

Óptica e ilusión

Francisco Boisset responde

Ana G. Lartitegui

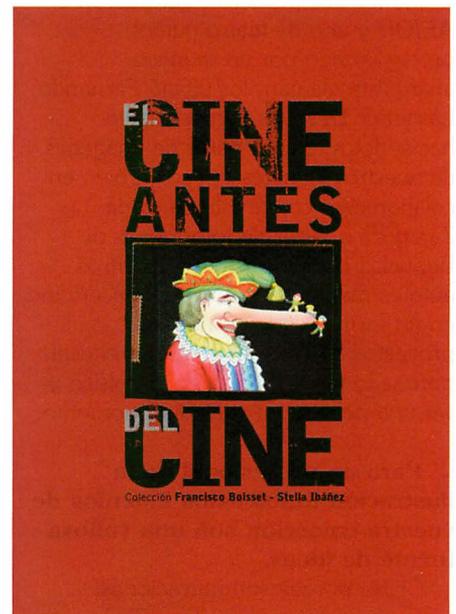
No sabe muy bien qué decir de su biografía. Fundamentalmente es ilustradora (de las buenas) y reflexiona mucho sobre ello. Junto a Sergio Lairla es autora de *La carta de la señora González* (FCE) y de la iniciativa de gestión cultural Pantalia, a través de la cual han desarrollado exposiciones como *Adivina adivinanza*, *20 acertijos de cara y cruz*. Entre sus libros destacan *No se lo digas a nadie* (Edelvives), *El rasero del gigante* (Gobierno de Aragón) y *El charco del príncipe Andreas* (SM), los dos últimos escritos por Sergio Lairla.

Puestos a jugar, pocas cosas causan tanta fascinación como el ilusionismo óptico. O al menos así fue durante un tiempo. Aquellos días previos a la cultura de las pantallas, en las que ahora vivimos, dieron para el entretenimiento y disfrute de las personas una prolongada industria de artilugios ópticos. Desde los orígenes remotos de los teatrillos de sombras hasta la aparición del cinematógrafo, el ingenio fue dando formas diversas al deseo de jugar con lo que vemos, o, lo que aún es más, al deseo de jugar a ver lo que no vemos. No en vano ilusión y juego son palabras que comparten etimología. Del latín "illudo" (yo juego) se deriva la palabra "illusio", con la doble acepción de juego y burla que el verbo latino lúdere ya tenía.

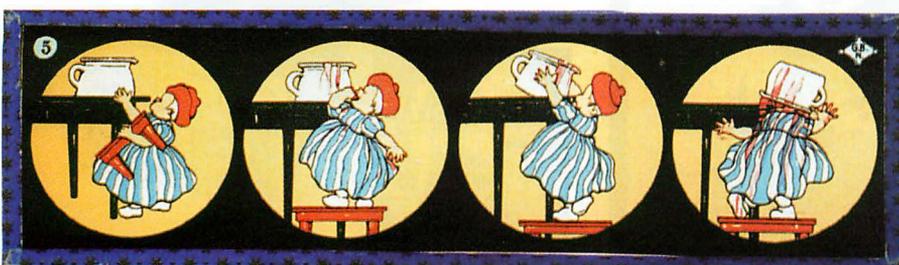
Puestos a buscar quien sepa de todo ello, es imprescindible llegar hasta la orilla misma del Ebro, justo a su paso por Zaragoza, donde los impresores Stella Ibañez y Francisco Boisset tienen su taller de imprenta. La singular trayectoria de los impresores conduce desde la pasión por las artes gráficas y los libros hasta el mundo del ferrocarril, pasando por la fotografía, el cine y los artilugios ópticos. La actividad industrial de ambas forma parte de la vida cultural aragonesa desde hace décadas y, sin embargo, la iniciativa de más no-

toriedad sin duda fue la exhibición pública de la importante colección privada de objetos fotógrafo-cinematográficos y mecanismos para jugar con la luz y la visión que la pareja ha ido reuniendo con el paso de mucho tiempo. *El cine antes del cine* fue el título elegido para esta exposición que se celebró con pleno éxito durante la primavera del 2007 dentro de las conmemoraciones del XXV aniversario de la Filmoteca de Zaragoza. Con esta colección Ibañez y Boisset rinden buena cuenta de toda la variada gama de soluciones que el género humano ha conseguido desplegar en su afán por representar el movimiento y la narración visual. Teatros de sombras, caleidoscopios, zootropos, diafanoramas, cilindros anamórficos, espejos mágicos, sombras de mano, linternas mágicas, etcétera. Tesoros, todos ellos, que algún día hicieron las delicias de ojos inocentes y que hoy se benefician de los cuidados de quien ama y conoce su valor.

Hoy los impresores me reciben contentos. Además de la entrevista, llevo en el bolsillo un diseño original para su colección de folioscopios. El folioscopio es un librito pequeño con una animación impresa que se visualiza dejando pasar muy aprisa las páginas. Se les llama también



El cine antes del cine
Colección de Francisco Boisset y
Stella Ibañez
Zaragoza: Ayuntamiento de Zaragoza, 2007



Vistas de linterna mágica. Alemania, 1905. Cromolitografía

“flip-books” o “cine de mano”. Hace años que la imprenta se ocupa de editarlos como parte de un divertimento necesario. Yo también estoy contenta. Me atiende Boisset, el hombre que a veces se lamenta de haber leído demasiado.

Ⓡ ¿De dónde surgió la idea de editar folioscopios? Contadme, por favor, ventajas y virtudes de esta experiencia.

Esto es algo inútil y divertido que está muy bien porque puede servir de regalo para los amigos y eso es muy importante. Además es curioso cómo surgió. ¿Tú te acuerdas de la revista *Caracola*, de Fernando Lasheras, Carlos Grassa y Esteban Villarocha? Entonces Stella y yo ya teníamos unos cuantos folioscopios antiguos y surgió la posibilidad de hacer alguno con ellos; de hecho los dos primeros, que fueron el *AEIOU* y uno de teatro guiñol protagonizado por un muñeco anarquista alemán, los dibujó Fernando Lasheras. Después hemos seguido haciéndolos, bien a partir de imágenes de nuestros juguetes ópticos o bien en colaboración con la Filmoteca de Zaragoza a partir de fotogramas de Buñuel, Chomón, Borau o de otros autores menos conocidos. Es hacer cine en un formato que no necesita proyector, ni pilas, ni nada por el estilo porque lo puedes llevar en el bolsillo y ver una película en cualquier momento.

Ⓡ Para un profesional de la ilustración todos estos ingenios de vuestra colección son una valiosa fuente de ideas.

Claro, porque son narraciones, aunque narraciones gráficas. Todo esto es parte de lo mismo, es decir, el cine, el

cómic... todo emplea el mismo lenguaje o tienen elementos comunes. Al fin y al cabo todos sirven para contar.

Ⓡ No es lo mismo una narración visual cuando lleva sonido que cuando no lo lleva.

Lo que es el cine, la narración sobre pantalla, siempre ha sido sonora, curiosamente. Las sombras chinas tenían los narradores o actores que daban voz a los personajes y había música. También el cine mudo era sonoro, porque tenía la música del pianista y junto a él estaba el explicador que contaba lo que estaba pasando en la pantalla y además, aquellas películas a menudo eran en color. De modo que la idea que tenemos de aquellas épocas del cine en blanco y negro no es del todo cierta porque las películas se coloreaban o se viraban a colores. Incluso había un código de color, como por ejemplo, los interiores eran en azul y para las situaciones de violencia se utilizaban los rojos.

Ⓡ No es casualidad que impresor y coleccionista de artilugios ópticos se den en una sola vocación. Sin duda ambas dedicaciones comparten motivos comunes. ¿Es así?, ¿cuáles son?

Es que todo en el fondo es lo mismo. Lo que es la imprenta y el papel por un lado, y lo que es la fotografía, la imagen y el movimiento por otro. Y aún yo añadiría a estas dos aficiones una tercera, el ferrocarril. El tema común en todo ello es la comunicación; la comunicación de ideas e imágenes a través del papel, de los libros, del cine y los artilugios ópticos y el traslado de un



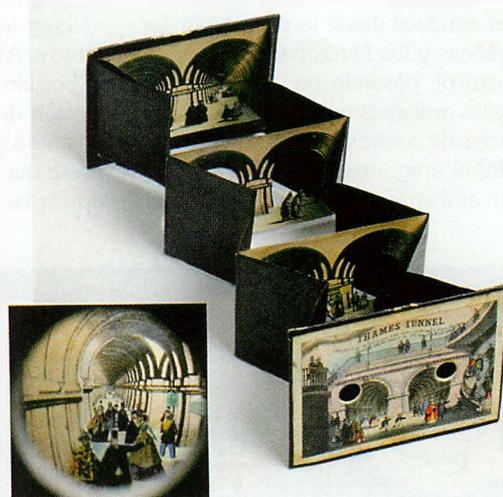
Fenquistiscopio Giroux. Francia, 1840

sitio a otro de personas y materiales mediante el ferrocarril. Son tres aspectos a tener en cuenta a la hora de averiguar por qué hemos llegado a lo que hemos llegado en el siglo XXI. Todo se basa en la comunicación. Todo lo que pasa ahora en la era digital ya existía. La red de ferrocarriles sirvió para que existiera una red de correos que al fin y al cabo es el precursor del e-mail. La gran repercusión de información que hay en Internet aún no ha logrado superar lo que representan las bibliotecas. El interés por el viaje y el conocimiento de lugares lejanos comenzó con la comercialización de las vistas ópticas y tarjetas postales que eran la virtualidad de entonces. Fue el momento en que empezó a despertar el interés por viajar, por el turismo, ese tipo de cosas que son las que caracterizan nuestros días.

Ⓡ Parece que el antecedente más remoto de las películas de animación es el teatro de sombras oriental. ¿Podría decirse que el



Niños jugando con un zoótopo



Panorama de profundidad. The Thames Tunnel. Londres, 1850. Litografía coloreada a mano

hombre inventó el cine mirándose su sombra?

Creo que la sombra es la primera narración. El ser humano tiene tendencia a aburrirse, porque la vida oscila entre la angustia y el aburrimiento. Yo me imagino que el humano primitivo, al calor de la hoguera nocturna, quizás no con la sombra de todo el cuerpo, pero sí con la sombra de sus manos, pudo descubrir que lograba representar un conejo. Sin duda eso debió de hacerle mucha gracia. Probablemente llamaría a la gente de alrededor para mostrar a todos el salto del conejo corriendo por las paredes de la cueva. Y ése es el principio. La unidad mínima de comunicación gráfica es la sombra. Para narrar con las manos no hace falta ningún instrumento químico, ni físico, ni de ningún tipo. De hecho yo creo que la sombra más representada de la historia es el conejo.

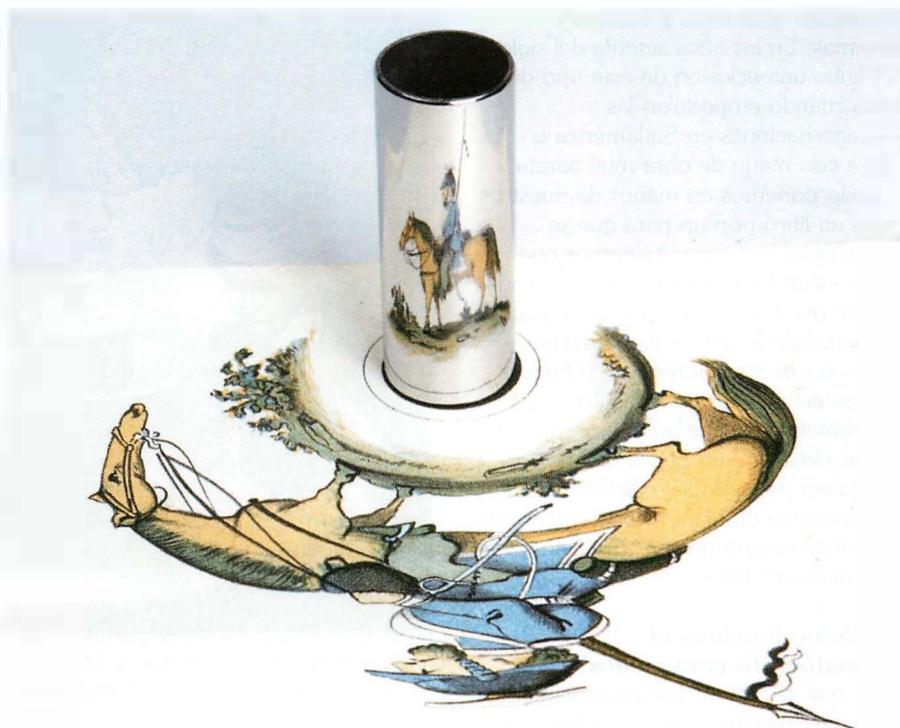
ⓑ ¿En qué se parece una caja óptica al ojo de una cerradura?

Son dos cosas muy diferentes, por una razón: dentro de la caja óptica está la sorpresa. Nunca sabes cuando te asomas a la lente qué es lo que habrá detrás: qué paisaje, qué situación, qué será lo que te vas a encontrar. Es la sorpresa; uno de los grandes factores de la comunicación y de la narración. En cambio, cuando te arrimas a una cerradura, ya sabes lo que vas a encontrar detrás, quizás por eso te asomas.

ⓑ Una fuente luminosa proyecta y desdobra una imagen. Ése parece el mecanismo que hace posible la ilusión de realidad. ¿Cuál es la fuerza que todo esto desencadena? ¿En qué reside su fuerza de seducción?

La seducción de todo esto yo creo que es escaparse de la realidad. Y poder entrar en una situación ideal, ajena a lo cotidiano dentro de la cual ya no eres tú sino algo más.

ⓑ Leyendo el catálogo *El cine antes del cine* descubro la pasión por los nombres hermosos:



Anamorpho alemán. 1870. Espejo cilíndrico y litografía

zoótropo, diorama, praxinoscopio, linterna mágica, sombra sediciosa, anaglifo, taumatropo, estereoscopia, anamorpho. Sin duda esconden maravillosas y misteriosas etimologías. ¿Alguno de ellos te gusta especialmente?

Me gustan todos. Cada uno de ellos es un manjar exquisito en estos tiempos del empobrecimiento del lenguaje. Todos juntos son un banquete absolutamente saludable.

ⓑ La mayoría de los inventos presentes en tu colección tienen una finalidad lúdica o didáctica basada en una experiencia óptica. Pero cuando el cine aparece estos juegos de ilusionismo quedan relegados. ¿Tendrían sentido estos viejos juguetes de ayer para los niños de hoy? ¿Qué es lo que ofrecen?

Ofrecen la capacidad de manipular. Porque lo que ha matado todo esto no ha sido el cine sino la televisión, que es un objeto que provoca pasividad. Los

juguetes ópticos requieren manipulación. Por ejemplo, Nicolau, el creador de los Cine Nic, tenía la opinión de que después de su éxito con varias generaciones de niños su fracaso se debió al aplicar un motor a su proyector Nic. El niño ya no tenía que dar vueltas a la manivela y eso hizo que el juguete perdiera interés. De todas maneras, no estoy de acuerdo en que todos estos objetos hayan desaparecido del todo. McDonald's y algunas otras multinacionales por el estilo, fabrican este tipo de pequeños objetos para obsequiar a sus clientes. Así, en versiones modernas de plástico, tenemos fenaquistoscopios, zoótropos o caleidoscopios que siguen gustando a los niños.

ⓑ Muchas de estas ideas han pasado a los libros pop-up.

Los pop-up nacieron a la vez que las litografías a fines del XIX, cuando empezaron numerosas ediciones de cromos. Hay cromos, estampas o postales despletables, articulados,

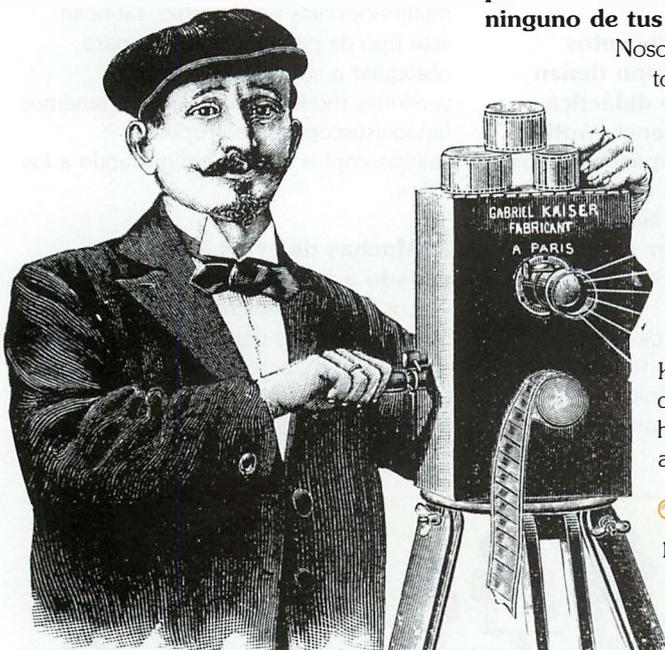


Banda de zoótropo Borrás. Mataró, 1900

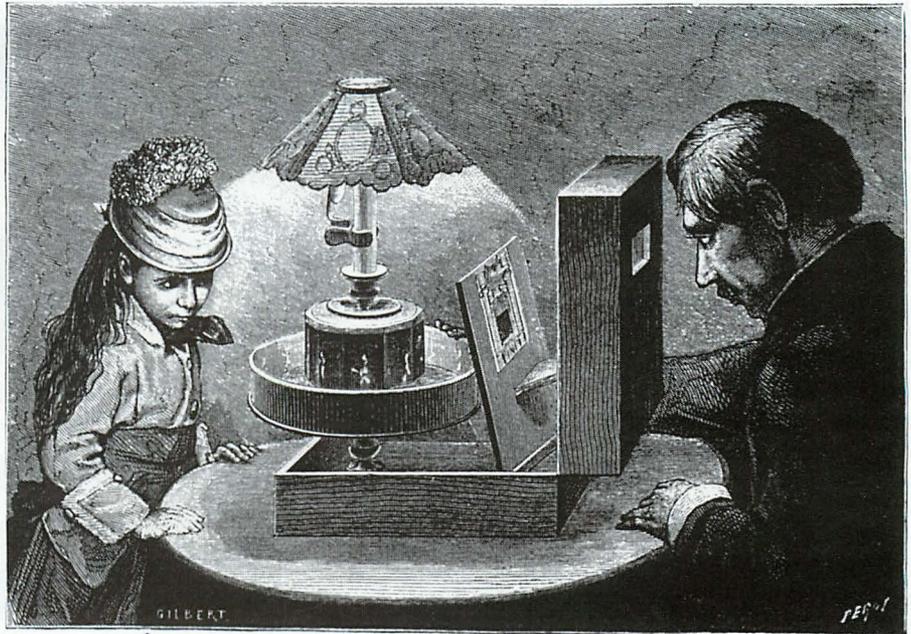
recortables para montar teatros y dioramas. En los años setenta del siglo XX hubo una eclosión de este tipo de libros cuando empezaron las encuadernaciones en Sudamérica o China con mano de obra muy barata. Cuando ponemos en manos de nuestros niños un libro pop-up para que se entretengan es tremendo pensar que detrás están las manos de un moderno esclavo que fue quien lo montó y pegó. Hubo incluso lo que se llamaban los barcos encuadernadores, viejos buques mercantes, con sus bodegas llenas de latinoamericanos que en el mar, durante meses, yendo de un país a otro, trabajaban pegando las ediciones del país al que se dirigían, evidentemente sin control de ningún tipo. Ahora esto se hace más en China.

Ⓡ ¿Cómo funciona el cinematógrafo para ciegos?

Sé que se han hecho algunos intentos de representar imágenes en relieve que se pudieran tocar y poder así contar una historia, pero este tipo de soluciones están más cerca del cómic para ciegos que del cine para ciegos. En cuanto al cinematógrafo normal, visto por los ciegos, es una cuestión muy interesante. A mí me sorprendió que Ángel Gari, el antropólogo, en nuestros tiempos universitarios no se perdía ninguna de las películas de los cineclubes de aquella época y las seguía con gran interés participando activamente en los debates. Lo cual me indica que una persona puede ser ciega pero sigue teniendo imágenes.



Kinetógrafo Kaiser. J. L. Breton. *La Revue Scientifique et Industrielle*. Paris, 1900



Le nouveau praxinoscope-théâtre de M. Reynaud. Gaston Tissandier: Les récréations scientifiques ou l'enseignement par les jeux, G. Masson, Paris, 1884. Viendo un praxinoscopio-teatro

Ⓡ ¿Cuál es la máquina más interesante que te has encontrado?

El valor de nuestra colección, a pesar de que algunas son piezas únicas o difíciles de encontrar, está en el conjunto, porque en el conjunto está nuestra historia y además unos objetos se explican con los otros. Es decir, no tienen singularidad sino que tienen la progresión y el apoyo de unos con otros para explicar lo que la colección es.

Ⓡ De manera que como buen padre no serías capaz de elegir a ninguno de tus hijos.

Nosotros los queremos a todos por igual, tan importante es para nosotros el zoograscopio de madera noble de mediados del XVIII como el Cinexin de finales del siglo pasado o los juguetes ópticos de los huevos Kinder que obligamos a que nos regalen los hijos de nuestros amigos.

Ⓡ El visionado precisa un encuadre. La pantalla es una ventana desapercibida donde la vista se orienta y

es orientada. ¿Los ingenios ópticos y las técnicas cinematográficas han modificado nuestra visión?

Es que, claro... la pantalla se ha nombrado como una ventana, pero yo creo que es una puerta; es la puerta que atravesamos. Además tenemos la capacidad mental de abstraernos para no ver el tamaño, para entrar dentro. Aparte de que siempre la proyección se ha adecuado a la visión humana. Gracias al objetivo adecuado en la filmación, entramos en la imagen como si estuviéramos siendo parte de la escena. No obstante, la mente se adapta a lo que sea y cuando te asomas a la ranura de un zoótropo pierdes la visión lateral y te concentras únicamente en el punto de la imagen que te interesa. Esto, de algún modo, nos enseña a concentrarnos en lo que nos interesa para atravesar esa puerta y entrar realmente en la visión de la narración del cuento que deseamos vivir.

Ⓡ ¿Qué es más cierto: realidad o representación?

Bueno, yo no veo diferencia entre una y otra. Sin realidad no podría haber ficciones y sin ficciones no podríamos vivir.

Ⓡ ¿Qué es el coleccionismo, un arte o una obsesión?

Técnicamente el coleccionismo es la herencia de nuestro pasado de cazadores. Es curioso que incluso hay terminologías de cazador. O sea, se

habla de “la pieza”, o eso que se dice “que tengas buena caza” que es muy habitual. Incluso en Francia, en vez de decir... “esto vale cinco francos” se decía... “esto vale cinco balas”. Yo creo que queda cierto resabio. Es la búsqueda, el caminar, esperar a que “salga” la pieza, “caer” sobre ella; es “otear”; a veces hay que “mandar al perro a que lo levante”. Es un cierto arte cinegético (bastante pacífico por otra parte). Aparte de eso, coleccionar para nosotros es recuperar una serie de objetos perdidos, desubicados, con toda una historia detrás. Cada objeto podría contar una historia diferente, su vida, la que han compartido con otras personas. Y estos objetos te están llamando, dando gritos de socorro, te piden que los prohíes, que los adoptes. No te puedes resistir y tienes que llevártelos, hacerles caso, alimentarlos, asearlos un poco y tenerlos contigo.

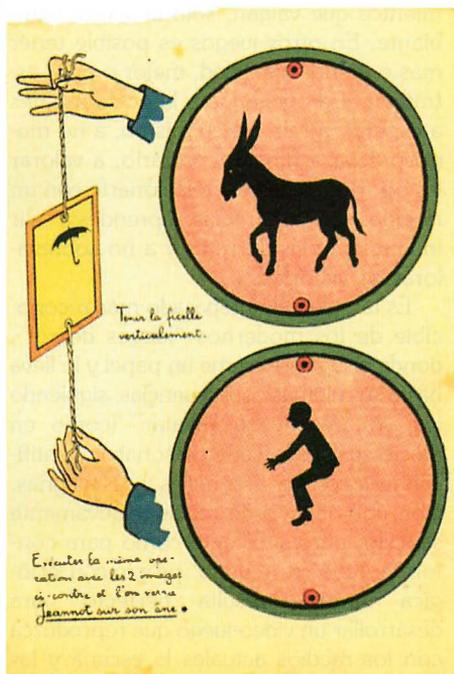
Ⓜ **Una labor importante que al final no puede sustraerse a la vocación del servicio público.**

Es lo deseable. Los museos que representen al siglo XX se están haciendo a base de colecciones privadas.

Ⓜ **¿Algo que añadir?**

Acaso decir que, aparte de todo el conocimiento que adquieres sobre el tema, está el conocimiento de personas y lugares que de otra manera nunca habrías conocido. Es una labor muy marcada por el azar. Cuando quieres un objeto de este tipo no puedes ir a unos grandes almacenes. A veces lo buscas toda la vida y no lo encuentras. Otras los objetos te sorprenden porque no sabías de su existencia. O, como a veces ha sucedido, ves en un museo la pieza inalcanzable, maravillosa, que sabes que nunca vas a poder conseguir y, al día siguiente, te la encuentras en el escaparate de un “brocante” y te la llevas rápidamente para formar parte de la colección. Es la sorpresa. El saber. Es relacionarse, al fin y al cabo la vida es relación con los demás. Y es juego, porque tal y como están las cosas hay que procurar no ser adulto nunca. ◀▶

Todas las imágenes pertenecen al catálogo de la exposición “El cine antes del cine”. Agradecemos a Ibáñez y Boisset el permiso recibido para reproducirlas en esta publicación.



Cromos con sombras de mano. Cromolitografía

Jeu du thaumatrope. Mauclair et Dacier. Paris, 1890. Explicación del juego con traumatropa: las dos imágenes que hoy por ambas caras se funden en una sola al girar sobre su eje

Croma de la serie Física Recreativa. Barcelona, 1930. Dibujado por Juan Martínez Buendía, “Tinez”