



Jocs Ambulants

Creación de artefactos científicos

y juguetes de época

para fiestas y otros

acontecimientos



www.jocsambulants.net | elsjocsambulants@gmail.com



FICHA ARTÍSTICA Y TÉCNICA

TÍTULO Jocs Ambulants
AUTORAS Marina Vives, Lucía Vives y Karine Jaume
GÉNERO Instalación interactiva para todos los públicos
DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN Marina Vives, Lucía Vives y Karine Jaume
PRODUCCIÓN Jocs Ambulants
DURACIÓN 2, 3, 5 horas o a convenir con la organización

[No se necesita ningún suministro eléctrico]

PEDIR PRECIOS O PRESUPUESTO PERSONALIZADO DE CADA COLECCIÓN POR CORREO ELECTRÓNICO:
elsjocsambulants@gmail.com

COLECCIONES JOCS AMBULANTS

COLECCIÓN 1

- 2 personas a cargo del evento
- 12 aparatos, juegos y juguetes
- 2 horas de evento o a convenir + 1/2 h montaje + 1/2 h desmontaje
- espacio aproximado 120 m2

COLECCIÓN 2

- 2 personas a cargo del evento
- 18 aparatos, juegos y juguetes
- 2h 30' de evento o a convenir + 1 h montaje + 1 h desmontaje
- espacio aproximado 200 m2

COLECCIÓN 3

- 2 personas a cargo del evento
- 24 aparatos, juegos y juguetes
- 3 horas de evento o a convenir + 1 h montaje + 1 h desmontaje
- espacio aproximado 280 m2

COLECCIÓN 4

- *2 personas a cargo del evento*
- *30 aparatos, juegos y juguetes*
- *3 horas de evento o a convenir + 1 h 1/2 montaje + 1 h desmontaje*
- *espacio aproximado 320 m2*

COLECCIÓN 5

- *3 personas a cargo del evento*
- *Más de 30 aparatos, juegos y juguetes*
- *3 horas de evento o a convenir + 1 h 1/2 montaje + 1 h 1/2 desmontaje*
- *espacio aproximado 360 m2*

JOCs **AMBULANTS**

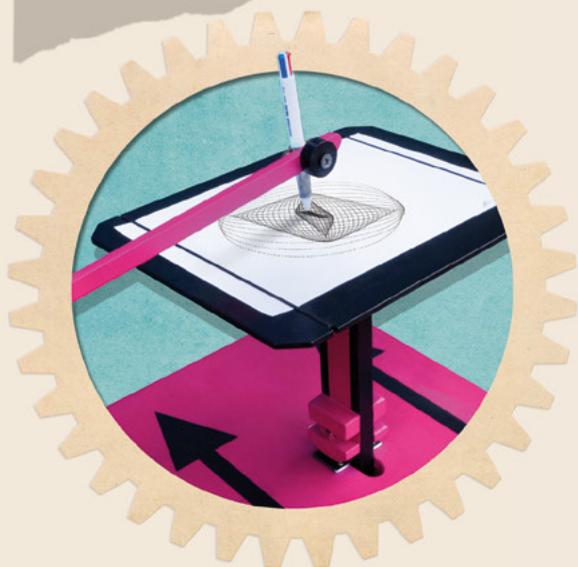
Artefactes òptics & Científics

*www.jocsambulants.net
elsjocsambulants@gmail.com*

Saludos cordiales

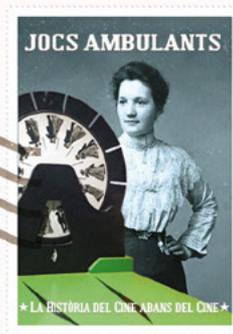
Marina / 655240074
Sant Antoni de Vilamajor
Barcelona

COLECCIÓN 1
12 juegos _____



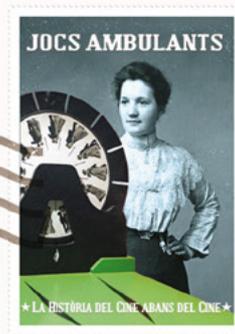
Aparato mecánico hecho de dos péndulos que hacen mover al mismo tiempo un bolígrafo y una superficie plana, donde se dibuja una imagen geométrica en forma de elipse, espiral u otras figuras. Inventado por el matemático Hugh Blackburn en el siglo XIX, a pesar de que originalmente se construyeron aparatos similares para hacer visible el movimiento vibratorio provocado por el sonido.

ARMONÓGRAFO



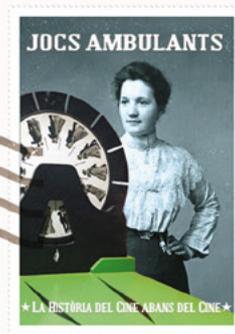
Es uno de los juegos ópticos de animación más conocidos de la historia. Consiste en una figura que cambia al moverse las piezas que la componen. Una versión de este juego se encontró en la tumba de Tutankamon, del siglo XIV antes de nuestra era. El nombre proviene de un personaje bíblico que soñaba con una escalera por la que subían y bajaban los ángeles.

ESCALERA DE JACOB



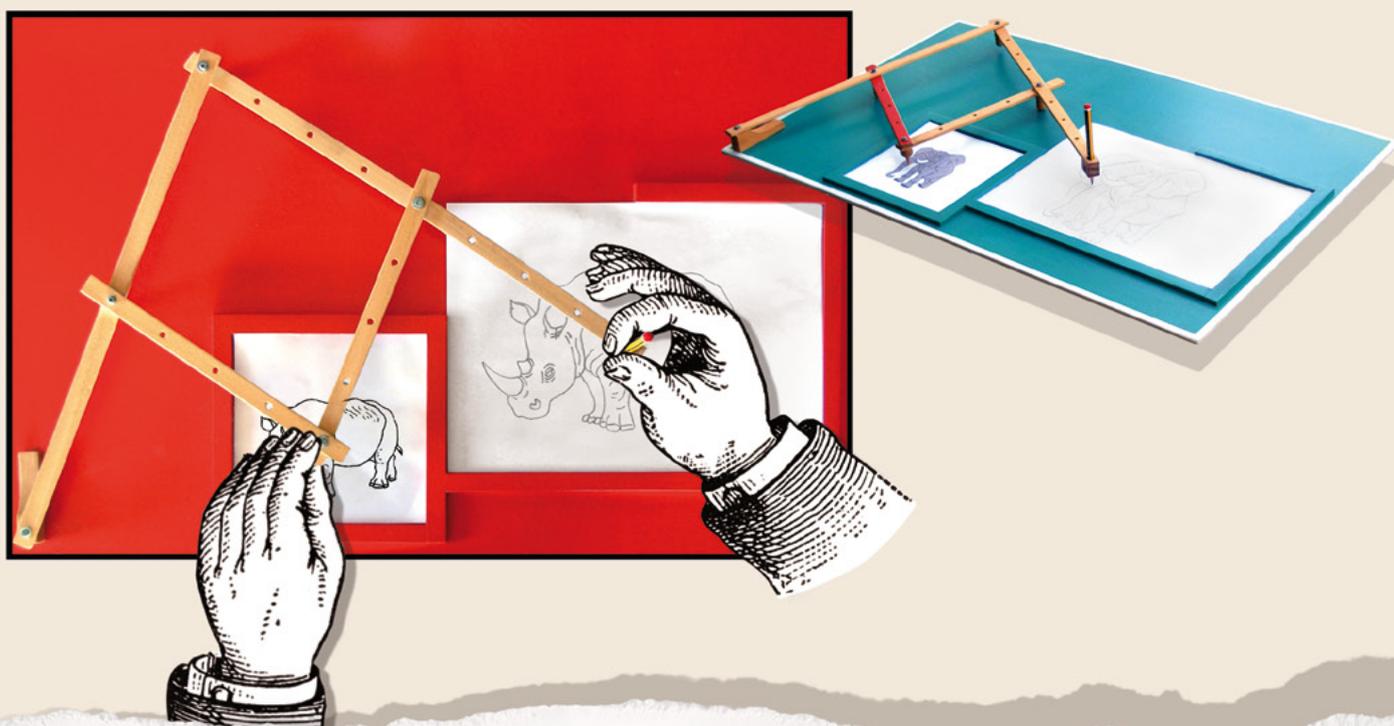
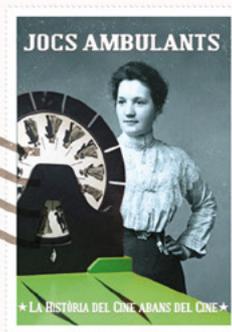
¡Autómatas saltadores que hacen piruetas nada más apretando un pedal!

ACRÓBATAS



Aparato para capturar imágenes planas mediante la copia, inspirado en la cámara clara. Inventado en Gran Bretaña en 1900 por Wolff & Sons.

LIMNOSCOPIO



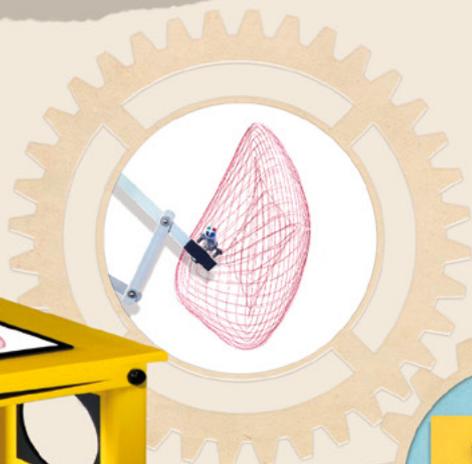
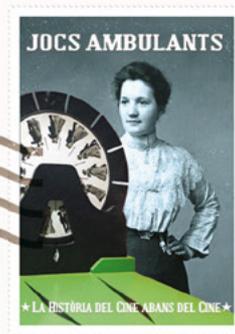
Mecanismo articulado inventado en 1603. En aquella época se usaba para copiar mapas de diferentes escalas. Con él podemos copiar cualquier tipo de ilustración, fotografía o dibujo. Dada su simplicidad mecánica el resultado es impactante.

PANTÓGRAFO



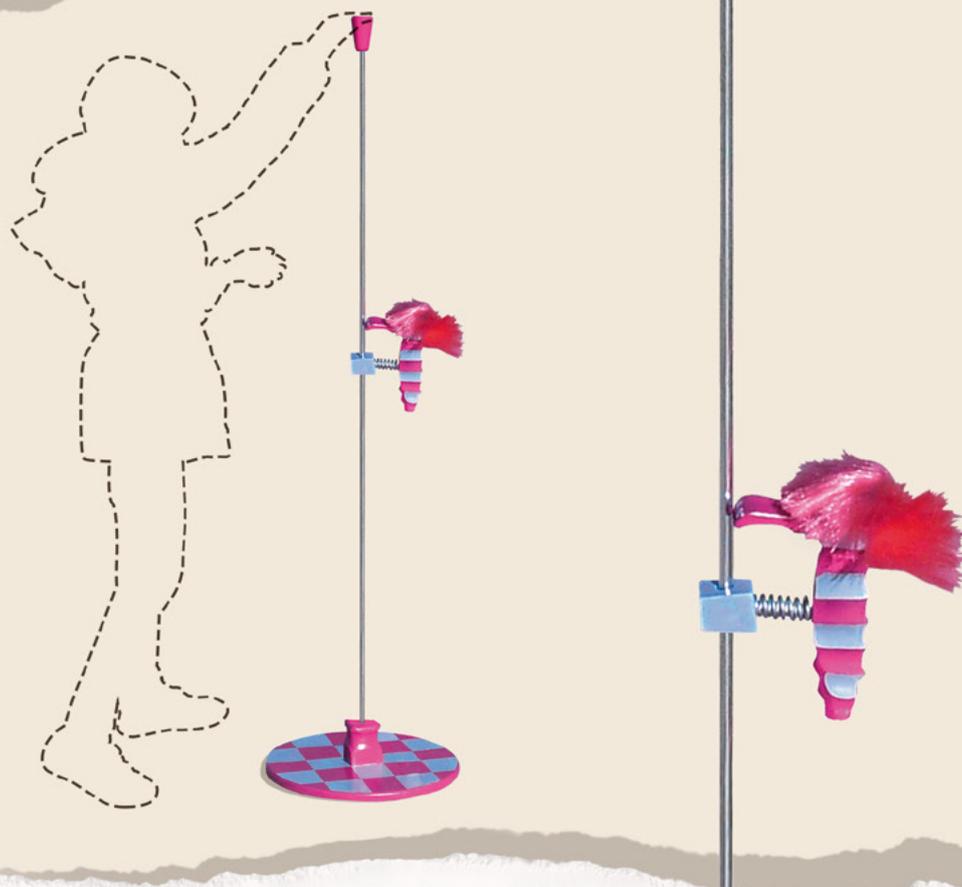
Dispositivo inventado por Isaac Newton en el siglo XVII, el cual demuestra que la luz blanca está formada por los siete colores del Arco iris.

DISCO DE NEWTON



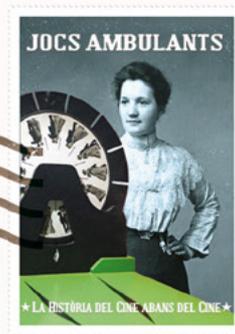
Mecanismo de engranajes que generan una forma geométrica. Este juego es la fusión entre el armonógrafo, aparato mecánico compuesto de dos péndulos que mueven al mismo tiempo un bolígrafo y una superficie plana, y el pantógrafo, aparato usado en cartografía para copiar imágenes.

PANARMÓGRAFO



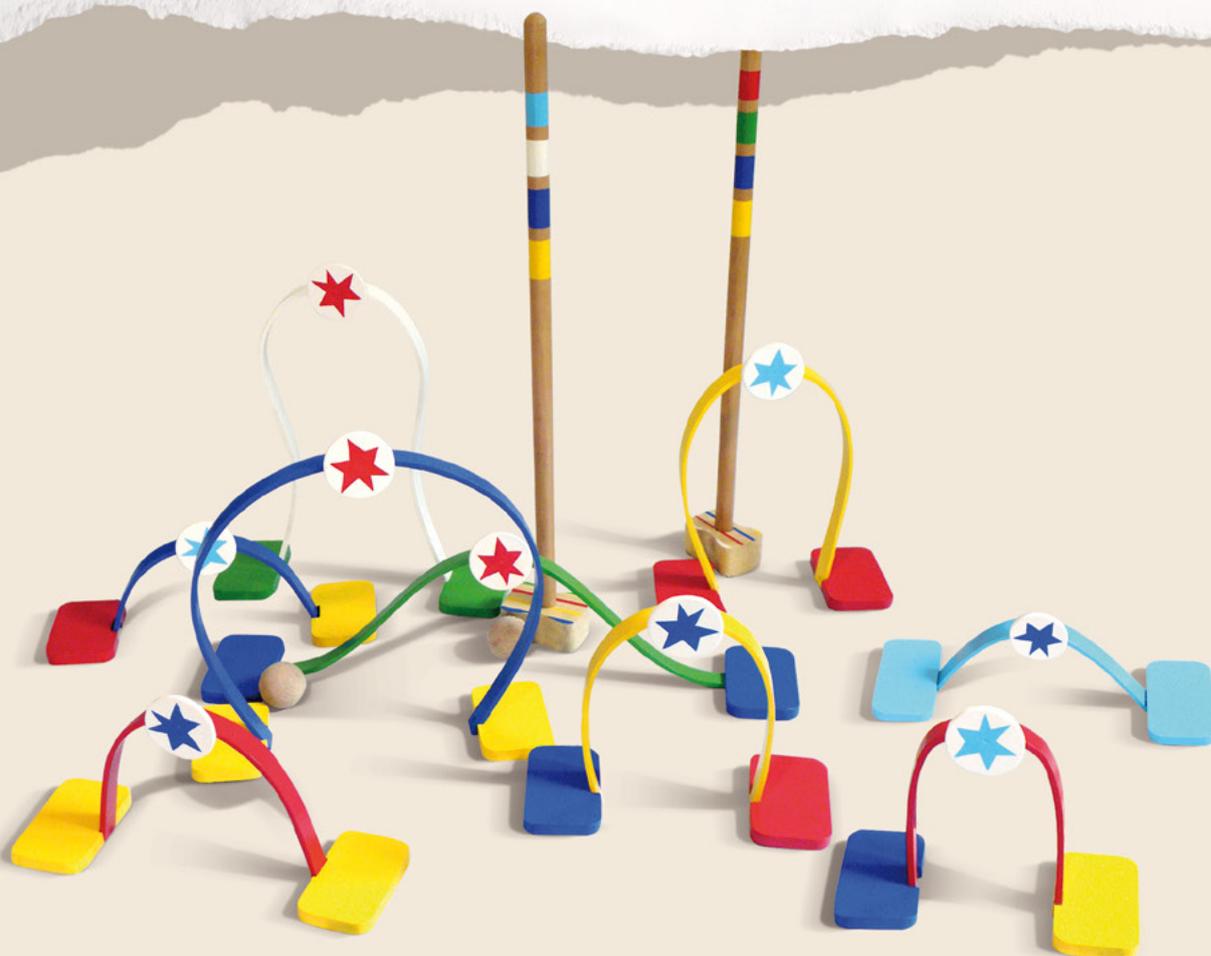
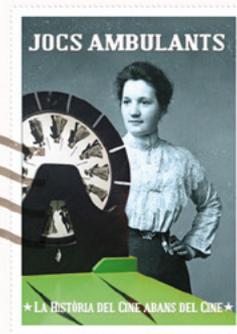
Juguete que desliza por una barra metálica mediante una miga, produciendo así un movimiento oscilatorio vertical. La miga es uno de los primeros elementos mecánicos más antiguos de la historia, que data entre los años 4000 y 3000 antes de nuestra era.

PÁJARO CARPINTERO



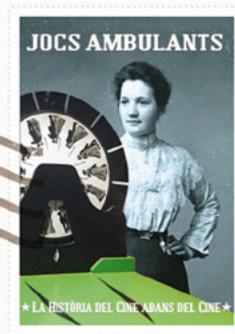
Divertida variante de un juego tradicional que consiste en colar las bolas por un agujero, en este caso, ¡la boca de la cantante!

TRAGABOLAS



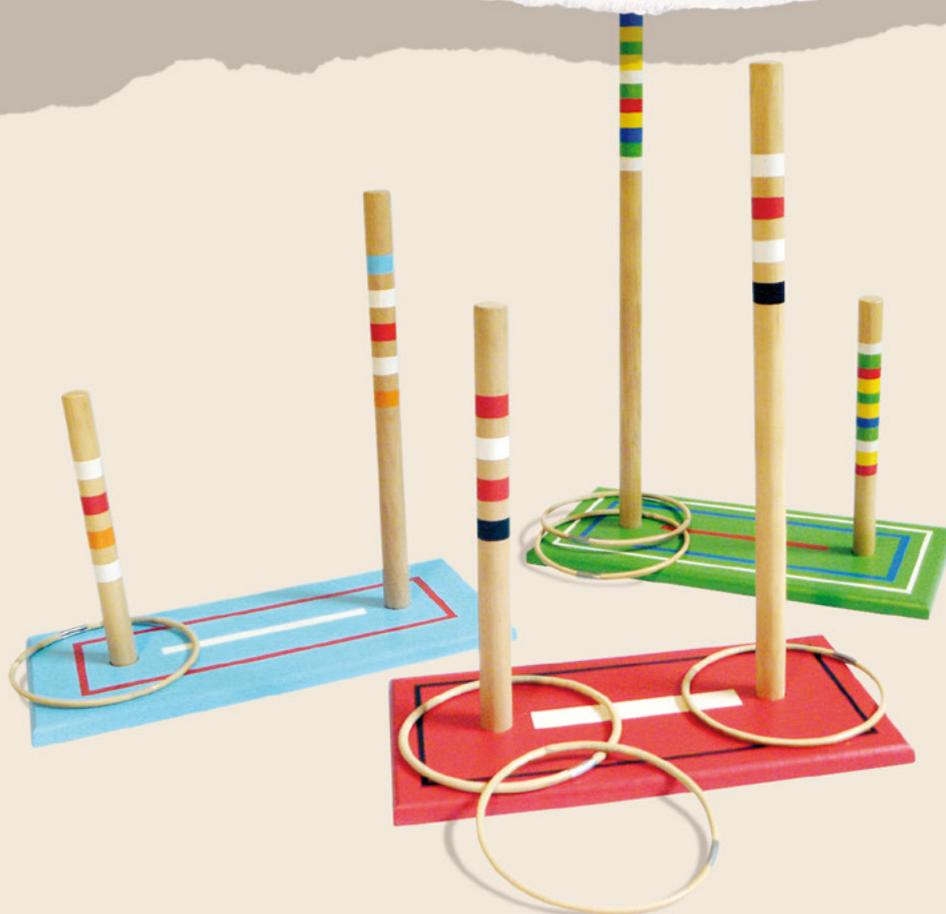
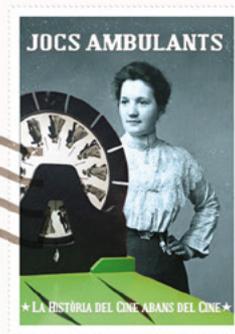
Juego de campo proveniente del sur de Francia, donde al siglo XIII los campesinos golpeaban unas bolas con mazos de madera para hacerlas pasar bajo unos arcos hechos con ramas dobladas. En este caso, lo hemos adaptado al terreno urbano.

CROQUET URBANO



Este juego consta de un azulejo donde se ve dibujada la silueta de una cara, menos el perfil, y de donde cuelga una cadena. Moviendo el marco, ¡la cadena adopta formas diversas dibujando expresiones muy extrañas!

MIL CARAS GIGANTE

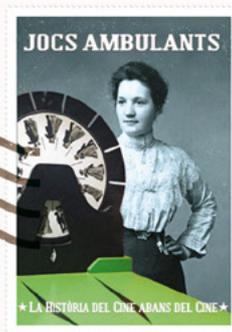


Juego que consiste en tirar e insertar las anillas en las estacas de color.

JUEGO DE LAS ANILLAS

COLECCIÓN 2

Los 12 juegos anteriores + 6 = 18 juegos



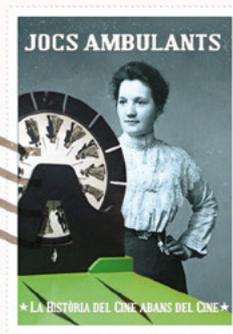
La anamorfosis es la deformación de una imagen mediante un procedimiento óptico. Al mirarla es necesario hacerlo a través de un espejo curvo o desde una perspectiva adecuada para eliminar su distorsión. Fue utilizada por pintores y dibujantes del Renacimiento, estando la primera anamorfosis conocida en un dibujo hecho por Leonardo da Vinci. En el siglo XX formó parte de la técnica cinematográfica con el CinemaScope, creado por el astrónomo e inventor Henri Chrétien en 1926 con el nombre de Anamorphoscope. Este sistema capta y proyecta las imágenes mediante lentes anamórficas instaladas en la cámara y en el proyector para aumentar el largo de la pantalla. Actualmente existen programas informáticos que realizan anamorfosis.

ANAMORFOSIS HOLBEIN



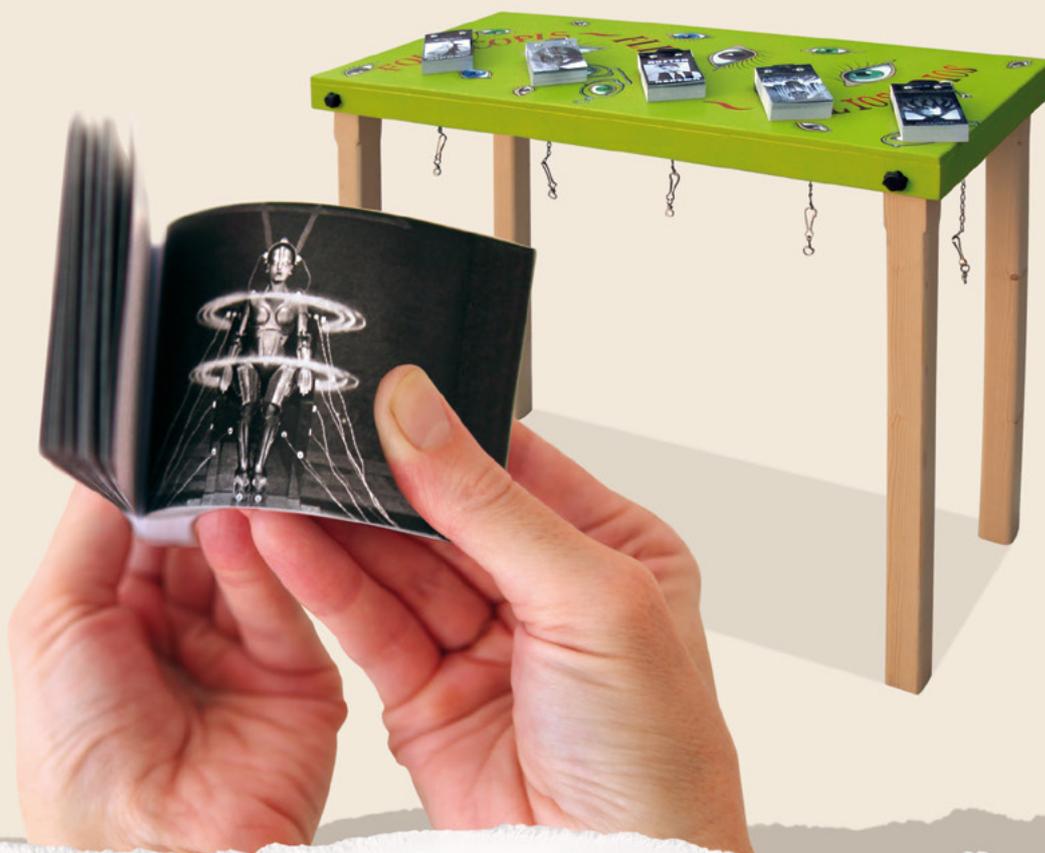
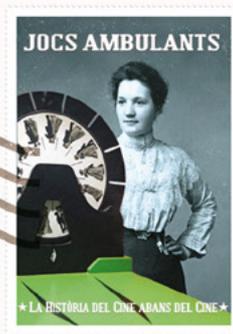
El movimiento de la peonza nos enseña lo que en realidad no existe. Crea una ilusión óptica que engaña nuestros sentidos. Estos efectos visuales son la consecuencia de la forma en que nuestros ojos interpretan las imágenes, pero también de la forma en que gira la peonza cuyos puntos más próximos al centro recorren menos espacio que los que están más alejados y que giran más rápido.

PEONZA ÓPTICA



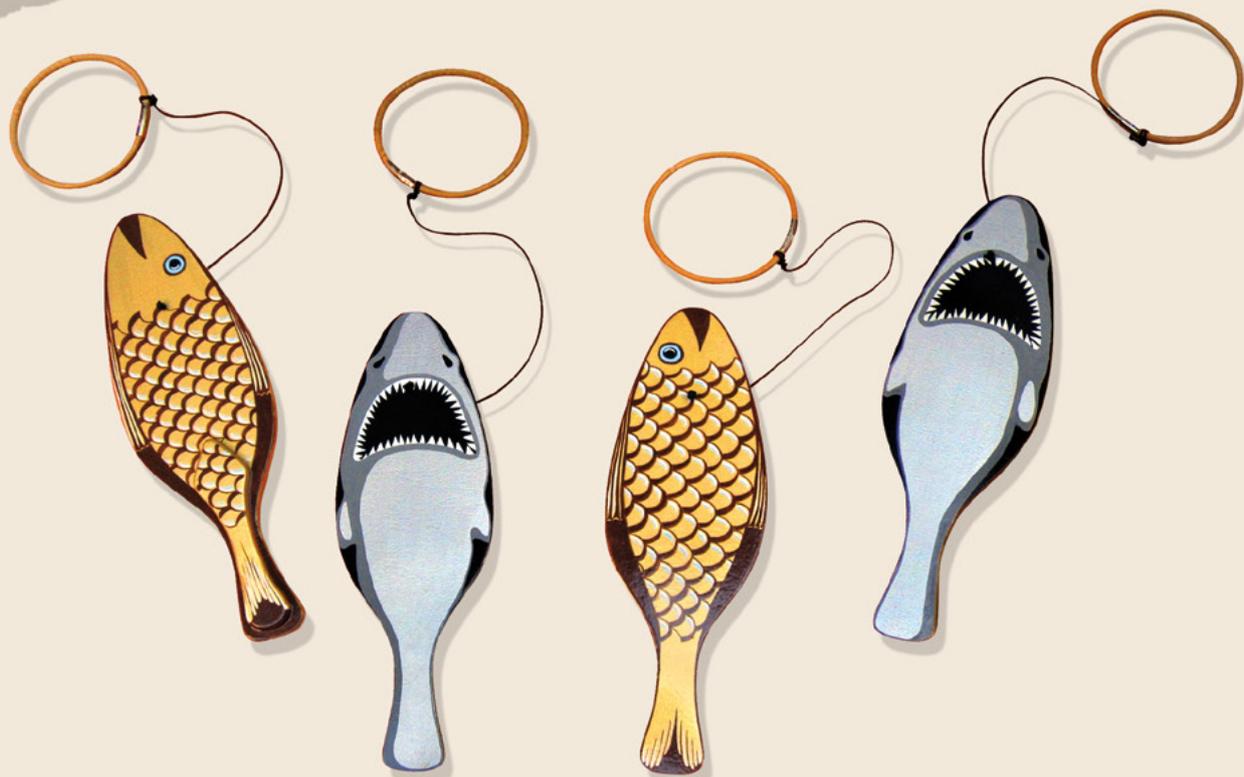
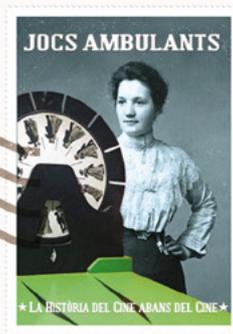
Juego de mesa de más de 1000 años de antigüedad. Su origen es confuso pero se cree que es la evolución de otro juego de mesa, llamado shatranj y ideado en la India. Según las estadísticas, ¡hay 605 millones de personas que saben jugar al ajedrez!

AJEDREZ



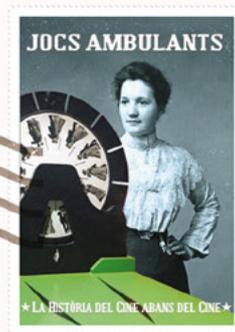
Un folioscopio es una forma primitiva de animación consistente en un pequeño librito en cuyas páginas hay imágenes que varían gradualmente y que al pasarlas rápidamente con el dedo simulan movimiento. Inventado por el inglés John Barnes Linnet en 1865, gracias a las investigaciones de Joseph Plateau referente a la persistencia retiniana.

FOLIOSCOPIO



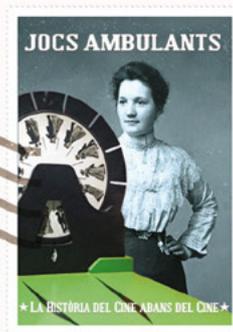
Ancestral juego de habilidad. La finalidad de este juguete consiste en hacer pasar la cabeza del pez por el aro.

PECES Y AROS



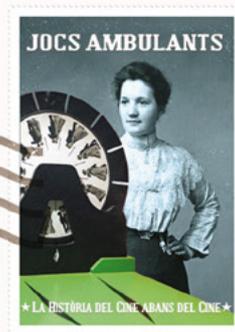
La finalidad de este juguete consiste en hacer pasar la bola por el interior del agujero. ¡Un simpático juego de destreza!

RAQUETA AGUJERADA



Juego de palas que todavía se utiliza como reclamo de circo. La pelota y la raqueta están unidas por una goma elástica y así pueden ser golpeadas en todos los sentidos.

RAQUETA CON BOLA



Los zancos son unos palos largos que se utilizan para andar a cierta altura del suelo. Si bien ahora los vemos en espectáculos de circo, hasta hace poco se usaban para andar por las zonas pantanosas o inundadas.

ZANCOS

COLECCIÓN 3

Los 18 juegos anteriores + 6 = 24 juegos



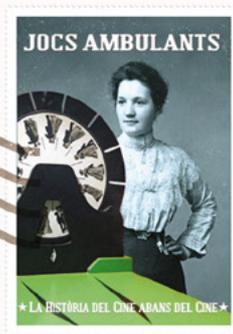
Aparato antecesor del cine, construido en 1877 por E. Reynaud, inventor y pionero del cine de animación. La rotación del tambor giratorio crea una ilusión cinematográfica.

PRAXINOSCOPIO



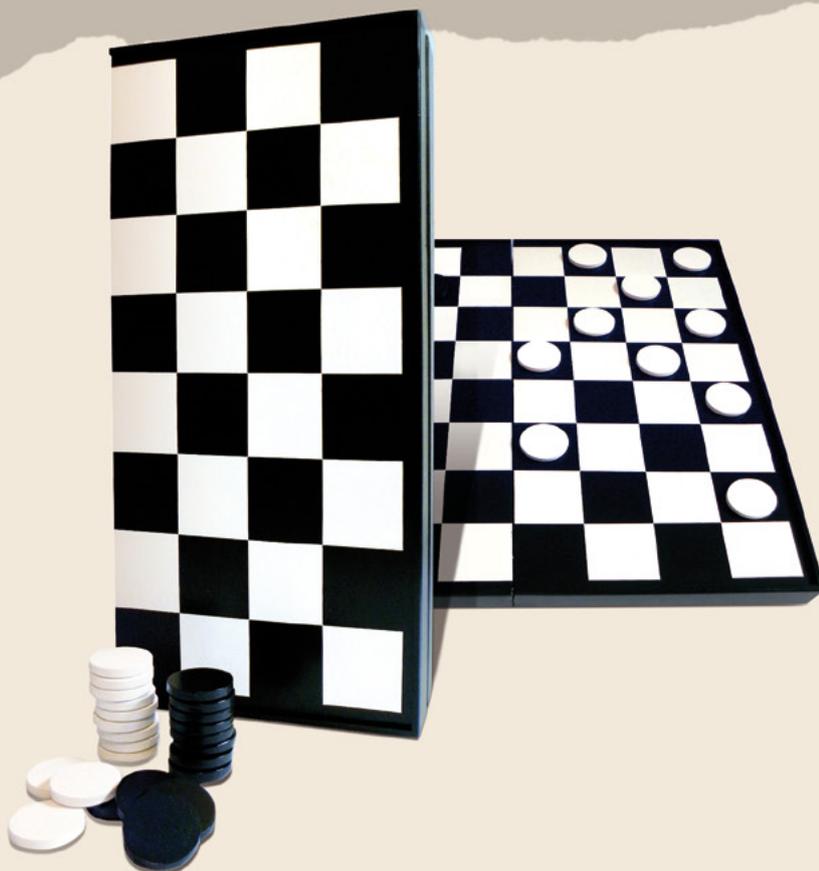
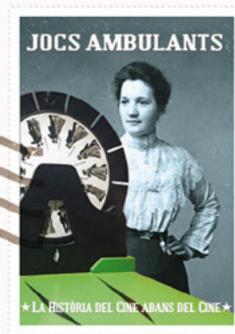
Son imàgenes de dos dimensions capaces de provocar un efecte tridimensional vist a través de unes "ojeras anaglifo" compostes de filtres de color cian i roig. Fou inventat el 1891 pel francès Louis Ducos, pioner de la fotografia en color. Esta tècnica se utilitzà en el cine per primera vegada amb la pel·lícula americana *The Power of Love* el 1920. Amb la arribada de la crisi i la segona guerra mundial esta tècnica fou oblidada fins als principis dels anys 50 on es popularitzà en les pel·lícules de serie-B.

ANAGLIFO 3D



Jocs Ambulants ha querido hacer un homenaje al matemático y escritor Lewis Carroll, produciendo uno de sus juegos, el billar redondo. ¡Un reto para los más expertos!

BILLAR REDONDO



La procedencia de este juego es hoy en día una incógnita, aunque muchos afirman que nació en algún lugar de España en 1100 antes N.E. Sea como fuere se juega en todo el mundo.

DAMAS GIGANTES

2 UNIDADES



Aparato para capturar imágenes planas mediante la copia, inspirado en la cámara clara. Inventado en Gran Bretaña en 1900 por Wolff & Sons.

LIMNOSCOPIO

2 UNIDADES

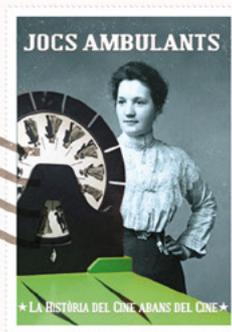


Mecanismo articulado inventado en 1603. En aquella época se usaba para copiar mapas de diferentes escalas. Con él podemos copiar cualquier tipo de ilustración, fotografía o dibujo. Dada su simplicidad mecánica el resultado es impactante.

PANTÓGRAFO

COLECCIÓN 4

Los 24 juegos anteriores + 6 = 30 juegos



¡Los primeros dibujos animados!

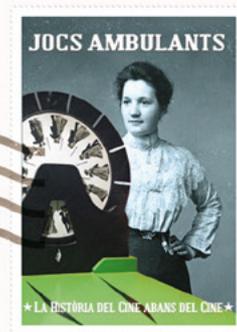
Aparato óptico antecesor del cine inventado en 1832 por el físico Joseph-Antoine Ferdinand Plateau para demostrar la teoría de la persistencia de la visión. Al mismo tiempo, en Austria, el matemático Simon von Stampfer inventaba el disco estroboscópico, un dispositivo muy similar. Ambos se basaron en la rueda de Faraday, aparato inventado por el físico británico Michael Faraday dos años antes. Posterior al Taumátropo y anterior al Zoótropo este fue el primer invento que logró producir claramente la ilusión del movimiento. La sucesión de imágenes consecutivas con ligeras variaciones (como si fueran las partes en que se divide un movimiento) fue un descubrimiento que evolucionó hasta llegar a los fotogramas que componen las películas cinematográficas. De hecho, al poco tiempo, Plateau descubrió que se necesitaban dieciséis imágenes para conseguir una ilusión de movimiento perfecta, precisamente el mismo número de fotogramas por segundo que luego tendrían las primeras películas. Posteriormente, con la llegada del sonido sincronizado, se estableció que los fotogramas por segundo fueran 24; lo cual se ha mantenido hasta nuestros días. El mecanismo es simple a la vez que ingenioso: al girar la rueda, se ve a través de un agujero el movimiento de la imagen reflejado en el espejo que tenemos enfrente. Hemos reproducido un disco ilustrado por Eadweard Muybridge en 1893.

FENAQUISTOSCOPIO



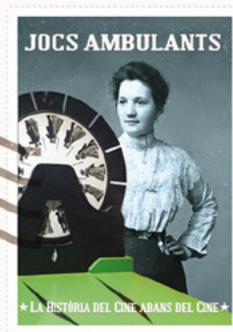
Aparato óptico para visualizar imágenes tridimensionales. Basado en las investigaciones sobre la visión binocular, fue inventado en 1861 por Oliver W. Holmes, para poder mirar la fotografías realizadas con la cámara fotográfica estereoscópica. Aunque los primeros estudios se atribuyen al astrónomo Johannes Kepler en el siglo XVI, hubo que esperar hasta el siglo XIX para que aparecieran instrumentos ópticos basados en este fenómeno. Este sistema fue utilizado por el científico vasco Ramón y Cajal para enseñar sus trabajos sobre las neuronas, y por el pintor catalán Salvador Dalí para mostrar alguna de sus obras.

VISOR ESTEREOSCÓPICO DE HOLMES



Aparato óptico ideado para crear la ilusión de movimiento. Fue inventado por el matemático inglés William Horner en 1834 a partir del fenaquistiscopio. A diferencia de éste, el efecto óptico puede ser apreciado por varios espectadores al mismo tiempo. Si miramos a través de las ranuras del tambor vemos en movimiento las imágenes estáticas que hay en el interior del tambor. Aunque su inventor lo bautizó como daedalum se hizo muy popular con el nombre de zoótropo o rueda de la vida. Durante la segunda mitad del siglo XIX fue el más famoso de los juguetes basados en el principio de persistencia de la visión; las tiras de papel con dibujos coloreados para colocar en el interior de los tambores, en versiones tanto para niños como para adultos, fueron muy populares en gran parte del mundo.

ZOÓTROPO HORIZONTAL



El Jenga fue inventado en 1980 en Ghana. Es un juego de habilidad física y mental, donde los jugadores tienen que sacar los bloques de la torre y colocarlos en la cabeza del montón. El juego acaba cuando la torre pierde equilibrio y se cae!

JENGA

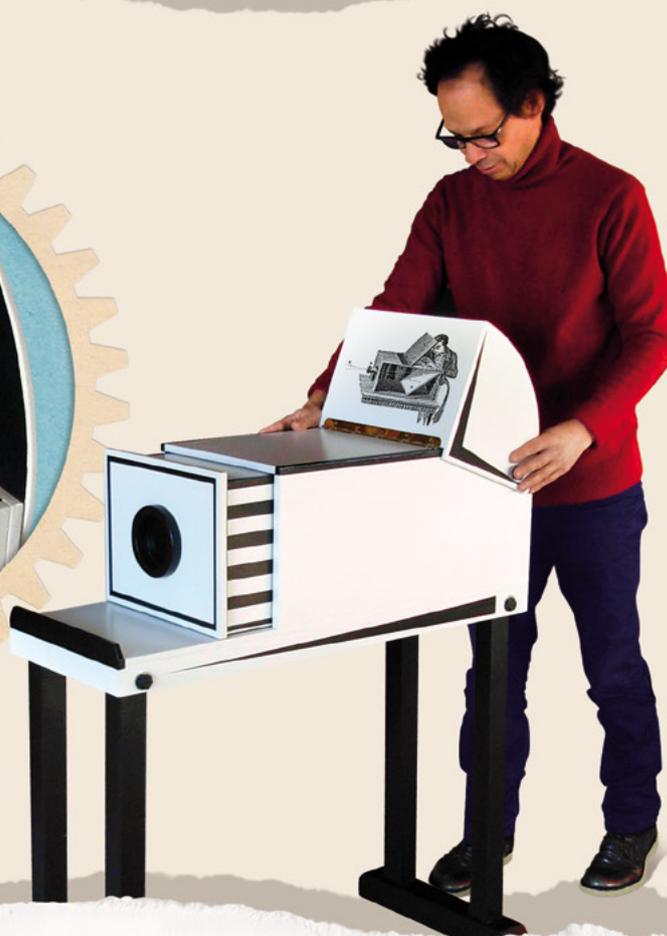


Artificio pre-cinematográfico emparentado con el mutoscopio. Aquí mostramos un fragmento de la película "danza serpentina", filmada en 1902 por la francesa Alice Guy, iniciadora del cine narrativo, productora y guionista. Se calcula que realizó más de 600 películas entre 1896 y 1920. La danza que aquí vemos fue creada por la coreógrafa Loie Fuller en 1891 y se hizo muy popular en la época.

El primer cine en color.

Desde los inicios del cine se quiso acercar las imágenes a la realidad añadiéndoles color. En las primeras películas, las imágenes se coloreaban a pincel, una a una, de forma que si un segundo de película tenía 16 fotogramas, para un película de sólo 10 minutos había que pintar a mano 9.600 imágenes, ¡y cada una de ellas media 30 milímetros de ancho! El color en el cine fue evolucionando pasando por la coloración mediante plantillas, alteraciones químicas del celuloide y proyecciones con vidrios de colores verde, rojo y azul.

FOLIOSCOPIO MECÁNICO



Instrumento óptico capaz de obtener la proyección de una imagen en una superficie interior del aparato. La cámara oscura es uno de los dispositivos más antiguos, que condujeron al desarrollo de la fotografía, de aquí el nombre de cámara fotográfica. La primera mención que se conoce es en el s. V antes de nuestra era, por el filósofo chino Mozi, un siglo después Aristóteles comprobó sus teorías construyendo una cámara oscura, la primera de la que se tiene noticia en la historia. Pero no fue sino hasta el s. XVII, que se incluyeron lentes en el orificio de la cámara, ganando definición y luminosidad. Según estudios realizados, artistas como el pintor Johannes Vermeer consiguieron una reproducción de la realidad como nunca antes se había ilustrado, con una cámara como la que hemos recreado. Posteriormente en 1822 Joseph Nicéphore Niépce, considerado el primer fotógrafo de la historia, pudo fijar de modo permanente una imagen con betún de Judea sobre papel, utilizando la cámara oscura.

CÁMARA OSCURA DE VERMEER

+ DE 30 JUEGOS

Pedir catálogo a: elsjocsambulants@gmail.com