



Jocs Ambulants

Creació d'artefactes científics

i joguines d'època

per a festes

i d'altres esdeveniments



www.jocsambulants.net | elsjocsambulants@gmail.com



FITXA ARTÍSTICA I TÈCNICA

TÍTOL	Jocs Ambulants
AUTORES	Marina Vives, Lucía Vives i Karine Jaume
GÈNERE	Instal·lació interactiva per a tots els públics
DISSENY I CONSTRUCCIÓ	Marina Vives, Lucía Vives i Karine Jaume
PRODUCCIÓ	Jocs Ambulants
DURADA	2, 3, 5 hores o a convenir amb l'organització

[No es necessita cap subministrament elèctric]

DEMANAR PREUS O PRESSUPOST PERSONALITZAT DE CADA COL·LECCIÓ PER CORREU ELECTRÒNIC:
elsjocsambulants@gmail.com

COL·LECCIONS JOCS AMBULANTS

COL·LECCIÓ 1

- 2 persones a càrrec de l'esdeveniment
- 12 enginys, jocs i joguines
- 2 hores d'esdeveniment o a convenir + 1/2 h muntatge + 1/2 h desmuntatge
- espai aproximat 120 m2

COL·LECCIÓ 2

- 2 persones a càrrec de l'esdeveniment
- 18 enginys, jocs i joguines
- 2h 30' d'esdeveniment o a convenir + 1 h muntatge + 1 h desmuntatge
- espai aproximat 200 m2

COL·LECCIÓ 3

- 2 persones a càrrec de l'esdeveniment
- 24 enginys, jocs i joguines
- 3 hores d'esdeveniment o a convenir + 1 h muntatge + 1 h desmuntatge
- espai aproximat 280 m2

COL·LECCIÓ 4

- *2 persones a càrrec de l'esdeveniment*
- *30 enginys, jocs i joguines*
- *3 hores d'esdeveniment o a convenir + 1 h 1/2 muntatge + 1 h desmuntatge*
- *espai aproximat 320 m2*

COL·LECCIÓ 5

- *3 persones a càrrec de l'esdeveniment*
- *Més de 30 enginys, jocs i joguines*
- *3 hores d'esdeveniment o a convenir + 1 h 1/2 muntatge + 1 h 1/2 desmuntatge*
- *espai aproximat 360 m2*

JCS AMBULANTS

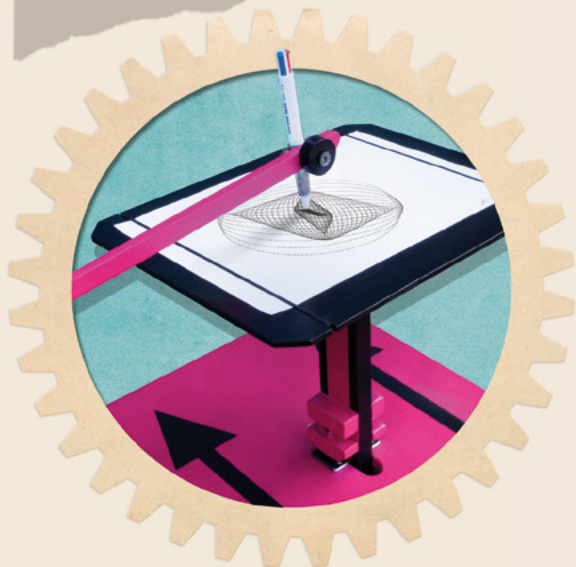
Artefactes òptics & Científics

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

Salutacions cordials

Marina / 655240074
Sant Antoni de Vilamajor
Barcelona

COL·LECCIÓ 1
12 jocs —



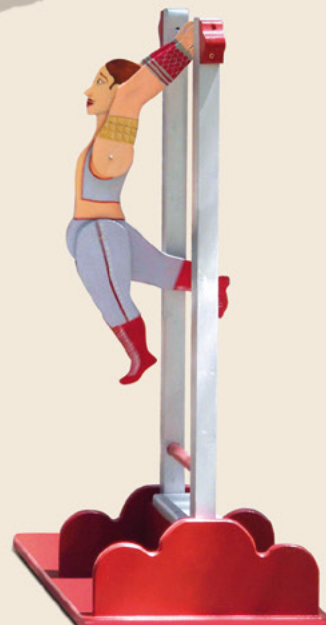
Aparell mecànic fet de dos pènduls que fan moure al mateix temps un bolígraf i una superfície plana, on es dibuixa una imatge geomètrica en forma d'el·lipse, espiral o d'altres figures. Inventat pel matemàtic Hugh Blackburn al segle XIX, tot i que originalment es van construir aparells similars per fer visible el moviment vibratori provocat pel so.

HARMONÒGRAF



És un dels jocs òptics d'animació més coneguts de la història. Consisteix en una figura que canvia en moure's les peces que la componen. Una versió d'aquest joc es trobava entre els objectes de la tomba del faraó Tutankamon, del segle XIV abans de la nostra era. El nom prové d'un personatge bíblic qui somiava amb una escala per on pujaven i baixaven els àngels.

ESCALA DE JACOB



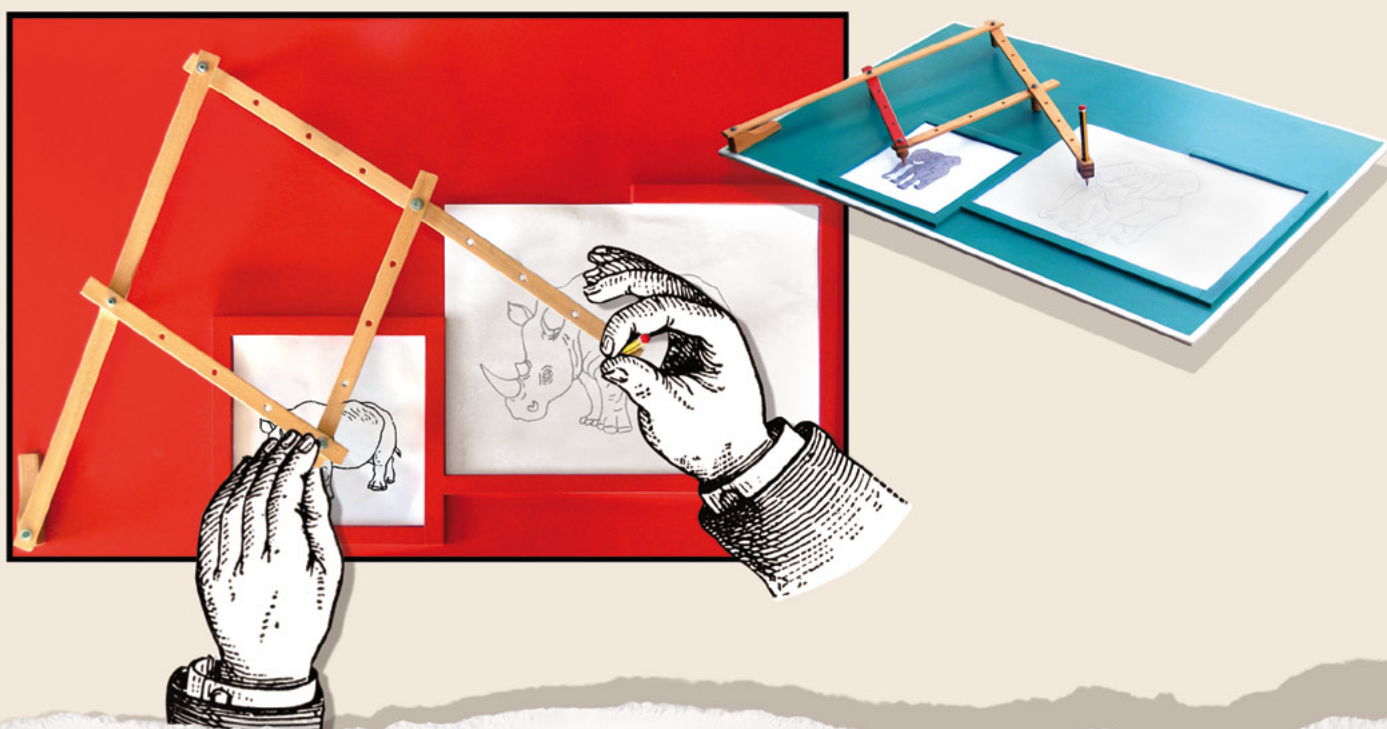
Autòmats saltadors que fan
cabrioles tot petjant un pedal!

ACRÒBATES



Aparell per capturar imatges planes mitjançant la còpia, inspirat en la cambra clara. Inventat a Gran Bretanya al 1900 per Wolff & Sons.

LIMNOSCOPI



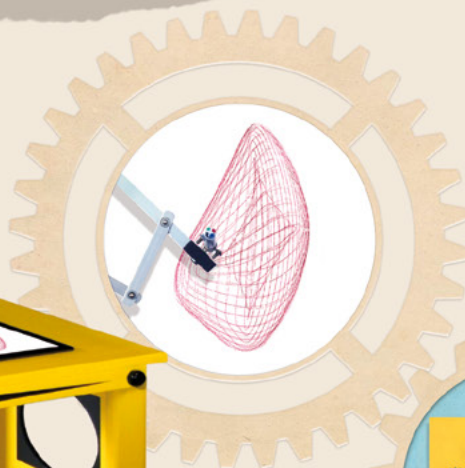
Aquest és el primer aparell de còpia que es coneix. Mecanisme articulat inventat l'any 1603 per l'alemany Christopher Scheiner. En aquella època es feia servir per a reproduir mapes a diferent escala. Amb ell podem copiar qualsevol tipus d'il·lustració, fotografia o dibuix. Donada la seva simplicitat mecànica el resultat és impactant.

PANTÒGRAF



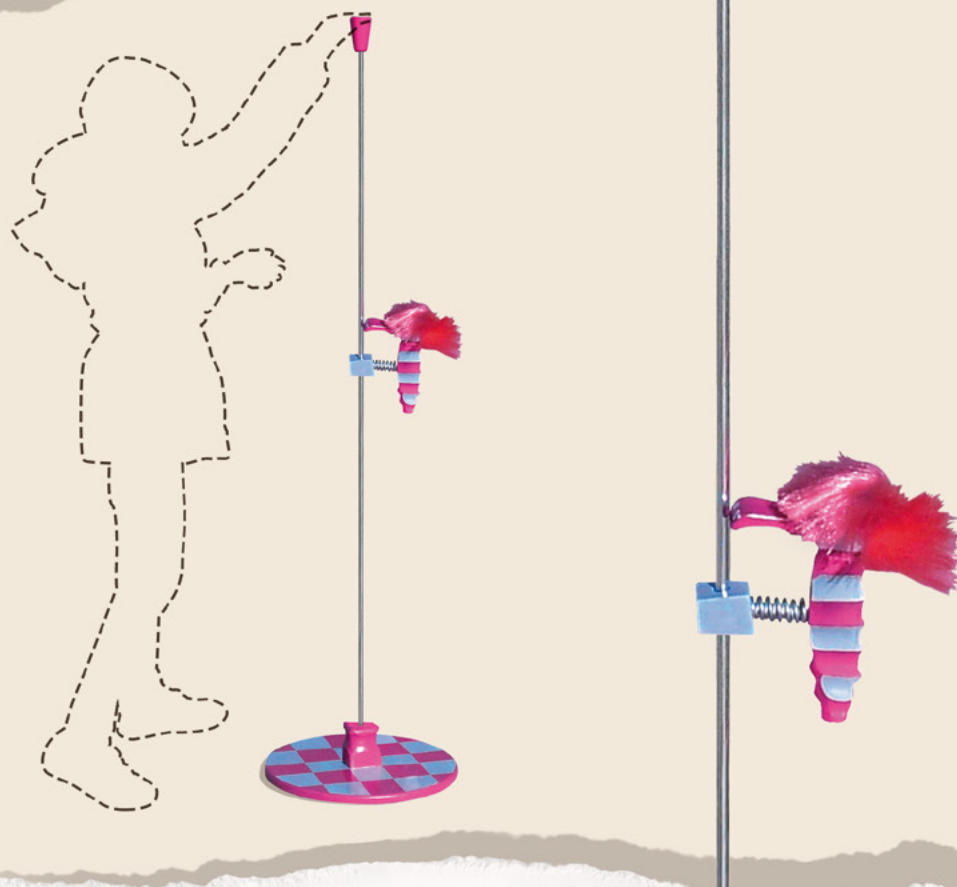
Dispositiu inventat per Isaac Newton al segle XVII, el qual demostra que la llum blanca està formada pels set colors de l'Arc de Sant Martí.

DISC DE NEWTON



Mecanisme d'engranatges que dibuixa una forma geomètrica. Aquest joc és la fusió entre l'harmonògraf, aparell mecànic format per dos pènduls que fan moure al mateix temps un bolígraf i una superfície plana, i el pantògraf, aparell utilitzat per copiar imatges a escala.

PANHARMÒGRAF



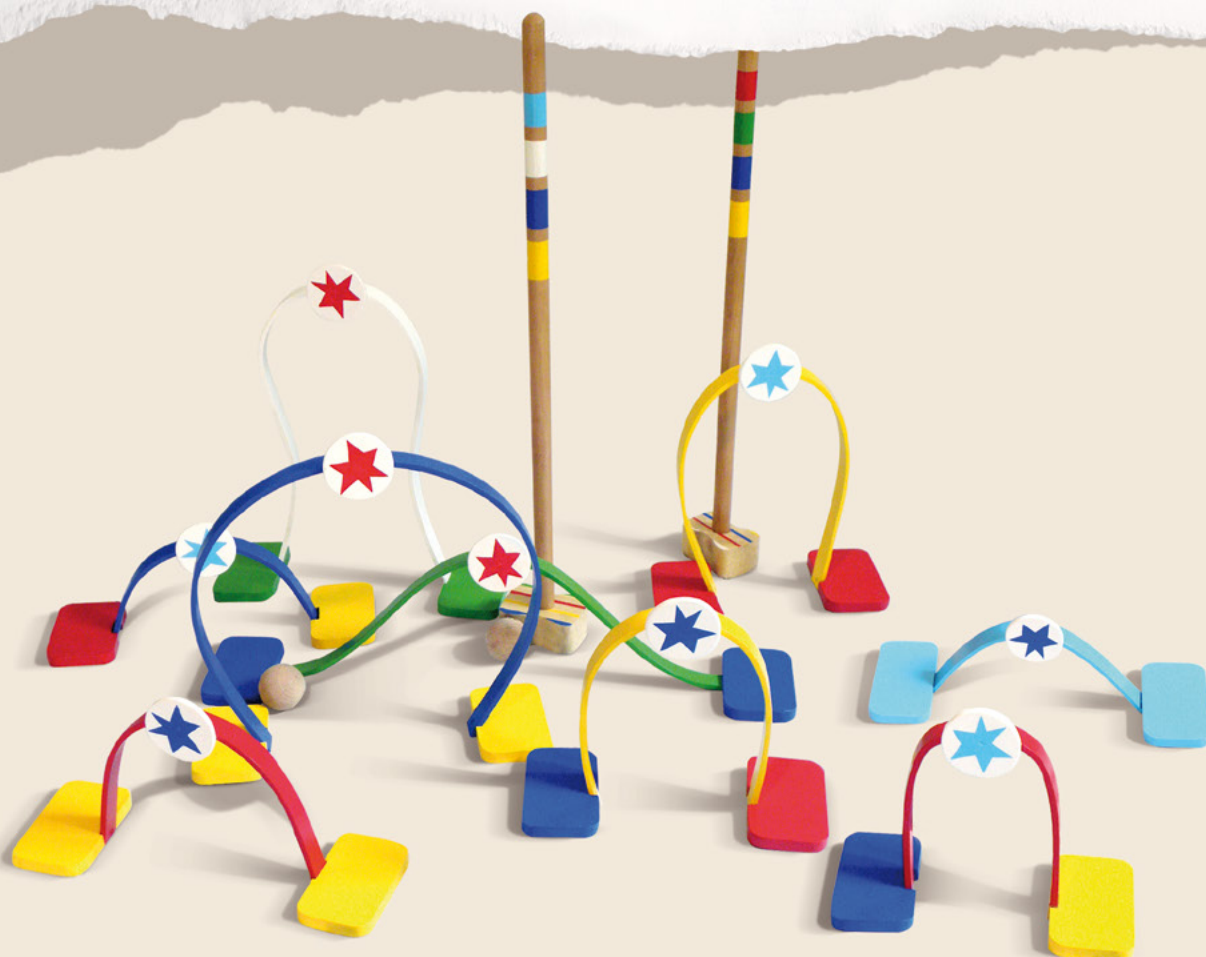
Joguina de moviment oscil·lant, la qual llisca per una barra mitjançant una molla, reproduint un moviment oscil·latori vertical. La molla és un dels primers elements mecànics més antics de la història, que data entre els anys 4000 i 3000 abans de la nostra era.

OCELL PICA-SOCA



Divertida variant d'un joc tradicional, que consisteix en colar les boles per un forat, en aquest cas la boca de la cantant!

TRAGABOLES



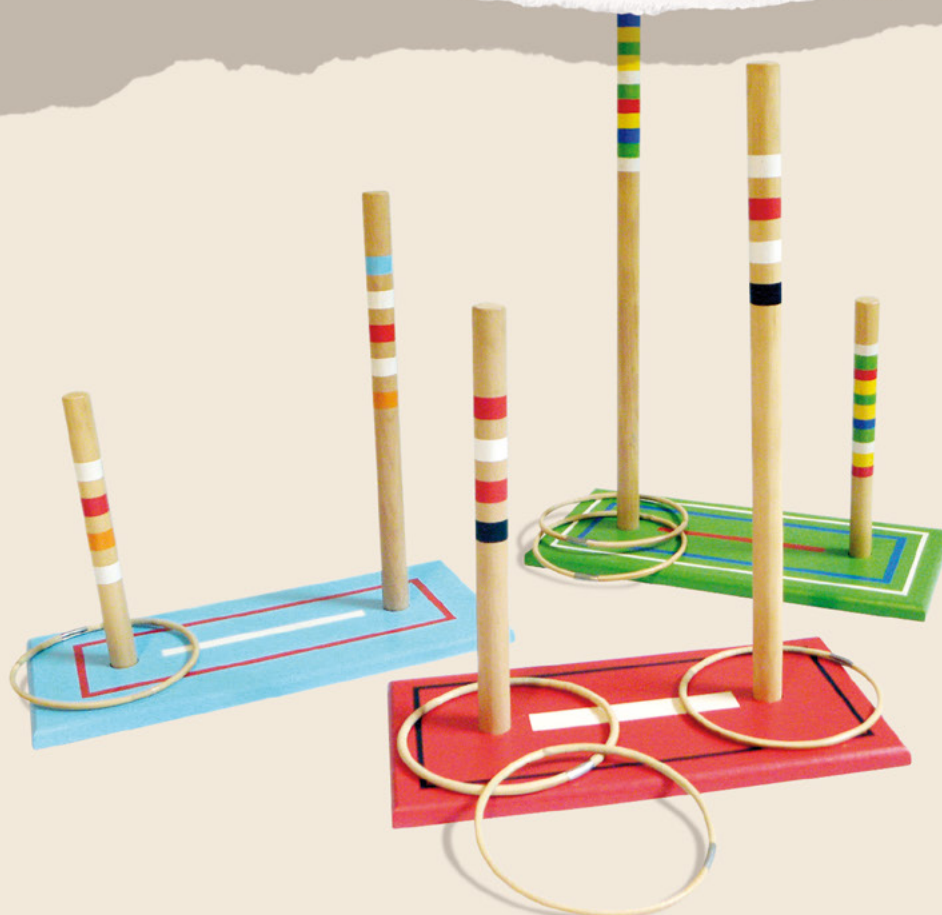
Joc de camp del segle XIII originari del sud de França. Els camperols colpejaven unes boles amb uns malls de fusta per fer-les passar per uns arcs fets amb branques doblegades. En aquest cas l'hem adaptat al terreny urbà.

CROQUET URBÀ



Taulell on hi ha dibuixada la silueta d'una cara excepte el perfil, d'on penja una cadena. Colpejant el marc, la cadena adopta expressions ben estranyes!

MILCARES GEGANT



Joc que consisteix en llençar i inserir les anelles a les estagues de colors.

LLENÇAR L'ANELLA

COL·LECCIÓ 2

Els 12 jocs anteriors + 6 = 18 jocs



L'anamorfosi és la deformació d'una imatge mitjançant un procediment òptic. En mirar és necessari fer-ho a través d'un mirall corbat o des d'una perspectiva adequada per eliminar la seva distorsió. Va ser utilitzat per pintors i dibuixants del Renaixement. És dins d'un dibuix de Leonardo da Vinci on trobem la primera anamorfosi coneguda. En el segle XX va formar part de la tècnica cinematogràfica amb el CinemaScope, creat per l'astrònom i inventor Henri Chrétien en 1926 amb el nom d'Anamorphoscope. Aquest sistema capta i projecta les imatges mitjançant lents anamòrfiques instal·lades a la càmera i al projector per augmentar la llargada de la pantalla. Actualment existeixen programes informàtics que realitzen anamorfosis.

ANAMORFOSI HOLBEIN



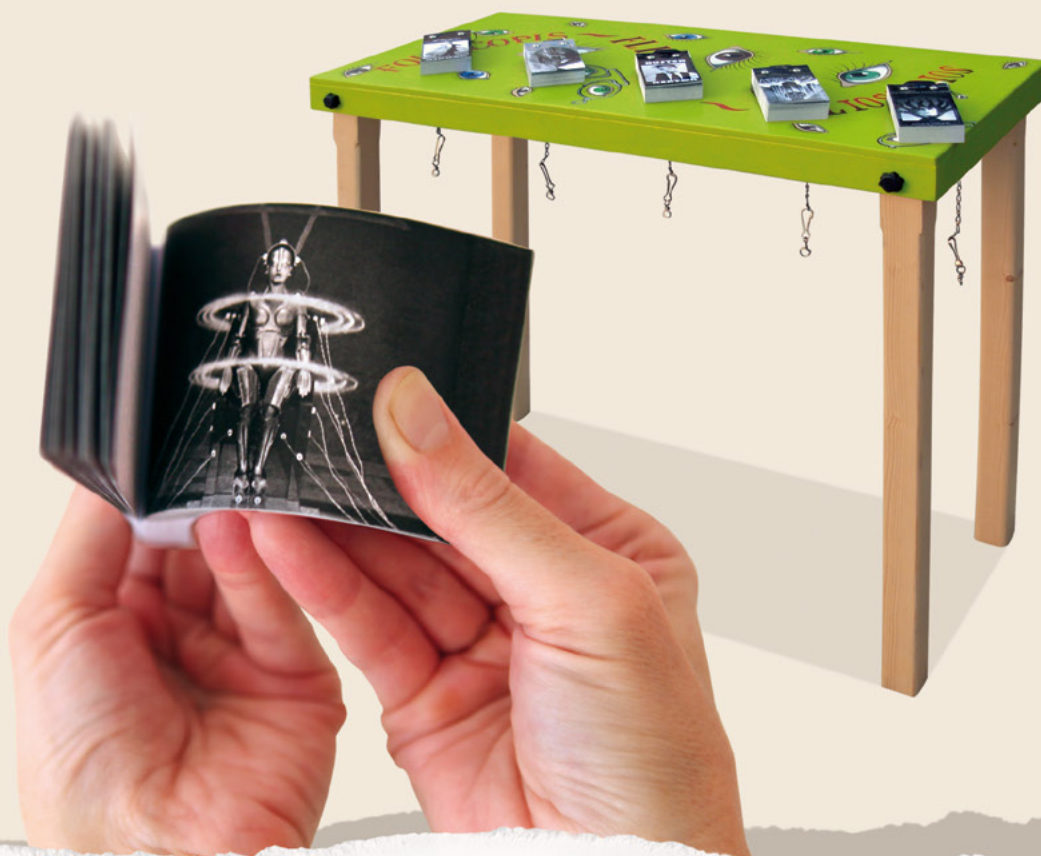
El moviment de la baldufa ens fa veure el que en realitat no existeix, és a dir, crea una il·lusió òptica que enganya els nostres sentits. Aquests efectes visuals són conseqüència de la forma en que els nostres ulls interpreten les imatges, però també de la forma en que gira la baldufa a la qual els punts més pròxims al centre recorren menys espai que els que estan més allunyats que giren més ràpid.

BALDUFES ÒPTIQUES



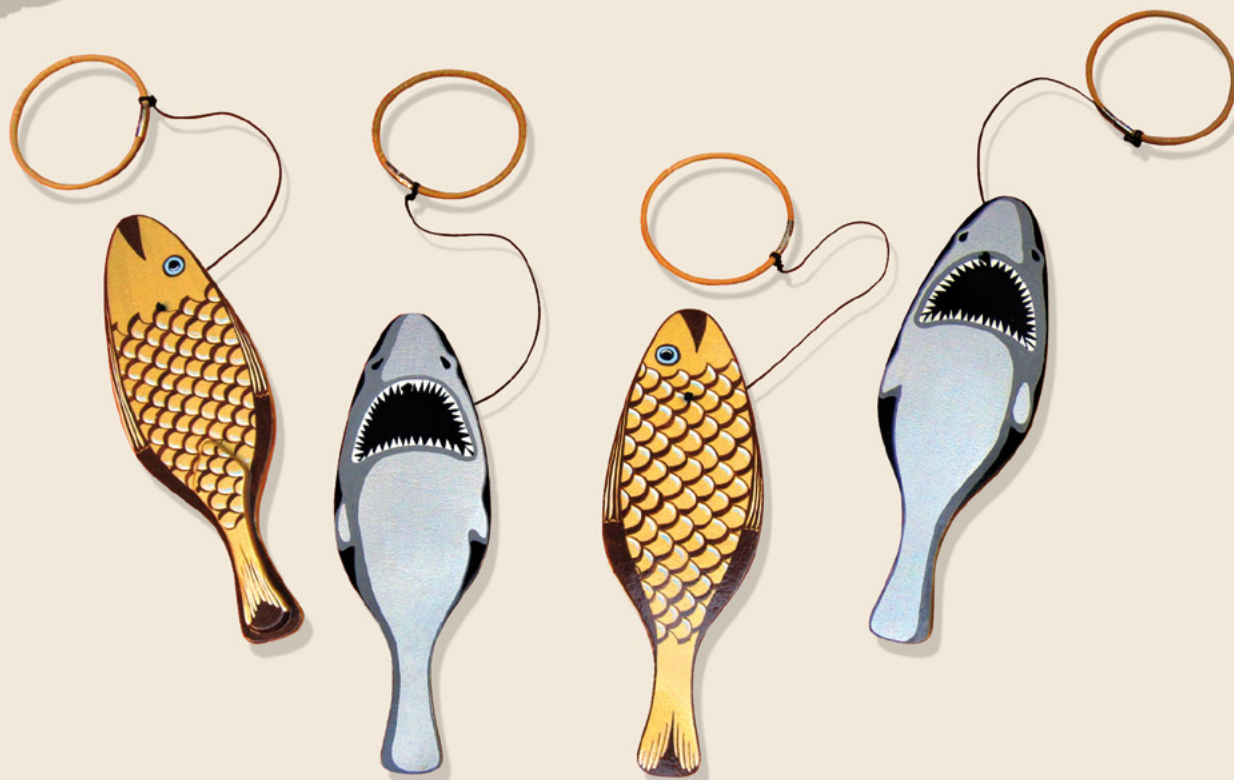
Joc de taula de més de 1000 anys d'antiquitat. El seu origen és confós però es creu que és l'evolució d'un altre joc de taula anomenat shatranj ideat a la Índia. Segons les estadístiques hi ha 605 milions de persones que saben jugar als escacs!

ESCACS



Un folioscopi és una forma primitiva d'animació antecedent als dibuixos animats, consistent en un petit llibret on hi ha imatges que varien gradualment i que en passar-les ràpidament creen il·lusió de moviment. Va ser inventat per l'anglès John Barnes Linnett l'any 1868, gràcies a les investigacions de Joseph Plateau sobre la persistència retiniana.

FOLISCOPI



Ancestral joc d'habilitat.
La finalitat d'aquesta joguina consisteix
en fer passar el cap del peix per l'anella.

PEIXOS I AROS



La finalitat d'aquesta joguina consisteix en fer passar la bola per l'interior del forat. Un simpàtic joc de destresa!

RAQUETA FORADADA



Joc de pales que s'utilitzava i s'utilitza encara com a reclam per al circ. La pilota i la raqueta estan unides mitjançant una goma elàstica, d'aquesta manera la bola pot ser colpejada en tots els sentits sense que caigui.

RAQUETA AMB BOLA



Les xanques són uns bastons llargs que s'utilitzen per a caminar a certa alçada del terra. Fins no fa gaire es feien servir per a caminar per zones anegades.

XANQUES

COL·LECCIÓ 3

Els 18 jocs anteriors + 6 = 24 jocs



Aparell antecessor del cinema. Construït l'any 1877 pel francès E. Reynaud, inventor i pioner del cinema d'animació, es pot considerar una versió perfeccionada del zoòtrop. La rotació del tambor giratori provoca una il·lusió cinematogràfica, permetent-nos observar una seqüència nítida on les imatges es fusionen creant-se l'animació.

PRAXINOSCOPI



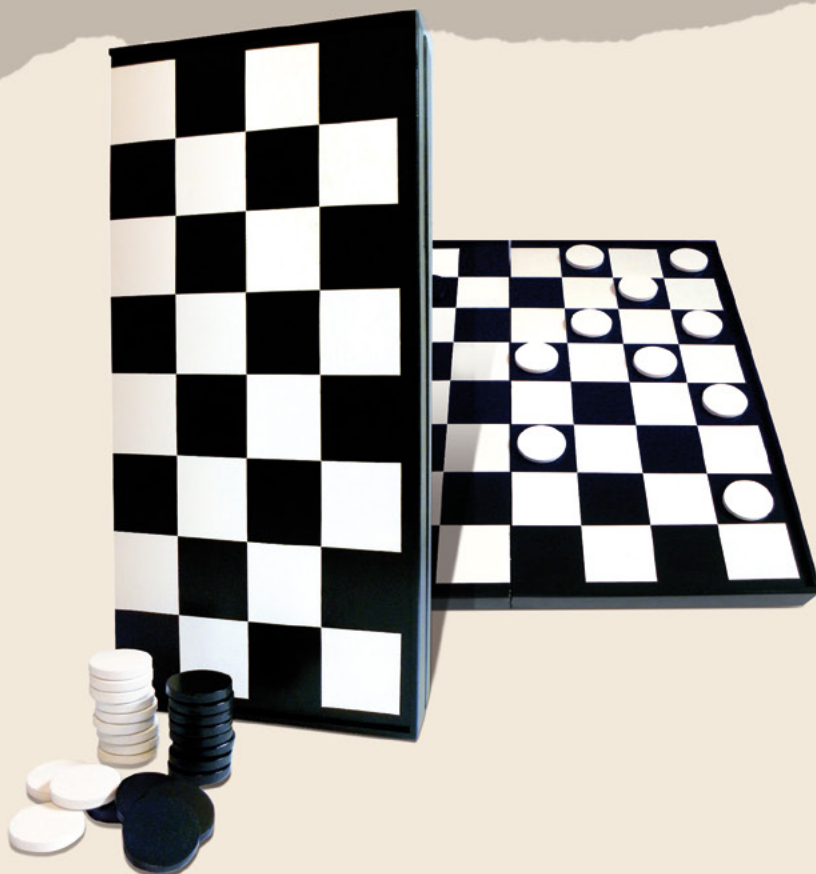
Són imatges de dues dimensions capaces de provocar un efecte tridimensional vistes a través d'unes ulleres anàglif proveïdes de filtres de color cian i roig. Va ser inventat l'any 1891 pel francès Louis Ducos, pioner de la fotografia en color. Aquesta tècnica s'utilitzà al cinema per primer cop a la pel·lícula nord-americana The Power of Love l'any 1920. Es va popularitzar als anys 50 amb les pel·lícules de sèrie-B i ciència-ficció.

ANÀGLIF 3 D



Jocs Ambulants ha volgut fer un homenatge al matemàtic i escriptor Lewis Carroll, Produint un dels seus enginyers, el billar rodó. Un repte pels més experts!

BILLAR RODÓ



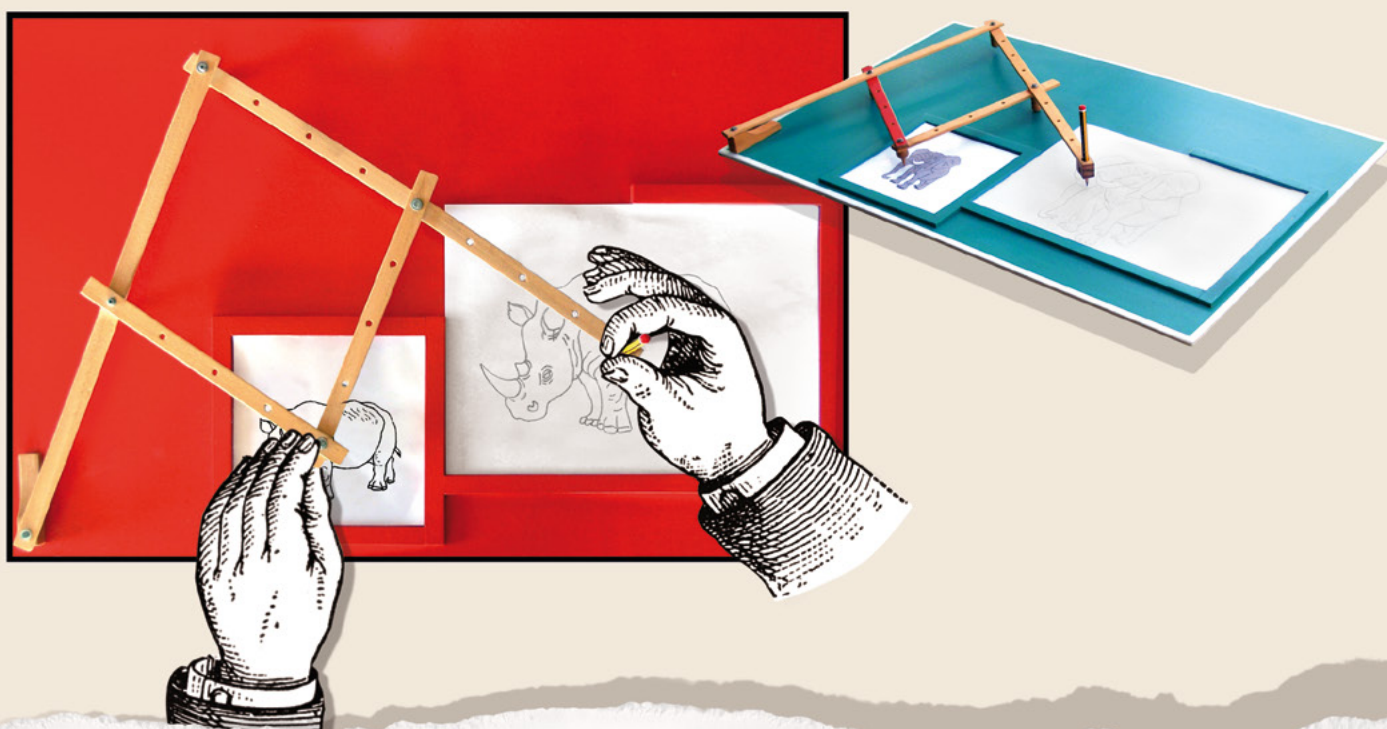
La procedència d'aquest joc és avui dia una incògnita, encara que molts afirmen que va néixer en algun lloc d'Espanya l'any 1100 d.C, sigui com sigui, es juga arreu del món.

DAMES GEGANTS



Aparell per capturar imatges planes mitjançant la còpia, inspirat en la cambra clara. Inventat a Gran Bretanya al 1900 per Wolff & Sons.

LIMNOSCOPI



Aquest és el primer aparell de còpia que es coneix. Mecanisme articulat inventat l'any 1603 per l'alemany Christopher Scheiner. En aquella època es feia servir per a reproduir mapes a diferent escala. Amb ell podem copiar qualsevol tipus d'il·lustració, fotografia o dibuix. Donada la seva simplicitat mecànica el resultat és impactant.

PANTÒGRAF

COL·LECCIÓ 4

Els 24 jocs anteriors + 6 = 30 jocs



Els primers dibuixos animats!

Aparell òptic antecessor del cinema inventat en 1832 pel físic Joseph-Antoine Ferdinand Plateau per demostrar la teoria de la persistència de la visió. Posterior al Taumàtrop i anterior al Zoòtrop, aquest va ser el primer invent que va aconseguir produir clarament la il·lusió de moviment. La successió d'imatges consecutives amb lleugeres variacions (com si fossin les parts de les quals està dividit un moviment) va ser un descobriment que va evolucionar fins a arribar als fotogrames que componien les pel·lícules cinematogràfiques. De fet, al cap de poc, Plateau va descobrir que es necessitaven setze imatges per aconseguir una il·lusió de moviment perfecte, precisament el mateix nombre de fotogrames per segon que més endavant tindrien les primeres pel·lícules. Posteriorment, amb l'arribada del so sincronitzat, es va establir que els fotogrames per segon fossin 24. El mecanisme és simple i enginyós: en girar la roda, es veu a través d'un forat el moviment de la imatge reflectit al mirall que tenim davant. El Fenaquistoscopi que veieu, és la reproducció d'un disc il·lustrat per Eadweard Muybridge en 1893.

FENAQUISTOSCOPI



Aparell òptic per visualitzar imatges tridimensionals. Inventat el 1861 per Oliver W. Holmes per poder visualitzar les fotografies realitzades amb càmera estereoscòpica, es basa en les investigacions sobre la visió binocular. Tot i que els primers estudis s'atribueixen a l'astrònom Johannes Kepler al segle XVI, no va ser fins al segle XIX que van aparèixer instruments òptics basats en aquest fenomen. Aquest sistema va ser utilitzat pel científic navarro-aragonès Ramon y Cajal per ensenyar els seus treballs sobre les neurones, i pel pintor català Salvador Dalí per mostrar algunes de les seves obres.

VISOR ESTEREOSCÒPIC DE HOLMES



Aparell òptic ideat per crear la il·lusió de moviment. Va ser inventat pel matemàtic anglès William Horner el 1834 a partir del fenaquistoscopi. A diferència d'aquest, l'efecte òptic pot ser apreciat per diversos espectadors al mateix temps. Si mirem a través de les ranures del tambor, veiem en moviment les imatges estàtiques que hi ha a l'interior. Tot i que el seu inventor el va batejar amb el nom de deadalum, es va fer molt popular amb el nom de zoòtrop o roda de la vida. Durant la segona meitat del segle XIX va ser el més famós dels joguets basats en el principi de la persistència de la visió; les tires de paper amb dibuixos acolorits per col·locar a l'interior dels tambors, en versions tant per a nens com per a adults, van ser molt populars a gran part del món.

ZOÒTROP HORIZONTAL



El Jenga va ser inventat l'any 1980 a Ghana. És un joc d'habilitat física i mental, on els jugadors han de treure els blocs de la torre i col·locar-los al cap de munt. El joc acaba quan la torre perd equilibri i cau!

JENGA

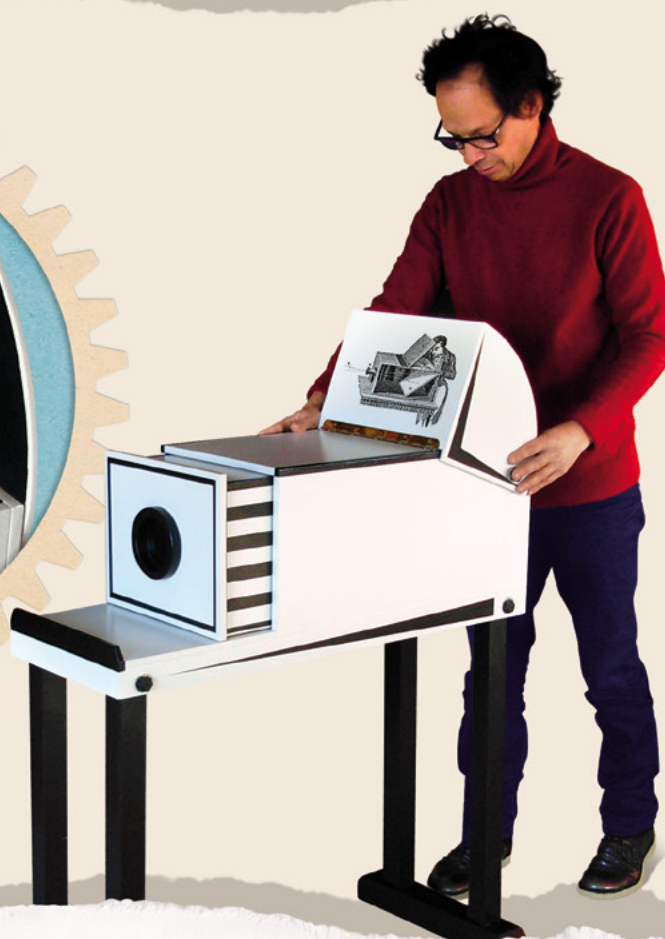


Artefacte pre-cinematogràfic emparentat amb el mutoscopi. Aquí podeu veure un fragment de la pel·lícula "dansa serpentina", filmada en 1902 per la francesa Alice Guy, iniciadora del cinema narratiu, productora i guionista. Es calcula que va realitzar més de 600 pel·lícules entre 1896 i 1920. Aquesta dansa va ser creada per la coreògrafa Loie Fuller, el 1891, i es va fer molt popular a la seva època.

El primer cinema en color

Des dels inicis del cinema es va voler apropar les imatges a la realitat afegint color. En les primeres pel·lícules, les imatges s'acolorien a pinzell, una per una, de manera que si un segon de pel·lícula tenia 16 fotogrames, per a una pel·lícula de només 10 minuts calia pintar a mà 9.600 imatges, i cadascuna tenia 30 mil·límetres d'amplada! El color al cinema va anant evolucionant amb la coloració mitjançant plantilles, alteracions químiques del cel·luloide i projeccions amb vidres de colors verd, vermell i blau.

FOLISCOPI MECÀNIC



Instrument òptic capaç d'obtenir la projecció d'una imatge, en una superfície interior de l'aparell. La càmera fosca és un dels dispositius més antics, que van conduir al desenvolupament de la fotografia, d'aquí el nom de càmera fotogràfica. La primera menció que es coneix és al s.V abans de la nostra era, pel filòsof xinès Mo-Ti, un segle després Aristòtil va comprovar les seves teories construint una càmera fosca, la primera la qual es té notícia en la història. Però no va ser fins al s. XVII, que es van incloure lents a l'orifici de la càmera, guanyant definició i lluminositat. Segons estudis realitzats, artistes com el pintor Johannes Vermeer van aconseguir una reproducció de la realitat com mai abans s'havia il·lustrat, amb una càmera com la que hem recreat. Posteriorment el 1822 Joseph Nicéphore Niépce, considerat el primer fotògraf de la història, va poder fixar permanentment una imatge amb betum de Judea sobre paper, utilitzant la càmera fosca.

CÀMERA FOSCA

+ DE 30 JOCS

Demanar catàleg a: elsjocsambulants@gmail.com