

Prehistoria de la inmersión audiovisual

Blanca Rego

20-04-2010



Igual que existe un [precine](#) — la historia de la imagen en movimiento anterior a la primera proyección cinematográfica pública, que tuvo lugar en diciembre de 1895 — también existe una prehistoria de la inmersión audiovisual. Pero, ¿cómo decidir qué fecha marca el fin de la prehistoria y el comienzo de la historia? Quizás, para mantener el paralelismo con el cine, la fecha escogida podría ser enero de 1896, la primera proyección pública de *L'arrivée d'un train à La Ciotat*. A ojos de un espectador moderno, esta película de los [hermanos Lumière](#) no es más que un ejemplo de cine mudo que muestra un tren llegando a una estación, pero los espectadores de esa época, poco familiarizados con el medio, gritaban y huían despavoridos pensando que el tren se dirigía directamente hacia ellos.

No obstante, existen ejemplos de inmersión audiovisual muy anteriores, de hecho, si nos remontamos a los verdaderos inicios tenemos que empezar hablando del paleolítico.

Existen **estudios arqueológicos** que afirman que las pinturas rupestres no sólo aprovechaban el relieve de la piedra y la luz parpadeante de las antorchas para crear una sensación de profundidad y movimiento, sino que tenían en cuenta incluso las propiedades acústicas del entorno.

Más tarde, en la Roma antigua, era habitual que las casas de las clases pudientes estuviesen decoradas con frescos, y algunos de los más espectaculares son precisamente los que respondían a intenciones inmersivas. Un buen ejemplo podría ser la decoración de una de las habitaciones de la Villa de Livia en Prima Porta (circa 20 a.C.), pensada como jardín ‘virtual’. El realismo y la variedad de las diferentes especies se veían subrayados por el hecho de que no existía la posibilidad de comparar la pintura directamente con el exterior (era una estancia subterránea sin ventanas y la luz entraba por una pequeña apertura justo debajo del techo).

Este tipo de decoración de interiores se utilizó durante muchos siglos en palacios y casas de nobles y burgueses, y —al contrario que el *trompe l'oeil*, que funciona dentro de un marco delimitado— su principal objetivo era crear un espacio ilusorio de 360°.

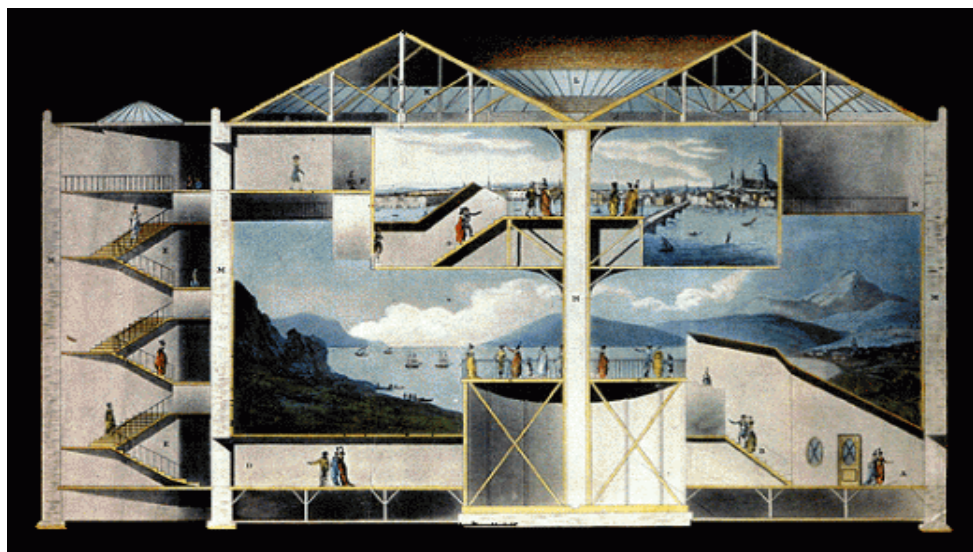
A partir del siglo XV, este sistema dio un paso más allá con el añadido de elementos tridimensionales que salían de la superficie de la pintura, una técnica que más tarde fue bautizada como "faux terrain". Una buena muestra de esta tendencia es el Santuario del Sacro Monte de Varallo, una iglesia fundada en 1491 que incluye frescos y figuras de madera que recrean algunas escenas de la Biblia.

Ya en el siglo XVIII, este tipo de técnicas pasaron del ámbito particular al público, especialmente en forma de panoramas enmarcados dentro de la industria del entretenimiento y el espectáculo. Los panoramas son imágenes de 360° que buscan una inmersión visual completa.

En un principio eran pinturas pensadas especialmente para investigaciones y planificaciones militares (como casi todo en la historia del multimedia...), pero con el tiempo fueron sofisticándose hasta incluir efectos de sonido, luz, viento y humo artificial. En el siglo XIX llegaron a tener tanto éxito que se construían edificios circulares para albergarlos, hacían giras por toda Europa durante años, hasta que los lienzos se desdibujaban y rompían, e incluso se vendía papel de empapelar con escenas panorámicas.

Las primeras técnicas de visualización 3D también surgieron en el siglo XIX. En 1838, Charles Wheatstone publicó un estudio con la base científica de la [estereografía](#), además de hacer las primeras pruebas con dibujos. Alrededor de 1850, ya se habían vendido más de medio millón de [estereoscopios](#), un dispositivo que permite ver una imagen tridimensional creada a partir de dos fotografías ligeramente diferentes.

Lo cierto es que aun hoy en día tanto los panoramas como el 3D se explotan mucho más dentro del ámbito de la industria que con intenciones verdaderamente artísticas, quizás debido al elevado coste que implican, pero también es cierto que a veces es complicado saber dónde está la frontera entre el espectáculo y el arte...



Prehistory of audiovisual immersion

Blanca Rego

20-04-2010

Just as we can talk about [precinema](#) —the history of the moving image before the first public film projection, which took place in December 1895— we can also talk about the prehistory of audiovisual immersion. But how we decide which date marks the end of prehistory and the beginning of history? Perhaps, to maintain the parallelism with cinema, the chosen date could be January 1896, the first public screening of *L'arrivée d'un train à La Ciotat*. In the eyes of a modern viewer, [the Lumière brothers](#) film is just an example of a silent film which shows a train arriving at a station, but the spectators of that time, unfamiliar with cinema, screamed and fled in terror thinking that the train was heading directly towards them.

However, we can find much older examples, in fact, if we go back to the real beginning we should start talking about the Palaeolithic. There are [archaeological studies](#) which maintain that cave paintings not only made the most of the stone and the flickering light of torches to create a sense of depth and movement, but also considered the acoustic properties of the environment.

Later, in Ancient Rome, the houses of rich men were usually decorated with frescos, and some of the most spectacular are precisely those which responded to immersive intentions. A good example would be the decoration of one of the rooms of Villa of Livia at Prima Porta (circa 20 bc), designed as a 'virtual' garden. The great realism and variety of species was underlined by the fact that it was impossible to compare the painting directly with the exterior (it was a subterranean chamber with no windows and the light entered through a small opening just below the ceiling).

This type of interior design was used for many centuries in palaces and houses of noblemen and bourgeoisies, and —unlike the [trompe l'oeil](#), which works within a defined frame— its main goal was to create an illusory space of 360°.



After the 15th century, this system took a step further with the addition of three-dimensional elements emerging from the surface of the painting, a technique later known as faux terrain. A good example of this trend is the Sanctuary of Sacro Monte of Varallo, a church founded in 1491 with frescos and wooden figures which recreate scenes from the Bible.

In the 18th century, these techniques arrived to public spaces, especially in the form of panoramas framed within the entertainment industry. Panoramas are 360° images which offer a complete visual immersion. These paintings were originally designed for military research and planning (like almost everything in the history of media ...), but over time they became more and more sophisticated and started including sound and light effects, wind and artificial smoke. In the 19th century panoramas were so successful that circular buildings were built to house them, they made tours throughout Europe for years, until the fabric was bleached and torn, there were even shops which sold wallpaper with panoramic scenes.



The first 3D visualization techniques also emerged in the 19th century. In 1838, Charles Wheatstone published a paper which provided the scientific basis for [stereography](#), and he also made the first tests with drawings. Around 1850, there had already been sold over half a million [stereoscopes](#), a device that allows to watch a three dimensional-image created from two slightly different pictures.

Truth is that even today panoramas and 3D are exploited mainly within the industry, not with truly artistic intentions, perhaps due to the high cost involved, but it is also true that sometimes it is difficult to distinguish the boundary between entertainment and art...



sens xperiment

INMERSIÓN SENSORIAL

2011

www.sensxperiment.es
www.mediateletpos.net/sensxperiment