

EXPOSICIÓN

PRECINEMA ARCADE. Muestra interactiva de fotografía experimental y juguetes ópticos.

El miércoles 22 de febrero, a las 11.00h., en la Facultad de Comunicación y Documentación de la UMU, se inaugura la exposición *PRECINEMA ARCADE. Muestra interactiva de fotografía experimental y juguetes ópticos*. La exposición se podrá visitar hasta el 14 de abril.

La exposición propone una experiencia interactiva con juguetes estroboscópicos y dispositivos fotográficos contruidos en el presente a partir de la tecnología desarrollada en el siglo XIX. Los juguetes estroboscópicos proponían ilusiones de carácter inmersivo a un público que procuraba buscar un correlato entre la experiencia virtual que suministraban los espectáculos y su entorno visual más inmediato, surgido desde la modernidad, en el que la máquina (fotográfica y cinematográfica) cobra protagonismo. Como dice el personaje de Ichabod en *Sleepy Hollow* (Tim Burton, 1999), "it's not magic; it's what we call optics: it's truth, but truth is not always appearance".

La exposición está compuesta por dos conjuntos de elementos:

1. Obra realizada por el alumnado de *Teoría e historia de los medios audiovisuales* del Grado en Comunicación Audiovisual. En ella, los estudiantes han trabajado, con perspectiva creativa y colaborativa, los antecedentes ópticos de la fotografía y el cine, elaborando cámaras oscuras, convirtiendo habitaciones completas con la técnica de Abelardo Morell o fabricando cámaras estenopeicas al modo en que lo hace Ian Wolf. También experimentaron con la cámara lúcida y generaron artesanalmente, con materiales reciclados, entre otros dispositivos, juguetes estroboscópicos como taumatropos, zoótropos, kineógrafos y filoscopios mecánicos.
2. Seis dispositivos ópticos a gran escala de la colección Zinematik, creada y construida por las artistas Marina Vives, Lucía Vives y Karine Jauma. Se trata de una cámara oscura, un visor estereoscópico, un fenakistoscopio, un folioscopio mecánico, un zoótrofo vertical y un praxinoscopio. Zinematik ha estado presente en proyectos y eventos organizados por Filmoteca de Catalunya, el Saló del Cinema i les Sèries o el Festival de la Ciència de Barcelona.

La exposición es una iniciativa promovida por el grupo de innovación docente [IDECOA](#), organizada por la Facultad de Comunicación y Documentación y el Aula de Cine de la Universidad de Murcia, con la colaboración de la Filmoteca Regional de Murcia y del Instituto de las Industrias Culturales y las Artes (ICA).

Para fomentar la transferencia social del conocimiento científico, la muestra ofrece **visitas guiadas y talleres** relacionados con los antecedentes ópticos de la fotografía y el cine, asimismo impartidos por estudiantes, destinados a colectivos interesados en la materia y a centros de educación primaria y secundaria. Las solicitudes pueden dirigirse por correo electrónico a educarlamirada@um.es o llamando al teléfono 868 88 94 92.

Enlaces de interés:

Proyecto *Educación la mirada. Puntos focales de la historia audiovisual*, de donde se deriva esta exposición: https://www.um.es/educarlamirada/?page_id=4401

[Cartel anunciador](#) de la exposición en formato A3

Vídeo promocional de la exposición: <https://tv.um.es/video?id=147251>

Materiales promocionales: https://www.um.es/educarlamirada/?page_id=20591



Comisariado y textos: Rebeca Romero Escrivá

Coordinación técnica: Manuel Nicolás Meseguer

Organiza: grupo IDECOA, Facultad de Comunicación y Documentación, Aula de Cine de la Universidad de Murcia

Con la colaboración de la Filmoteca Regional (ICA).

Diseño de cartelería: Énkar Neil

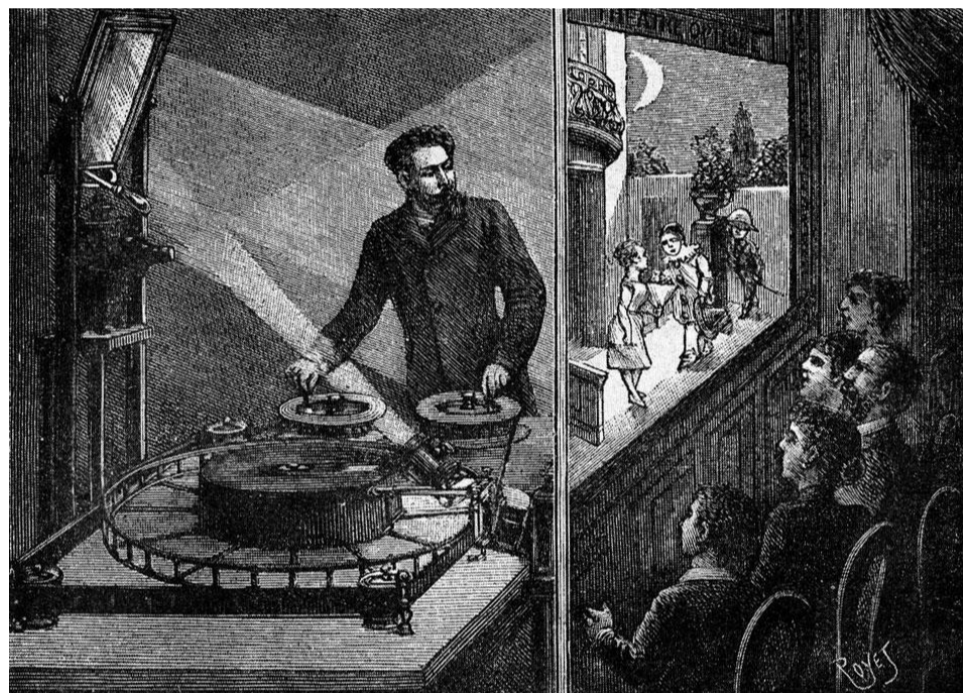
Visitas guiadas: Águeda Martínez Gironés e Iván Peñalver (educarlamirada@um.es)

Vídeo promocional: Roberto Rodríguez Gálvez

LA ARQUEOLOGÍA DEL CINE

“La imagen en movimiento, tal como la conocemos, no fue nunca, en sentido estricto, inventada”. De acuerdo con historiadores como David Robinson, fue el ensamblaje de un puzle, cuyas piezas se fueron dando a lo largo del tiempo. Para que viera la luz, tuvieron que confluír una serie de principios ópticos, químicos e ideológicos, como la construcción de una mirada moderna adecuada a la nueva sensibilidad social. La cronofotografía, junto con los juguetes estroboscópicos y otras formas de visualidad inmersiva (como la fotografía estereoscópica), darían un paso más en el afán de lograr la síntesis del movimiento.

Dispositivos como el fenakistoscopio, el zootropo o el praxinoscopio, ponen a prueba los estudios de la mecánica del movimiento y las leyes de la estroboscopia que tienen lugar en el siglo XIX al tiempo que contribuyen a construir una cultura visual de masas, muy vinculada a prácticas sociales y discursivas, como los espectáculos de linterna mágica, en los que era tan importante el realismo de la representación como las condiciones de recepción y difusión de la imagen fotográfica. Si bien es cierto que este modo de concebir el espectáculo de imágenes proyectadas se remonta al menos a un par de siglos, será a finales del XIX cuando incorpore el realismo de la imagen fotográfica y las condiciones de exhibición que luego hará suyas el cinematógrafo. El trampantojo que presentaban algunos mecanismos alcanzará entonces una sofisticación notable.



Antes del surgimiento de los nickelodeones o primeras salas de exhibición cinematográfica, los juguetes ópticos se exhibían en locales concebidos para el disfrute de todo tipo de aparatos que invitaban al visionado individual o grupal de la imagen cinematográfica. Estos locales recibían el nombre de *arcades*. Hacia finales del siglo XIX existían centenares de variantes de estos dispositivos que vieron la luz en países diferentes (Francia, Alemania y Estados Unidos). La inventiva de algunos de sus creadores, como Émile Reynaud, considerado hoy fundador de los dibujos animados, coadyuvó con las proyecciones públicas a allanar el terreno para el cinematógrafo. Su teatro óptico animado, conocido como “pantomimas luminosas”, combinaba variantes del praxinoscopio con proyectores de linterna mágica y una partitura original compuesta para la ocasión, en el que se representaban historias tradicionales con argumento, como el *Pobre Pierrot*. Si bien es cierto que el avance vertiginoso en la materia hizo que pronto estos aparatos fueran superados por otros y sus inventores cayeran en el olvido, el propio cine ha puesto en valor algunos de estos dispositivos al mostrar la generación que creció con ellos, como ocurre en *Vida en sombras*, de Llorenç Llobet Gràcia (1948), que emplea el zootropo como elemento simbólico de transición entre escenas.



Para comprender cómo se produce el paso de la imagen fotográfica a la cinematográfica, conviene poner el acento en los puntos de contacto que se producen entre los distintos medios audiovisuales, inscribiendo las experiencias cronofotográficas y los juguetes estroboscópicos no solo en la historia de los usos sociales de la fotografía, sino también en lo que se conoce como la “arqueología” (Ceram) o “genética” (Stahlin) del cine. Aun cuando hay autores que consideran que estos términos han caído en desuso, puesto que el precine ya se ha convertido en un campo de estudio independiente, resultan de utilidad para “construir las capas del pasado enterradas bajo el presente” y entender así nuestra herencia social y cultural.

SENSACIONES INMERSIVAS

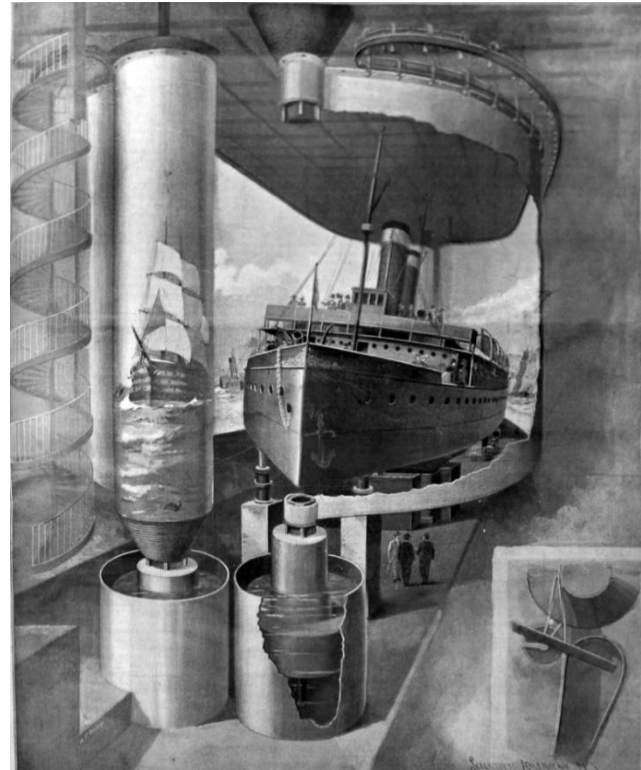
Las primeras interpretaciones de la imagen animada estuvieron marcadas por la asimilación de todo lo relativo a lo fotográfico. De hecho, los hermanos Lumière patentaron el cinematógrafo en febrero de 1895 como “aparato que sirve para la obtención y visión de pruebas cronofotográficas”, es decir, interpretaron su dispositivo como una evolución, deriva o mejora lógica de la fotografía. Al fin y al cabo, el cine no dejaba de ser una máquina que, como la locomotora, el automóvil o la máquina de coser, responde a las características de los aparatos de la revolución industrial (tanto la cámara como el proyector están contruidos a base de engranajes, ruedas, sistemas de tracción, motores, etc.). Con todo, no será cualquier máquina, pues muy pronto definió su singularidad, convirtiéndose en un medio alternativo de representación de imágenes, con su propio lenguaje y códigos visuales. Tales códigos fueron construyéndose bajo el mismo principio que ha guiado a todas las artes, “esquema más corrección” o “variación” (Gombrich), edificando sobre lo que otros habían creado, en función también de los gustos del público, los imperativos de la industria y las limitaciones técnicas.

El cine nace desde el comienzo con dos pretensiones que ya están presentes en los arcades: su carácter espectacular y su condición de escritura de lo real. De hecho, los nombres grandilocuentes, provenientes del griego, que reciben los primeros aparatos desde los juguetes estroboscópicos antes citados al cinematógrafo, kinetoscopio o vitoscopio, subrayan en su raíz etimológica ambos aspectos: su cualidad cinemática y de registro de lo real (“vista en movimiento” o “visión de la vida”).

En esta primera fase, en que el cine todavía no se ha ganado la condición de arte, sino más bien de atracción de feria, donde prima “el impacto sensorial o psicológico a diferencia de la absorción diegética, propia de la contemplación del cine de integración narrativa” (Gunning), los juguetes estroboscópicos desempeñan un papel fundamental. Como el cine, buscaban estrictamente la emoción por medio de un efecto espectacular. De hecho, en ocasiones, dicho efecto se lograba incorporando literalmente la imagen en movimiento a las atracciones de feria. Sirvan de ejemplo los *Hale's Tours (travelogues)* de principios del siglo XX, que simulaban un viaje en ferrocarril, mientras los espectadores visionaban la película filmada con la técnica del *phantom ride* (Adolph Zukor, fundador de la Paramount, operó uno de ellos junto con William A. Brady), o los mareoramas, que creaban la ilusión de estar en la cubierta de un barco de vapor, con silbatos y efectos de humo que se acercan al 4D. Por tierra o mar la travesía trataba de generar sensaciones inmersivas en el espectador.



Tours de Hale (1916). Simulaba un viaje en ferrocarril, a través del espacio y el tiempo, basado en la novela de ciencia ficción de H.G. Wells *La máquina del tiempo*. Los espectadores se sentaban en una plataforma que se movía hacia adelante y atrás. Incluía efectos sonoros.



Mareorama exhibido en la Exposición de París de 1900. Dos lienzos (panoramas), de 750 m. de largo y 13 m. de alto, se desplegaban junto a los espectadores. Uno mostraba el mar y el otro la costa del viaje. Se montaban sobre grandes cilindros sostenidos por flotadores e impulsados por motores hidráulicos.