente del diseño transmedia.

En términos metodológicos, la presente investigación acude fundamentalmente a fuentes secundarias. De este modo, el corpus objeto de análisis se compuso de documentos ocupados de dar cuenta de dispositivos ópticos, gabinetes, salones de vistas, espectáculos y diversiones públicas. Estas fuentes, a su vez, se esmeraron en realizar cronologías, reconstrucciones y elaboraciones sobre espectáculos

populares que combinaban tanto las formas del arte como las de la ciencia, apoyándose en archivos de prensa, documentación pública, acervos históricos, entre otros. Este trabajo se remite también a algunas fuentes primarias de la época claves para propósitos de contrastación y profundización.

## Juguetes filosóficos: el entretenimiento y la experiencia como ejes en la creación y diseño de dispositivos

Como puede verse en el esquema que elabora Wade (2004) en su artículo «Philosophical Instruments and Toys» (véase tabla 1), el siglo XIX fue prolífico en invenciones vinculadas a la óptica y a la indagación acerca del color, el movimiento, la visión y la percepción en general, desarrolladas en un momento de no separación institucional entre física y filosofía. La aparición de estos dispositivos responde al posicionamiento de la ciencia experimental: un modo de conocer que pasa de la observación a la manipulación de fuerzas físicas de cara a obtener un conocimiento más profundo de la naturaleza.

Instrumento/Juguete	Inventor	Año	Publicación
Cronómetro	Thomas Young	1802	1807
Caleidoscopio	David Brewster	1816	1819
Taumatropo	John Paris	1825	1827
Caleidófono	Charles Wheatstone	1827	1827
Anortoscopio	Joseph Plateau	1829	1836
Fantasmascopio	Peter Mark Roget	1831	1834
Estereoscopio	Charles Wheatstone	1832	1838
Fenaquistiscopio	Joseph Plateau	1833	1833
Disco estroboscópico	Simon Stampfer	1833	1833
Dædaleum/Zootropo	William Horner	1834	1834
Cronoscopio	Charles Wheatstone	1840	1845
Reloj eléctrico	Alexander Bain	1840	1852
Pseudoscopio	Charles Wheatstone	1852	1852
Telestereoscopio	Hermann Helmholtz	1857	1857
Taquistiscopio	Alfred Volkmann	1859	1859

Tabla 1. Cronología de instrumentos y juguetes filosóficos del siglo XIX. Fuente: Wade (2004, 110). Trad. del autor.

Como indica Wade (2004, 107-108), Wheatstone, uno de los representantes más reconocidos de esta corriente de ciencia experimental, es a quien se la atribuyen los dos tipos de designación para estos aparatos: instrumentos filosóficos y juguetes filosóficos. Para Wade

(2004, 105), existe una diferencia entre instrumentos filosóficos y juguetes filosóficos, la cual radica en que los primeros son aparatos que se usaron en contextos científicos con fines experimentales y demostrativos, mientras que los segundos, además de lo anterior, procuraban algún tipo de fascinación y entretenimiento.

Tanto Wheatstone (1827) como Brewster (1858) fueron enfáticos al defender las posibilidades de conectar bellas artes, artes útiles, entretenimiento y ciencia a través tanto de sus juguetes filosóficos como de tratados y artículos que reportaban no solamente los principios ópticos que los animaban, sino que además ilustraban su construcción y señalaban las posibilidades de uso para las artes, el espectáculo y el entretenimiento popular. Así, por ejemplo, Brewster (1858, 147) expone las posibilidades del caleidoscopio como una herramienta que simplificaría las actividades de diseño de patrones complejos en los ámbitos de la arquitectura, la decoración, la joyería e, incluso, en la elaboración de alfombras.

Por otra parte, Brewster (1858, 154) (trad. del autor) hace sugerencias sobre la manera en la que este curioso dispositivo se convertirá en un recurso potente para el entretenimiento popular, que sirve al mismo tiempo, en sus propias palabras, «[...] para instruir a los jóvenes y para sorprender a los ignorantes».

En este mismo texto parece que Brewster dibuja una genealogía que diferencia los instrumentos filosóficos de los juguetes filosóficos, así como detalla los orígenes de experimentos constructivos que vinculan la música y el color. Brewster no es ajeno a las provocaciones sugerentes de las combinaciones posibles entre proyección, movimiento, sonido y efectos caleidoscópicos, de tal manera que su interés por estas teorías y el espacio que le dedica en su disertación va a dar lugar a lo que imagina como «usos posibles del caleidoscopio para fines de entretenimiento», refiriéndose a que las combinaciones de formas y colores derivadas de la visualización caleidoscópica podrían vincularse con piezas musicales concebidas según los patrones obtenidos y viceversa y, además, proyectarse por medio de diversas fuentes lumínicas.

Asimismo, en el artículo publicado por Wheatstone (1827) es evidente, en primera instancia, el uso del término juguete filosófico y, en segundo lugar, la combinación, por un lado, de acústica y óptica y, por otro, de demostración y entretenimiento, como estrategias para generar curiosidad en los observadores, tanto como para favorecer los procesos de recordación. Wheatstone señala la conexión nominal con el invento de Brewster, indicando sin embargo la especificidad técnica de su artilugio —el caleidófono— en términos de composición y funcionamiento (Wheatstone 1827, 344).

En este sentido, los juguetes filosóficos, en tanto que dispositivos en su sentido foucaultiano (Deleuze 1990, 155), resultaron a todas luces de complejos agenciamientos entre las dinámicas de la ciencia experimental en boga, la imaginación mediática de sus constructores y las diversas apropiaciones culturales de los artistas, empresarios y públicos, las cuales dieron lugar a una interesante apertura al juego con los sentidos y sus posibilidades en términos de conocimiento y, a

la vez, de entretenimiento, que derivarían en formas de subjetivación inéditas hasta ese momento histórico. Esto resultaba de algo más que en un punto de contacto y transferencia accidental, resultante del préstamo y recontextualización de ciertos aspectos traídos de un campo a otro; constituía más bien los desarrollos y fabricaciones que tensaban vasos comunicantes entre saberes, artes y técnicas. De este modo, los dispositivos se convirtieron en auténticas máquinas de hacer experiencias (Foucault 1981, 207-210) con propósitos distintos según su contexto de apropiación.

Este tránsito —el de los juguetes filosóficos a los espectáculos— suponía un paso de los objetos a sistemas de los mismos articulados según las lógicas de los gabinetes de curiosidades, los gabinetes físicos, ópticos o de máquinas, para luego convertirse en actos taumaturgicos de artistas y empresarios nómadas que cruzaron toda América desde España y otras latitudes, traficando maravillas y sorpresas.

Es claro que la travesía de los dispositivos y espectáculos que aquí nos ocupan permite hacer una arqueología de las tecnologías del espectáculo y la curiosidad, vía por la cual se instalaron las formas indisciplinadas de lo popular y la fascinación en varios sentidos: en primer lugar, estos dispositivos no caben en ninguna historia ortodoxa de los medios; segundo, constituyeron un mecanismo de alfabetización perceptiva que escapó a los disciplinamientos del alfabetismo y la cultura letrada para dar lugar a un rico *sensorium*<sup>1</sup> asentado en la lúdica popular.

Quien mejor da cuenta de estas posibilidades de integración sensorial en un mismo espectáculo es el belga Étienne-Gaspard Robert, más conocido como Robertson, inventor del fantasmascopio y los espectáculos de fantasmagorías. En sus memorias, se relatan sus tránsitos de inventor a empresario y de empresario a diseñador de espectáculos; Robertson muestra la silenciosa filigrana que puede encontrarse detrás de los juguetes filosóficos vueltos espectáculo, entregando planos de su dispositivo, de la disposición y adecuación requerida para los espacios, las condiciones de luz, los aparatos necesarios para los efectos sonoros que acompañaban las exhibiciones, la estructura del programa, entre otros aspectos que hacen patente la preparación de los espectáculos de fantasmagorías y las intersecciones que los hacían objeto de arte y ciencia al tiempo.

Asimismo, Robertson detalla la manera en que su espectáculo fue copiado por dos de sus antiguos asistentes, los hermanos Aubée, bajo el nombre de fantasmaparastasia, y la extensa batalla legal que da cuenta de la manera en la que intervienen diversos aspectos comerciales derivados de la explotación de estos espectáculos. Gracias a lo anterior, Robertson rompió el secreto de sus técnicas debido al extenso litigio y a la curiosidad y presión de la prensa y los públicos de la época que, como buenos *voyeurs*, esperaban ver a las sombras desnudarse para, luego de ello, multiplicar sus formas de creación por todo el orbe (Robertson 2001 [1833], 140-142).

Robertson es el ejemplo perfecto del emparentamiento entre científico, artista y empresario de una época que empezaba a gestar una forma inusual de industria del entretenimiento y, nuevamente, el punto de inicio de las mezclas mediáticas que tendrían resonancia tanto en Europa como en toda América.

El mismo Robertson visitó tierras españolas con sus fantasmagorías, tal y como lo reseñan los periódicos de la época (Cantos 2013, 110), con lo cual se generará una importante oleada de practicantes y aficionados a la fantasmagoría que migrarán posteriormente a Latinoamérica.

Un texto de la época (Anónimo 1821, 48) muestra los procedimientos de sugestión que emplean los taumaturgos, adaptadores de las sofisticadas técnicas fantasmagóricas, quienes se valían de juegos píricos, decorados, osamentas, vapor, efectos sonoros de diverso tipo, como mecanismo para impresionar a sus espectadores. Estas mismas técnicas, similares a las de los espiritistas con larga tradición en Argentina (Gimeno, Corbetta y Savall, 2013), terminaron fusionándose en espectáculos cercanos al horror gótico y a su estética, pero en contextos australes.

## Los lugares de indeterminación de los espectáculos ópticos y sus hibridaciones

Los diversos autores que se han ocupado de los espectáculos ópticos resaltan el carácter híbrido, en varios sentidos, de los dispositivos objeto de análisis. En este sentido, Varey (1972, 42), refiriéndose a la transformación del tutilimundi en el teatrillo pintoresco mecánico, advierte de la dificultad de definir estas prácticas por situarse por fuera de toda delimitación reconocible por los campos académicos establecidos.

Por su parte, Gómez (2002) anuncia el carácter anómalo de estos espectáculos por no estar en clara relación con los géneros discursivos vigentes y mucho menos con los cánones de época, en el caso particular de la comedia de magia, una actividad performativa en la que se incorporaron con frecuencia linternas mágicas modificadas, fantasmagorías y dioramas, entre otras tecnologías escenográficas propias de tramoyistas.

En una línea argumentativa análoga, tanto Dujovne y Telesca (1987) como Montaldo (2016) se refieren a los salones de vistas: un conjunto de espacios que agruparon juguetes ópticos, teatros mecánicos, autómatas y objetos de la más diversa naturaleza en el contexto argentino, indicando la manera en que constituyeron un escenario de recepción alternativo a las formas de lo culto, asociadas con lo letrado y las formas artísticas canónicas.

De otro lado, en su obra, Fernández (2006) da cuenta del extraño carácter de los dispositivos ópticos y los espectáculos derivados de ellos, situándolos en los márgenes que conectan el arte con la ciencia, el entretenimiento con la demostración y la educación con la curiosi-

1. El concepto de *sensorium* se refiere, desde la perspectiva de Walter Benjamin al «modo histórico en el que se organiza la percepción humana» (Benjamin 2003, 46).

dad popular, dejándolos, nuevamente, por fuera de su consideración habitual como formas de lo precinematográfico.

Así, Fernández (2006, 64) plantea que «[...] los dispositivos ópticos [...] son ante todo el producto de un saber racional acerca de la naturaleza y sus posibilidades, y de ahí una utilidad que trasciende el mero divertimento, lo que explica que siempre aparezcan en pie de igualdad con otras tecnologías científicas en experimentos y libros de divulgación, al tiempo que participan del mismo carácter espectacular que éstos [...]», a lo que agrega de manera concluyente: «[...] algo secundario en todo caso dentro del discurso científico y social que produce estos dispositivos y con relación a una *episteme* que privilegia la maravilla, la atracción para los ojos y el proceso de enunciación más que lo propiamente narrativo».

En este punto, puede verse cómo no solamente hay un tipo de intermedialidad declarada en este tipo de espectáculos, sino además un señalamiento que sugiere desde distintos autores una indeterminación de un espacio que no cabe en los compartimentos de la clasificación cultural soportados en la diferenciación entre artes populares y artes liberales. Puede evidenciarse, además, una coincidencia alrededor de un tipo de efecto estético que enfatiza el carácter particular de estas formas tecno-culturales que no se identifican precisamente con los estándares literarios, dramáticos y, mucho menos, con los dictámenes morales de la época (Gómez 2002, 93-94) y que salen rápidamente de los espacios reservados para lo culto (Montaldo 2016) que, por su parte, darían cuenta mucho más de experiencias equivalentes al tipo de efecto estético similar al *shock* benjaminiano y la recepción distraída (Benjamin 2003) que propiciaban una economía atencional singular para la época (Crary 2008a, 2008b).

Según González-Stephan, el pensador cubano José Martí era consciente de esto en su abordaje de la cuestión educativa por fuera de la predominancia letrada en América aduciendo al respecto que «[...] cada día, con la educación puramente literaria que se viene dando en nuestros países, se añade a la cabeza, y se quita al cuerpo» (Martí citado por González-Stephan 2006, 200). Esto era complementado con el lugar que le diera tanto a las exposiciones universales como a los espectáculos ópticos y panoramas como ambientes propiamente educativos pensados para la experiencia integral (González-Stephan 2006, 2012). Por su parte, Fernández (2006, 56) defiende, en esta misma línea, el lugar privilegiado que los espectáculos demostrativos de física recreativa y efectos ópticos tenían en la popularización de la ciencia en la España del siglo XIX a través de la vinculación de lo instructivo y lo ameno.

## Dispositivos intermediales y prototransmedializaciones

Dada la antigua historia colonial de Cuba, resulta significativo encontrar en estas tierras uno de los primeros trabajos que retratan

los espectáculos y dispositivos que nos conciernen. De este modo, Yolanda Aguirre, ocupándose de la génesis del teatro en Cuba, cuenta cómo en 1794 arriba por primera vez a La Habana el llamado teatro mecánico de don Eugenio Flórez y don Luis Ardazo, un espectáculo variopinto con un total de dos horas de duración, distribuidas en cinco actos en los que hombres, ángeles, monstruos y animales terráqueos y marinos comparecían frente a la audiencia movidos por sofisticados mecanismos de relojería.

Estos gestos mecánicos eran acompañados de efectos lumínicos y sonoros, incluso olores, así como de representaciones y mutaciones de astros, además de otras figuraciones meteorológicas y astronómicas (Aguirre 1968, 5-6). Combinando temas mitológicos y cristianos adaptados a las potencialidades expresivas del espectáculo, estas apuestas escénicas no tenían un hilo conductor reconocible más allá de la afectación sensorial y la sobrecarga de estímulos logrados gracias a la conexión entre mecánica y tramoya que, por lo demás, fascinaban a clases altas y populares de la Isla.

En Centroamérica, Dorde Cuvardic (2012) reconstruye las trayectorias del tutilimundi: un modesto pero potente cajón de madera, de uso itinerante, dotado de lentes de aumento dentro del cual eran exhibidas vistas de ciudades, monumentos y objetos tridimensionales, pequeños autómatas y paisajes pintados sobre vidrio a través de una técnica que bebía de las transparencias propias de las linternas mágicas (Frutos 1999), pero diferentes en su estrategia de visionado. Su función era exhibir en las calles y plazas tanto maravillas naturales como monumentos y personajes, reconstruir noticias y sucesos, entre los cuales se encontraban tragedias y batallas, alternando funciones informativas, alegóricas y de entretenimiento.

Este escaparate se transportaba a lomo de mula por don Camilo Libiero; sus itinerarios estaban marcados por el calendario de ferias y fiestas patronales, asunto que facilitó su rápido paso de la capital a zonas rurales bastante apartadas, anunciándose gracias al sonido de la marimba. El espectáculo como tal, de pago también modesto, era antecedido por algunas melodías interpretadas en un organillo de manivela (Cuvardic 2012, 48-49).

Regresando a la península ibérica, cabe decir que fue Juan González Mantilla quien recibió la herencia de las técnicas fantasmagóricas de predecesores foráneos y nacionales y fue quien por más tiempo ejerció este oficio (Pinedo 2004). Además de motivos ya clásicos en las exhibiciones de este tipo asociados a demonios, fantasmas y otras apariciones, el espectáculo se componía indistintamente de experimentos científicos, juegos de física, metafísica y aritmética.

Nuevamente, se trataba de un popurrí de atracciones al que se sumaron un autómata que tocaba el tambor y colaboraciones de artistas y malabaristas de diverso pelambre, todos ellos aplicados a diversidad de efectos derivados de la manipulación de mecanismos, aparatos ópticos, fuego, luces y sombras, así como un conjunto de peripecias necesarias para entretener a sus espectadores durante las décadas que hizo presencia en la vida cultural madrileña (Gómez 1999).

Tal y como puede verse, con el afán por atender a un público ávido de novedades y trucos sugestivos, los espectáculos combinaban permanentemente formas teatrales con mecánica, magia y actos de circo, en una alternancia en la que primaba la ilusión y la sorpresa, que gravitaban alrededor de la figura de Mantilla.

En una zona geográfica diametralmente opuesta, sin una autría reconocible como en el caso de Mantilla, se instala el Salón de Recreo en 1856 en Buenos Aires, Argentina. Este espacio, pese a la diversidad de atracciones y posibilidades de ocio que contempla, ofrece una programación más estructurada de diversiones y un lugar fijo para acceder a ellas alternando vistas de ciudades, personajes y acontecimientos notables, mediadas por diversidad de dispositivos ópticos –estereoscopios y cosmoramas, entre otros–, que se ponían al lado de obras de artistas nacionales y otras piezas que buscaban contribuir a la educación de los ciudadanos. En estos establecimientos, la idea de programa y el sentido de colección anticipan la lógica institucional de museos y galerías de arte, al punto, en términos de Telesca y Dujovne (1987), de encontrarse entre sus basamentos en este contexto cultural.

Volviendo nuevamente a Madrid, encontramos una particular combinación entre prensa, estereoscopia y producción de imágenes por entregas que harán parte de los mecanismos de recompensa a los suscriptores propuestos por *El Clamor Público*. En este caso, el periódico madrileño propone entregar un estereoscopio de caoba con por lo menos seis vistas que irán renovándose por entregas semanalmente. Así pues, la época logra una articulación entre la prensa, el dispositivo y la producción de vistas sobre la lógica de entregas periódicas.

A estas condiciones de distribución se sumaron sucesivas menciones en medios similares, que iban desde explicaciones sobre el funcionamiento del artefacto hasta descripciones de su uso como pretexto para las tertulias familiares en las noches de invierno (Cantos 2013, 119-120). El circuito perfilado por las conexiones entre los diversos medios, sumados al lugar social de la estereoscopia en ese momento histórico, dibujan una interesante constelación de formas mediales que coinciden, más que sobre un tema, sobre la novedad del artefacto y sus posibilidades de apropiación.

Finalmente, llegamos en este breve recorrido a Caracas, Venezuela; en este ámbito los esfuerzos continuados de escritores, artistas, arquitectos, medios y autoridades ofrecen a los públicos de la época posindependentista un interesante circuito a través del cual sumergirse, de múltiples maneras, en los temas y referentes vinculados a la construcción de un Estado nacional venezolano, a través de la recuperación de figuras de héroes y próceres que participaron en la independencia de la Corona española.

Esta imaginería heroica había sido instalada por *Venezuela heroica*, de Eduardo Blanco (1881), un libro de referencia casi obligada para la intelectualidad naciente, cuyos capítulos dedicados a batallas independentistas fueron adaptados y producidos y distribuidos,

previamente desde 1875, como imágenes y por entregas a través de la revista *La Tertulia*, facilitando de este modo el acceso a un público más amplio. Este circuito fue completado con la organización y desarrollo de una gran exposición panorámica, en 1883, que contenía las diversas escenas de las batallas expuestas en un espacio arquitectónico circular, que sumergía a los visitantes en imágenes de gran formato. Esta combinatoria mediática logró un gran impacto en la sociedad, según lo documenta la prensa de la época (González-Stephan 2012, 116).

Es claro, en este caso, que la circulación masiva del libro y las imágenes agregaban valor a la experiencia de visita a la exposición, la cual constituía una producción de gran tamaño que involucró diversidad de artistas y técnicos en la preparación de un espacio de visita masiva.

A continuación se muestra un cuadro resumen (tabla 2) con aspectos relevantes de esta reconstrucción:

Año/Siglo	Nombre de la experiencia	Descripción	País/Ciudad
1794	Teatro mecánico de Don Eugenio Flórez y Don Luis Ardazo	Espectáculo de dos horas de duración y cinco actos en donde hombres, ángeles, monstruos y animales terráqueos y marinos, comparecían frente a la audiencia movidos por sofisticados mecanismos de relojería, acompañados de efectos luminícos y sonoros, incluso olores, así como de representaciones y mutaciones de los astros, lluvia de fuego, además de otras figuraciones meteorológicas.	La Habana, Cuba
XIX (sin fecha exacta)	El Panorama de don Camilo	Espectáculo itinerante constituido por un cajón de vistas ópticas mejor conocido como tuttillmundi en el que se exhibían diversas vistas, objetos y autómatas.	San Salvador, El Salvador
1810	Las Fantasmagorías de Juan González Mantilla	Muestra variada de fantasmagorías, experimentos científicos, juegos de física, metafísica y aritmética, combinados con malabares y actos de circo. Este espectáculo parece ser uno de los de mayor pervivencia en el contexto madrileño.	Madrid, España
1856	Salón de Recreo	Salón de vistas ópticas concentrado en viajes y personajes notables con una programación estructurado y horarios similares a los de funciones teatrales. Se alternaba con exposiciones de obras de artistas nacionales	Buenos Aires, Argentina
1859	El Clamor Público	Venta por suscripción de estereoscopios y vistas por entregas semanales, sumados a menciones sobre funcionamiento, uso y apropiación en tertulias familiares.	Madrid, España
1883	Venezuela heroica	Novela por entregas, imágenes de distribución masiva, libro y exposición panorámica sobre las escenas de las batallas independentistas venezolanas.	Caracas, Venezuela

Tabla 2. Espectáculos públicos intermediales del siglo XIX. Fuente: elaboración propia.

Más que el preámbulo a cualquier lenguaje artístico, estos casos recuperados expresan las maneras como la creatividad social de una época se las ingenió para conectar formas mediales diversas a través de lógicas y estrategias que alternaban la fragmentariedad, la modularidad y la orquestación total. La transmediación se sugiere acá como el resultado de un complejo proceso de transferencias que vuelve la ciencia espectáculo y el espectáculo un arte concentrado en la fascinación y la manipulación de fenómenos físicos para propósitos lúdicos y educativos de los cuales es posible extraer múltiples maneras de transferir características mediáticas a través de formas disímiles.

## Conclusiones y discusión

La revisión documental realizada abonó un corpus importante de documentos especializados cuyas coincidencias nos permiten plantear algunos aspectos transversales:

-Entre los siglos XVIII y XIX tuvo lugar un interesante espacio de intercambios entre física experimental, arte, espectáculo y entretenimiento popular, con un estatuto y configuración a la luz de una mirada arqueológica de los medios que no permite que sean reducidos al ámbito de lo que los estudiosos del cine denominan como precinematográfico (Pinedo 2004; Frutos 1999).

-Estos espectáculos constituyeron complejos procesos intermediales logrados gracias al uso creativo de dispositivos ópticos, mejor conocidos como juguetes filosóficos (Wade 2004) –linternas mágicas, estereoscopios, entre otros–, que dieron lugar a espectáculos y tecnologías del entretenimiento mixtas –eidophusikon, dioramas, cosmoramas, tutilimundi, fantasmagorías, panoramas–, a partir de los cuales se configuraron regímenes y formas de afectación que derivaron en la constitución de un *sensorium* particular entre los siglos XVIII y XIX que dan pie para pensar una primera versión de la historia de la intermedialidad en el contexto español y latinoamericano, vinculada a una convergencia tecnológica y estética previa a la convergencia mediática contemporánea y a las industrias culturales de la actualidad, dando lugar a un interesante nicho para pensar las continuidades y discontinuidades entre diversos siglos de prácticas y saberes dentro de la cultura mediática (Huhtamo 2012).

Se trata, en todo caso, de la indagación acerca de sistemas multimodales que cruzaron al mismo tiempo: los ámbitos de la demostración científica con los espectáculos públicos, los actos circenses, la magia y el ilusionismo; los viajes con la gráfica, la literatura, los títeres, el teatro y la tramoya; la mecánica aplicada a los relojes con autómatas y efectos sonoros producidos por tecnologías analógicas; transitando, transfiriendo y transformando temas, técnicas y efectos estéticos de un lugar a otro, convirtiéndolos en emprendimientos y experiencias de circulación internacional entre el mal llamado viejo y nuevo mundo (Rico 2016; Montaldo 2016).

De lo anterior se ha elaborado una formulación que se propuso ilustrar a través de este texto, la cual apunta a mostrar cómo en estas formas culturales híbridas podemos encontrar tanto una rica configuración intermedial como una prototransmedialidad en el contexto español y latinoamericano, las cuales servirán de base histórica para la construcción de marcos de diseño para experiencias en contextos intermediales y dispositivos de transmedialización.

Aproximarse a este heteróclito conjunto de experiencias y experimentos implica intentar un camino soportado en la arqueología de los medios que busca explorar las particularidades de las relaciones intermediales de los variados espectáculos y formas de lúdica popular decimonónicas, intentando auscultar en ellos principios, modos de mutación que se asimilan en una escala histórica más amplia a las nociones de *casos anotados* y ejemplos de lo que hoy concebimos como *investigación a través del diseño* (Gaver 2012), orientados en este contexto a documentar antecedentes del diseño inter y transmedial de «experiencias de convergencia antes de la convergencia en su sentido contemporáneo» (Jenkins 2008).

Lo anterior toma como eje de análisis los desarrollos, flujos y contaminaciones acaecidas en un ámbito geográfico particular con un propósito que, más que cronológico e historiográfico de las curiosidades precinematográficas, espera encontrar claves y marcos de trabajo que permitan pensar en modos de configuración posibles de dispositivos de transmedialización actuales.

El carácter *trans* de las formas intermediales que se configuraron entre los siglos XVIII y XIX no estuvo dado, solamente, por el uso de medios diversos en experiencias integradas, sino además por el encuentro de objetos, sistemas de objetos y prácticas que procedían de saberes diversos. De este modo, las modalidades de representación y transformación que signan la manera intermedial de definir lo transmedia atraviesan las interpretaciones que, en el seno de un saber específico, hacían los practicantes de otro saberes por fuera de su dominio particular.

## Referencias bibliográficas

- Aguirre, Y. 1968. *Apuntes sobre el teatro colonial*. La Habana: Cuadernos cubanos.
- Anónimo. 1821. *Noticias sobre el espectáculo de Mr. Robertson, los juegos de los indios, las máquinas parlantes, la fantasmagoría, y otras brujerías de esta naturaleza*. Madrid: Biblioteca Nacional de España, 1821. <https://goo.gl/Z5Dr57>.
- Benjamin, W. 2003. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Itaca.
- Blanco, E. 1882. *Venezuela heroica*. Caracas: Imprenta Sanz.
- Brewster, D. 1858. *The Kaleidoscope: Its History, Theory and Construction: with Its Application to the Fine and Useful Arts*. Londres: J. Murray. <https://goo.gl/hcqHe3>.
- Cantos, M. 2013. «Los dispositivos ópticos y su recepción en la prensa del romanticismo (1835-1868)». *Anales*, n.º 25.
- Crary, J. 2008a. *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: Cendeac. 2008.
- Crary, J. 2008b. *Suspensiones de la percepción*. Madrid: Akal.
- Cuvaric D. 2012. «Los espectáculos ópticos de la cultura popular salvadoreña: el tutilimundi en el artículo costumbrista el panorama de Arturo Ambrogi». *Káñina, Revista Artes y Letras*. Vol. XXXVI.
- Cuyás, J. y G. Navarro 2001. (trad.). «Robertson: La Fantasmagoría. Fragmentos de las Memorias recreativas, científicas y anecdóticas de un físico-aeronauta [1831]». *Archivos de la Filmoteca*, n.º 39: 123-144.
- Deleuze, G. 1990. «¿Qué es un dispositivo?». En A.A.V.V. Michel Foucault filósofo. Barcelona: Gedisa.
- Dujovne, M y A. M. Telesca. 1987. «Museos, salones y panoramas: La formación de espacios de representación en el Buenos Aires del siglo XIX». México D.F.: UNAM. Archivo digital cortesía de Araceli Noguez. Departamento de Información y Servicios Documentales-Subdirección de Servicios de Información Especializada-DGB-UNAM.

- Elleström, L. 2010. (ed.). *Media borders, multimodality and intermediality*. Springer.
- Elleström, L. 2017. «Transfer of media characteristics among dissimilar media». *Palabra Clave*, vol. 20 nº 3: 663-685. <https://doi.org/10.5294/pacla.2017.20.3.4>
- Fernández, L. M. 2006. *Tecnología, espectáculo, literatura. Dispositivos ópticos en las letras españolas de los siglos XVIII y XIX*. Santiago de Compostela: Universidad Santiago de Compostela.
- Foucault, M. 1984. *La arqueología del saber*. México D.F.: Siglo XXI.
- Foucault, M. 1981. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Ciudad: Siglo XXI.
- Freeman, M. 2016. «Real Transmedia; Cultures and Communities of Cross-Platform Media in Colombia». *Antenna. Responses to media and culture*. <http://blog.comarts.wisc.edu/2016/01/27/real-transmedia/>.
- Freeman, M. 2017. *Historicising Transmedia Storytelling, Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*. Nueva York: Routledge.
- Frutos, F. J. 1999. *Artifugios para fascinar*. Salamanca: Junta de Castilla y León-Ayuntamiento de Salamanca.
- Gimeno, J.; J. Corbetta y F. Savall. 2013. *Cuando hablan los espíritus. Historias del movimiento kardeciano en la Argentina*. Buenos Aires: Antigua.
- Gómez, R. 1999. «Mantilla. Un fantasmagórico español». *Banda aparte*, nº16: 99-104.
- Gómez, R. 2002. *La comedia de la magia como precedente del espectáculo filmico. Historia y comunicación social*, nº 7.
- González-Stephan, B. 2006. «¡Con leer no basta! Límites de la ciudad letrada (La cultura de las exposiciones)». *Revista Iberoamericana*, nº 72.
- González-Stephan, B. 2012. «El arte panorámico de las guerras independentistas: el tropo militar y la masificación de la cultura». En A. Peluffo (Comp.). *Pensar el siglo XIX desde el siglo XXI. Nuevas miradas y lecturas*. Raleigh: A Contracorriente.
- Kluitenberg, E. 2011. «On the archaeology of imaginary media». In E. Huhtamo y J. Parikka (eds.). *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*. University of California Press: 48-69.
- McLuhan, M. D. 1994. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Mitchell, W. T. 2009. *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.
- Montaldo, G. 2016. *Museo del consumo. Archivos de la cultura de masas en Argentina*. México D.F.: FCE.
- Moller, N. 2012. «Entrevista con Siegfried Zielinski». *La Fuga*, 14. [Fecha de consulta: 10/10/2017]. <http://2016.lafuga.cl/entrevista-con-siegfried-zielinski/531>.
- Pinedo, C. 2004. *El viaje de ilusión: un camino hacia el cine: espectáculos en Valencia durante la primera mitad del siglo XIX*. Valencia: Institut Valencià de Cinematografia «Ricardo Muñoz Suay».
- Rico, A. 2016. *Las travesías del cine y los espectáculos públicos. Colombia en la transición de los siglos XVIII y XIX*. Bogotá D.C.: Alcaldía Mayor de Bogotá, Cinemateca Distrital, IDARTES.
- Richards, D. 2017. «Historicizing Transtexts and Transmedia». En B. Derhy, D. Kurt y M. Bourdaa (eds.). *The Rise of Transtexts. Challenges and Opportunities*. Nueva York: Routledge.
- Sánchez, M. 2007. «Hacia una historia cultural de las diversiones públicas. Estudios culturales sobre el juego, la risa y el sobreconsumo». *Estudio sobre las Culturas Contemporáneas*. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31602603>.
- Scolari, C. 2009. «Transmedia Storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production». *International Journal of Communication*, nº 3.
- Scolari, C., P. Bertetti y M. Freeman. 2014. *Transmedia archaeology: storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. Nueva York: Springer.
- Schröter, J. 2009. «Discourses and models of intermediality». *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 13.
- Varey, J. E. 1972. *Los títeres y otras diversiones populares de Madrid, 1758-1840: estudio y documentos*. Londres: Tamesis Books
- Wade, N. J. 2004. «Philosophical instruments and toys: Optical devices extending the art of seeing». *Journal of the History of the Neurosciences*, vol. 13, nº 1: 102-12.
- Wheatstone, C. 1827. «Description of the kaleidophone, or phonic kaleidoscope: a new philosophical toy, for the illustration of several interesting and amusing acoustical and optical phenomena». *The Quarterly Journal of Science, Literature and Art*. Vol. 23: 344-351. <https://goo.gl/z4hnhk>.
- Zielinski, S. y M. Wagnermaier. 2005. *Variantology. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*. Cologne: Ministry of Science of Northrhine-Westfalia and Academy of Arts and the Media.
- Zielinski S. 2006. «En vez de búsquedas en vano, hallazgos fortuitos: préstamos metodológicos y afinidades para una arqueología de la visión y la escucha a través de medios técnicos». En A. Burban (ed.). *Siegfried Zielinski: genealogías, visión, escucha y comunicación*. Bogotá D.C.: Universidad de los Andes.
- Zielinski, S. 2011. *Arqueología de los medios. Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Bogotá D.C.: Universidad de los Andes.
- Zielinski, S. 2015. «Why and How Anarchaeology and Variantology of Arts and Media can Enrich Thinking about Film and Cinema. Nine Miniatures». En A. Beltrame; G. Fidotta y A. Mariani (eds.). *At the borders of (film) history: temporality, archaeology, theories*. XXI Convegno internazionale di studi sul cinema - XXI International Film Studies Conference. Udine: Forum.

**CV****Mauricio Vásquez Arias**

Universidad Eafit  
mvasqu23@eafit.edu.co

Carrera 49 N 7 sur 50, Medellín-Colombia.

Profesor e investigador asociado de la Universidad Eafit. Coordinador de la maestría en Comunicación transmedia. Forma parte del equipo del MediaLab Eafit. Las áreas de interés de Mauricio Vásquez se concentran en los estudios sociotécnicos culturales y las estéticas de la recepción, así como en la reflexión sobre cuestiones vinculadas a la convergencia de medios, la intermedialidad y la transmedialidad desde la perspectiva de la comunicación y el diseño. Pertenece al Grupo de Investigación en Comunicación y Estudios Culturales del Departamento de Comunicación Social.

**Estudios realizados**

Licenciado en Filosofía y Letras de la Universidad de Caldas. Especialista en Estética de la Universidad Nacional sede Medellín. Magíster en Educación de la Universidad de Manizales-CINDE. Es candidato a doctor en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas.