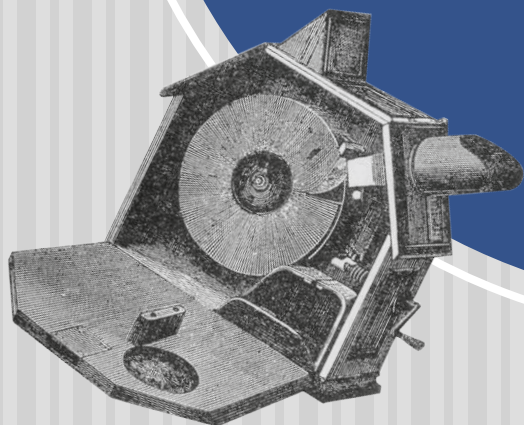
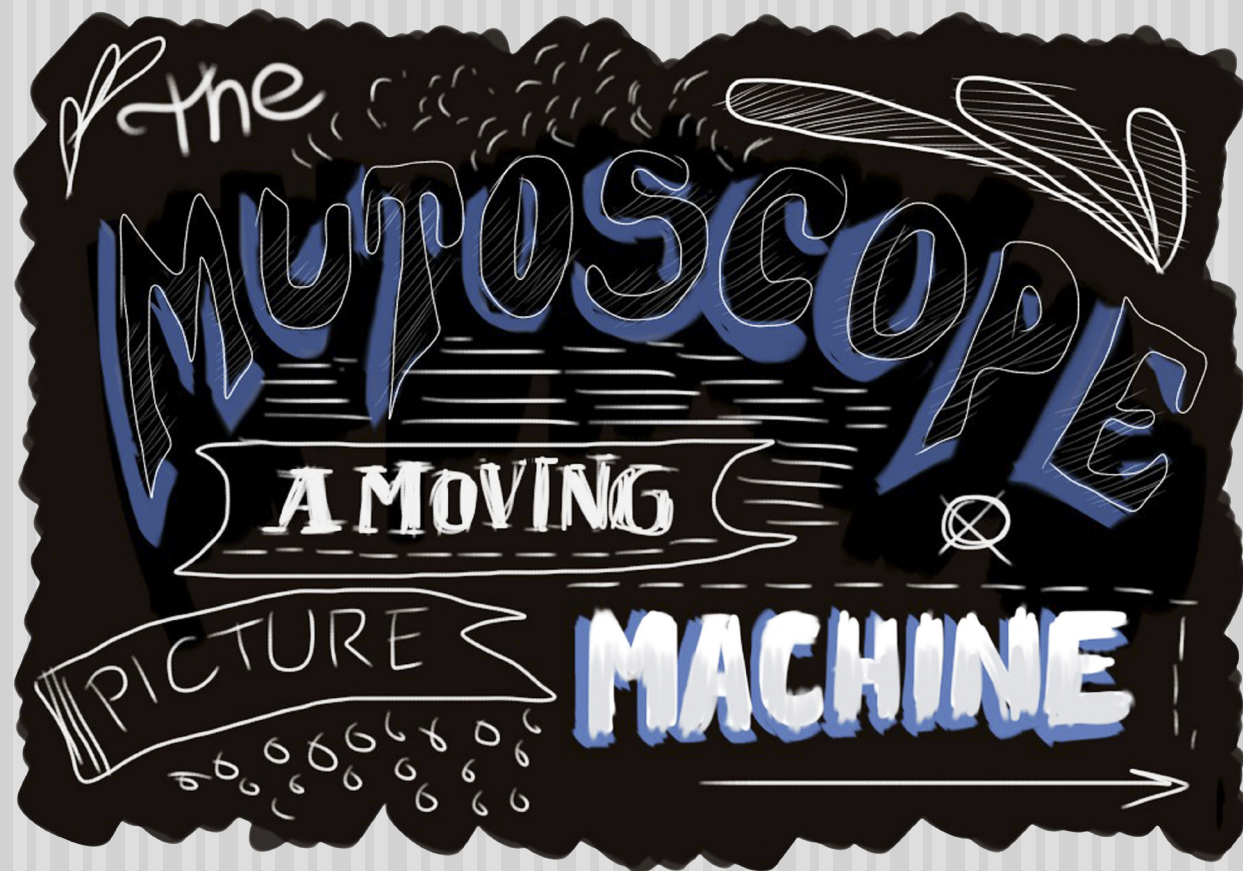


# MUTOS COPIOS

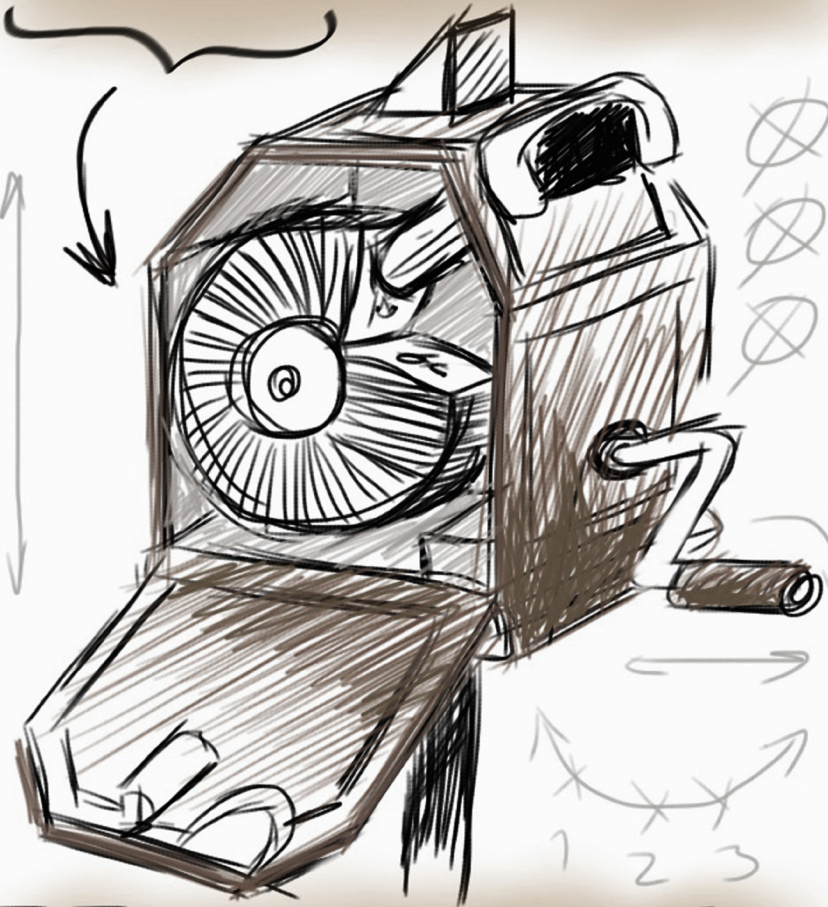
Camilo Hermida





**Estudios sobre de la interactividad** plantean diferentes miradas de la comunicación entre el hombre y la máquina. Ésta puede estar representada por artefactos o prototipos que participan en la trasmisión de la información. En la actualidad la interactividad se expresa en su mayoría a través de plataformas digitales y electrónicas como el computador, aparato moderno popular que ha generalizado y aplicado exitosamente los conceptos básicos de la interactividad.

THE EARLIEST KNOWN  
VERSION OF THE MUTOSCOPE,



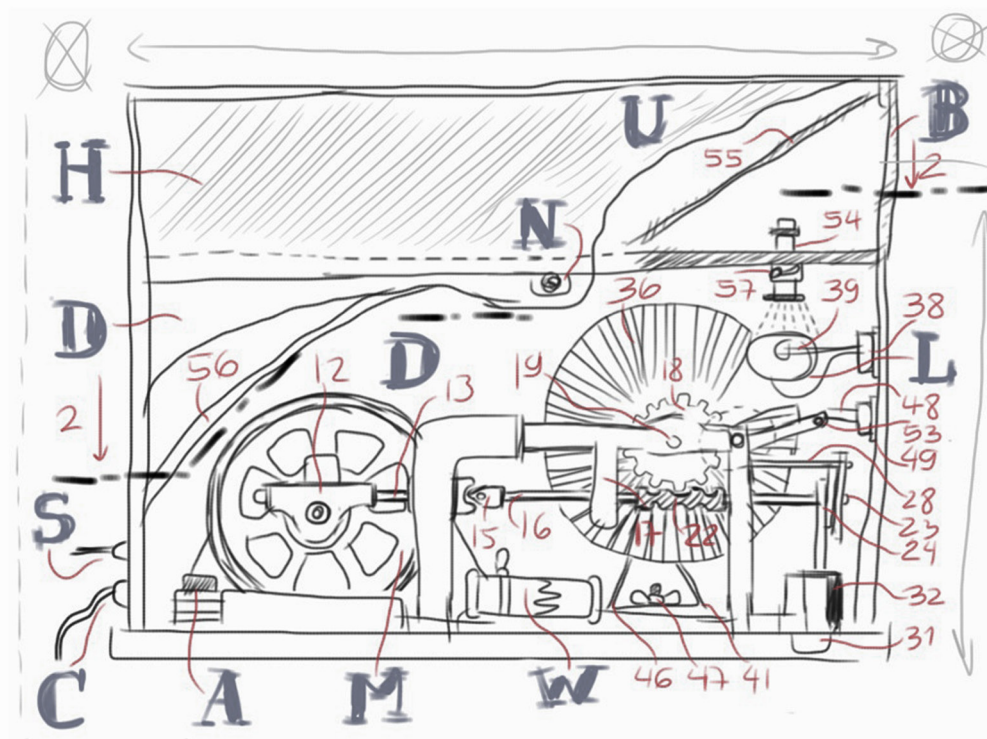
FROM THE SCIENTIFIC  
AMERICAN, APRIL 12, 1897.

Objetos como el View Master, los libros pop-up, la cámara fotográfica, entre otros, expresan una manera análoga y mecánica de interactuar entre el hombre y el dispositivo. Estos mecanismos clásicos comparados con los modelos vigentes interactivos pueden desnudar los conceptos básicos de los sistemas interactivos en general. Aparatos como kinetoscopios, Estroboscopios, kinoras, zoótropos, zoopraxiscopios, fenaquistiscopios, rotoscopios, praxinoscopios, folioscopios, taumatropos, también hacían parte de la amplia gama de aparatos construidos para interactuar física y mecánicamente con el hombre, configurando el inicio del cine comercial.

La evolución de la imagen en movimiento se caracteriza por varias etapas y prototipos; inventos como el taumatropo, el zoótropo y el folioscopio, son algunos de los antepasados que colaboraron en la creación del mutoscopio, y hasta una variación compacta surgió comercialmente denominada “Kinora”. Por la misma época también apareció el quinetoscopio, máquina desarrollada por Thomas Alva Edison que tenía gran similitud con el mutoscopio pero que tecnológicamente era más avanzada, ya que usaba un mecanismo más complejo, con rollos de película fotográfica, y se potencializó acompañado por el fonógrafo ofreciendo una experiencia más envolvente.

El mutoscopio, fue patentado por Herman Casler en 1894, quien fundó la “American Mutoscope & Biograph Company”, encargada

de producirlo, y lo convirtió en un producto comercial rentable. Mezcló técnicas e inventos del momento, generando una experiencia individual en el usuario, a partir de los sentidos y la percepción del tiempo y el espacio, enmarcada en su propio contexto cultural. Al insertar una moneda en una ranura y accionar una manivela, el usuario observaba una narración visual de algún tema o evento de ese período de tiempo, mediante un visor con un lente de aumento. El movimiento de la manivela activaba un sistema electromecánico que encendía una luz interna y hacía girar un rodillo con aproximadamente 850 imágenes; la sucesión de las imágenes era interpretada por el cerebro como movimiento, de acuerdo con la teoría la persistencia retiniana, según la cual se construye una ilusión del movimiento aparente, a partir de la observación de secuencias de imágenes estáticas. En Estados Unidos y Gran Bretaña fueron muy populares y su uso se extendió hasta comienzos de los setentas. Se encontraban en cualquier lugar público o en salas exclusivas llenas de mutoscopios alineados uno al lado del otro, para que los usuarios vieran individualmente las películas, semejante a lo que sucedía en las salas de videojuegos en nuestro país hasta hace algunos años. Las películas eran cortas e intercambiables, y expresaban la esencia de la vida cotidiana del momento, como testigo objetivo y real, a modo de documental. El contenido que se veía en estos aparatos evolucionó en corto tiempo, convirtiéndose



en un vaticinio de lo que ocurriría en la industria cinematográfica posterior: historias de acción, drama, comedia, deportes, incluso pornográficas, se encontraban contenidas en estos rollos de imágenes secuenciales.

El mutoscopio mantenía algunos elementos similares a los que poseían otros dispositivos de la época, aunque con un cierto grado de evolución en la actividad que ejercía en la comunicación con el usuario. Inicialmente el creador del mutoscopio tenía todo el poder y control sobre la información que se veía reproducida en el dispositivo. El tema, las situaciones, la fantasía que se visualizaba era directamente concebida por el creador esta-

bleciendo que el mensaje viajara en una sola vía, el usuario no tenía ninguna opción para intervenir o transformar los datos que observaba. La representación de la información era visualizada sobre papel fotográfico en blanco y negro que estaban pegadas a un disco metálico, pasando rápidamente las imágenes, muy similar al folioscopio (flipbook, libro primario animado).

La interacción física básica con el prototipo era mediada por elementos tradicionales de la época, primero para poder acceder a la película el mutoscopio usaba un sistema clásico de “tragamonedas”, que permitía que el usuario controlara el movimiento de las imá-

genes. La principal y mayor influencia ejercida sobre los sentidos humanos era sobre la visión: a través de un visor con un lente el usuario observaba una película muda. Adicionalmente el usuario tenía un control manual, una manivela que le daba energía a una bobina para encender una luz y mover el rodillo para visualizar el pequeño cortometraje. Por lo tanto el observador podía controlar la velocidad y el avance de la secuencia de imágenes.

La inmersión del mutoscopio era superior a sus inventos antecesores: el folioscopio, el fenaquistiscopio, taumatropo y el zootropo entre otros, no tenían ningún grado de inmersión; simplemente eran sistemas que se podían observar a simple vista y que no necesitaban de ningún tipo de aislamiento o

desconexión con la realidad para comunicar la información. En el mutoscopio, la intención del inventor fue aislar uno de los sentidos del usuario para que se concentrara en las imágenes que corrían rápidamente. La visión se limitaba a encerrarse dentro de una caja oscura con las fotografías y concentrarse en ellas sin visualizar al mismo tiempo el sitio donde se encontraba; esto producía un nivel de inmersión que se puede catalogar de intermedio.

Originalmente, la relación entre el hombre y la máquina funcionaba con una interacción física, mediada por la interfaz análoga, creando una experiencia interactiva como método efectivo en la apropiación afectiva del contenido audiovisual.

