**LA EXPERIENCIA INVESTIGADORA EN LAS RECREACIONES VIRTUALES.**

**LA CASA DE COMEDIAS DE CÓRDOBA (1602-1694)**

1. **EL ÁMBITO.**

La introducción de las tecnologías tridimensionales, que desde hace años han colaborado en el desarrollo de las propuestas visuales con los estudios de investigación teatral sobre el Siglo de Oro, han supuesto un cambio sustancial en la manera de enfrentar al espectador a nuevos modos visuales, lo que ha facilitado la comprensión de los documentos aportados por los investigadores especialistas en la materia.

La cooperación desde este nuevo perfil investigador, figura desconocida hasta hace unos años, es un aliciente más a la comprensión de los elaborados trabajos de documentación, focalizando todo ese esfuerzo en imágenes o vídeos explicativos. Por lo tanto, el tipo de receptor puede ser más ecléctico, reuniendo tanto a especialistas como a simpatizantes en la materia.

 Los pasos realizados en España no han sido muy numerosos pero sí contundentes. Podemos situar como precursores a Manuel Canseco y José M. Ruano de la Haza con su recreación virtual sobre el Corral de Comedias del Príncipe de Madrid, uno de los primeros estudios con base investigadora que se desarrollaron en 1999 (Ruano & Allen, 1984).

Los siguientes trabajos virtuales han supuesto un avance exponencial en la técnica representativa, hasta conseguir resultados muy atractivos; claro ejemplo de ello son las recreaciones elaboradas por el Grupo de Investigación del Siglo de Oro de Sevilla (Reyes/Bolaños/Ruesga/Palacios) con el levantamiento virtual del Corral de la Montería de Sevilla y el Corral de las Arcas de Lisboa. De la unión de Vicente Palacios y Francisco Sáez Raposo podemos visualizar el resultado de la representación de *La selva del buen amor* de Lope de Vega en el salón grande del Alcázar de Madrid y, por otro lado, la Casa de Comedias de Málaga por Carmen González-Román (González-Román, 2018).

Las recreaciones virtuales se han convertido en un elemento esencial para el acercamiento del público general a estos espacios desaparecidos y una herramienta funcional para la presentación de los estudios teatrales.

1. **LOS PRIMEROS PASOS**

Ante una investigación ya realizada, como viene siendo la *Casa de las Comedias de Córdoba* (García Gómez, 1990), el proceso de reconstrucción virtual se presentaba sencillo. Los exhaustivos detalles constructivos que incorpora el estudio documental realizado por el Profesor Emérito de la University College of London, Ángel M. García y el apoyo personal que dispuso desde un principio a este proyecto, ha dado como resultado la mayor aproximación, hasta la fecha, del edificio.

Podemos observar en su libro, publicado por Tamesis Books, el grado de detalle referente a las puntualizaciones constructivas de la Casa de Comedias:

Es condición qu(e) el maestro que se encargare de hacer este dicho teatro a de ser obligado en dicho lugar de la carcel vieja a derribar todos los calaboços y allanar el suelo conforme al suelo de la entrada de la dicha carcel, y estando llano a de elegir quatro gradas que cirqunden los tres lados como esta diseñado en la planta, los dos lados quadrados al paralelo de las paredes y la frontera en medio circulo conforme al dibujo. Estas gradas an de ser labradas de esta manera: en quatro varas de ancho se ha de eleguir tres corredores de quatro varas de ancho y en quadrado y en redondo que cirqunden toda la carcel, conforme a la traça, levantando en toda ella vara y media de alto de una pared de dos ladrillos y medio de grueso; esta se a de formar con tres varas de çanja… [sic.] (García, 1990: 97).

Como podemos observar en esta cita de la época, el grado de detalle referente a medidas y distribución se mantiene a lo largo de todos los documentos analizados. El profesor García realiza un trabajo de análisis exhaustivo e, incluso, en las páginas finales, se aventura a hacer un bosquejo del aspecto que tendría la Casa de Comedias. Asegura, en ese intento, que parte de un cuadrado; caso que no se corresponde con las medidas en varas que definen los documentos: “el ámbito circundado por este murallón tiene 29 varas por el lado que da a la calle, 28 varas por el testero opuesto a éste, 29 varas por la gualdera que linda con el Cabildo, y 31 varas por la parte opuesta a ésta” (García, 1990). Por lo tanto, el trabajo de reconstrucción en la planimetría parte de cero.

La situación de la Casa de las Comedias se enmarcaba en la actual calle Velázquez Bosco, antigua Calle Comedias, donde se sitúa hoy en día el Colegio Oficial de Enfermería de Córdoba. Este edificio posee una fachada de 29 varas exactas (24 metros aproximadamente), correspondiéndose con la misma medida que poseía el edificio proyectado por Juan de Ochoa.[[1]](#footnote-1)

Una vez obtenida toda la información, recopilados los planos del actual edificio, cotejados los documentos con el investigador documental y resueltas las dudas con tratados de arquitectura e inspección ocular de edificios de la misma época en Córdoba comienza la recuperación.

1. **LA MATERIALIZACIÓN DE LA CASA DE COMEDIAS.**

La etapa constructiva es un trabajo solitario, donde los documentos se acumulan junto a los apuntes y, en ocasiones, las medidas no encajan como debieran.

Construir desde una base documental y llevar a medidas reales una estructura que hace unos trescientos años que desapareció es una tarea compleja, ya que todo debe encajar como un guante y corresponderse a la perfección con los documentos.

Por supuesto, nos encontramos con vacíos a los que debemos dar solución y completar de la manera más acorde con la realidad de la época; estudiando tratados de arquitectura o tomando referencias de construcciones realizadas en ese mismo periodo histórico. Las soluciones, a veces, son complejas al no estar documentadas bajo un rigor investigador, aunque necesitamos de esas soluciones por aspectos puramente lógicos. Por ejemplo, los desniveles creados entre el patio y el suelo de paso del cabildo y de los comediantes. En los documentos no aparece un acceso mediante escalera a estos lugares, pero sí describen que existe un desnivel de una vara, por lo tanto la solución es crear un acceso que lleve hasta este lugar, añadiendo tres peldaños.

El proceso de modelaje es un trabajo arduo, durante el cual vamos construyendo el edificio como se levantaría en la realidad. Todo en esta recreación virtual está modelado y añadido como describen los documentos, gozando del entramado interior de madera tanto en paredes y colgadizo como en la estructura de tejados en tijera (Gómez Sánchez, 2006; García, 1990). Una vez terminado el proceso de modelaje pasamos a la siguiente etapa y última.

1. **TEXTURIZACIÓN, LUCES Y ACABADO FINAL.**

Gran parte del trabajo de desarrollo, hablamos de un 50% del total de la investigación, es ocupado por el aspecto final. La creación de las texturas, los mapas de relieve[[2]](#footnote-2) y las luces son los trabajos más complejos de realizar a la hora de dar un acabado profesional. Utilizamos programas de tratamiento de imagen mediante render,[[3]](#footnote-3) para conseguir los resultados más óptimos, y trabajamos de manera individualizada las infografías para poder otorgarles un aspecto visual atractivo. La sociedad actual se decanta por productos que impacten a nivel artístico y no toman demasiado en cuenta lo escrito. El objetivo con estos estudios es devolver el foco de interés a las investigaciones y animar a profundizar en los estudios, creando un estímulo visual que les ayude a adentrarse en la base documentalista del que parte la recreación virtual.

Los resultados finales de La Casa de las Comedias de Córdoba se centran en un año en concreto, 1631. Aunque el edificio se inauguró en 1602 no fue hasta el 1631 que se finalizó su traza acorde al proyecto de Ochoa. A partir de este año las sucesivas remodelaciones deformaron su traza y se distanciaron del diseño renacentista que bebía de los tratados de arquitectura de Serlio. Las imágenes mostradas a lo largo de todo este artículo corresponden a esa etapa histórica congelada en el tiempo y mostrada de manera estática. Una mirada al pasado de la identidad teatral de la ciudad de Córdoba.

1. **OBJETIVO DE LA RECREACIÓN VIRTUAL**

El motivo que nos animó, al Dr. Ángel María y a mí, fue el de mostrar uno de los primeros edificios en tener un trazado de semejantes características; del que bebieron posteriores construcciones como la Casa de Comedias de Écija o el Corral de Comedias de la Olivera de Valencia. Considerado el recinto teatral más avanzado de su época, pero que sería destronado por construcciones posteriores como el Corral de Comedias de la Montería de Sevilla y entraría en franca obsolescencia por la construcción en 1640 del Coliseo del Buen Retiro de Madrid, primer edificio en España en poseer arco escénico, construcción que dio el pistoletazo de salida a la decadencia de los corrales.

1. **BIBLIOGRAFIA**

GARCÍA GÓMEZ, Ángel María (1990), *Casa de las Comedias de Córdoba (1602-1694) Reconstrucción Documental,* London, Tamesis Books.

GÓMEZ SÁNCHEZ, Mª Isabel (2006), *Las estructuras de madera en los Tratados de Arquitectura (1500-1810),* Madrid, Aitim, Colección Arquitectura.

GONZÁLEZ-ROMÁN, Carmen (2018), *Las Casas de Comedias de Málaga. Arquitectura, escenografía y cultura visual,* Málaga, Fundación Málaga.

RUANO DE LA HAZA, Juan M. & John J. ALLEN (1994), *Los teatros comerciales del siglo XVII y la escenificación de la Comedia,* Madrid, Editorial Castalia.

1. Arquitecto nacido en Córdoba (1554 –1606) entre sus trabajos en Córdoba destacan: La cárcel consistorial (1583 -1586) y la cúpula del crucero de la Catedral de Córdoba (1600). [↑](#footnote-ref-1)
2. Término utilizado para referirse al relieve de la textura. Disponemos de tres clases: BumpMap, Normal Map y Displacement. Estos tres tienen diferentes maneras de tratar el volumen de la textura. [↑](#footnote-ref-2)
3. El Render es una imagen digital creada a partir de un modelo o imagen 3D realizado mediante un programa especializado con el objetivo de dar una apariencia visual que se corresponda más con la realidad. [↑](#footnote-ref-3)