

Cine y Televisión

3. La imagen en movimiento: el cine y la televisión

3. La imagen en movimiento: el cine y la televisión

3.1 Inicios y competencia entre cine y televisión.

3.2. La imagen se mueve: nace el cine.

3.2.1. El cine como industria

3.2.2. La tecnología marca el camino

3.2.3. Géneros cinematográficos

Cine y Televisión

LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA y TELEVISIVA SEGÚN LA EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LAS ACTIVIDADES DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

EVOLUCIÓN HISTÓRICA DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y DE LA RADIODIFUSIÓN.

Las imágenes en movimiento, al igual que las fotográficas, son imágenes que implican para su existencia la exigencia de un **referente en la realidad**, al ser reflejos de ella, y eso les confiere una especial **autoridad testimonial** y un especial efecto de realidad.

Este carácter de autoridad testimonial sobre lo que existe se **perderá** paulatinamente con la convergencia e **hibridación del cine y la informática**, paso de la imagen analógica a la digital que, en las últimas décadas, ha generado una determinada conciencia social respecto a su **capacidad para transformar lo existente y para representar lo que no existe**.

Los medios que nacieron en el siglo pasado, y que competían entre ellos, se agrupan hoy en día en el mercado audiovisual, accesible para el público desde distintas pantallas. El mundo transmedia se ha globalizado y el hilo conductor es internet, cambiando constantemente la oferta de la mano de la tecnología.

El cine como industria

Evolución tecnológica y creación del lenguaje audiovisual.

Un espectáculo de masas como lo es el cine, necesita de una infraestructura industrial sólida que le permita evolucionar en el tiempo y ofrecer un conjunto de productos con los que los espectadores se sientan interesados y que permita la solvencia necesaria para que dicha industria pueda seguir existiendo.

Debemos tener en cuenta que el cine no ha sido siempre un producto como hoy lo conocemos. El cine ha ido evolucionando tanto a nivel tecnológico como artístico a lo largo de su historia. Podemos observar como desde sus inicios, en los que comenzó como un espectáculo de feria, hasta nuestros días en los que ciertamente se ha convertido en un espectáculo de masas, los cambios han sido numerosos.

Así mismo, la industria que sirve de soporte al cine ha ido evolucionando a su vez adaptándose a las exigencias de este medio , aunque en ciertos casos ha sido al revés, y el cine se ha ido beneficiando de los avances tecnológicos en las industrias de las que bebe.

Para acercarnos a este tema debemos saber que la industria audiovisual es aquella que tiene por objeto la producción, distribución, exhibición y consumo de productos audiovisuales.

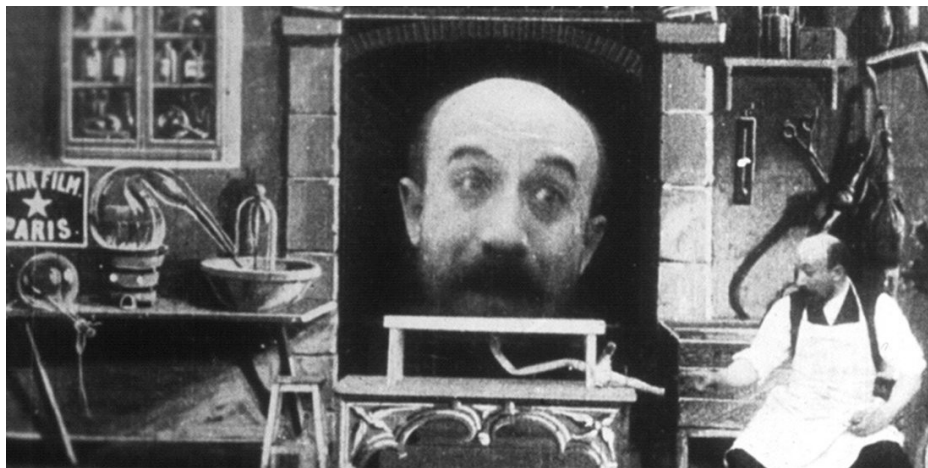
Y que la producción es quien lleva a cabo las actividades relacionadas con la planificación, organización y administración de recursos financieros y materiales necesarios para llevar a cabo un proyecto de realización audiovisual. La producción se puede orientar hacia diferentes medios de comunicación, entre ellos están:

- **Cine:** Se centra principalmente en la producción de largometrajes para ser estrenados, en primer lugar, en salas de cine.
- **Televisión y video:** Elaboración de contenidos para su emisión a través de señales de televisión o vídeo para su venta directa o alquiler.
- **Artes escénicas:** Se encarga de los procesos de creación, difusión y recepción de las artes en vivo como la danza, el teatro, el circo, la ópera o el ballet, además de estilos musicales concretos.
- **Radio:** Elaboración de contenidos para su emisión a través de señales de radio digital, y para las plataformas de podcast.

HISTORIA DE LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA Y TELEVISIVA

La noche del 28 de diciembre de 1895 se organizó una demostración en el Gran Café de París, la entrada valía un franco y asistieron 33 personas. Los hermanos franceses **Louis y August Lumière** presentaron en público su invento, ofreciendo la primera proyección cinematográfica. Se les ofreció grandes sumas a los Lumière para comprar su invento, pero rechazaron las propuestas ya que se dieron cuenta de la ventaja financiera que podrían obtener. Así, el cine sería explotado por concesionarios a cambio de una suma del cincuenta por ciento de los ingresos.

Para lanzar su cinematógrafo, ambos hermanos proporcionaron gratuitamente los aparatos, las películas, y hasta los operadores.



Georges Méliès, quiso comprarles un cinematógrafo, pero ellos se negaron. Méliès construyó su propia máquina cinematográfica y proyectó las primeras películas en su teatro. Su estilo evolucionó rápidamente, creando películas parecidas a sus espectáculos de ilusionismo. Fue pionero en la utilización del truco de sustitución de elementos mediante el parado de la cámara, y también lo fue en la exposición múltiple del negativo o doble superimpresión, los fundidos a negro y desde negro.

Creó lo que se consideró el primer estudio de cine y en el que se utilizaron sistemas mecánicos para ocultar zonas al sol, trampillas y otros mecanismos de puesta en escena.

A su vez, los hermanos Lumière decidieron lanzarse a la aventura industrial y formaron una empresa que contaba con una docena de empleados a finales de 1895. En la primera década del siglo XX surgieron múltiples pequeños estudios tanto en Estados Unidos como en Europa. Nació así lo que en poco tiempo se convirtió en la industria más amplia y próspera de la humanidad.

Alice Guy Blaché, fue la primera persona en dirigir una película de ficción, también fue pionera en los efectos especiales, la ciencia-ficción fílmica, el lenguaje cinematográfico (planos, iluminación, attrezzo, montaje, caracterización...) y fundadora de lo que más tarde se ha considerado la profesión de productor o productor-ejecutivo. Asimismo, fue la primera persona que logró mantenerse económicamente a través de dicha profesión. Rodó más de 1000 películas a lo largo de su vida, fundó varias productoras en Francia y en Estados Unidos y luchó por ser reconocida internacionalmente como directora, actriz y productora.

https://elpais.com/cultura/2017/03/26/actualidad/1490534401_520954.html

El hada de las coles <https://youtu.be/qS22S5MTHol>

Nacimiento, vida y pasión de Cristo <https://youtu.be/1yfvMGIC5HY>



EL CINE COMO INDUSTRIA



En América se creará la industria en la costa oeste, básicamente en Nueva York, pero paulatinamente se va desplazando hacia California, concretamente a Hollywood, donde nace toda una industria cinematográfica promovida por inmigrantes de países del centro y este europeo, mayoritariamente de origen judío, de familias paupérrimas, que llegaron a su país de adopción huyendo del antisemitismo europeo, del hambre y de los pogromos.

Los **estudios Paramount** fueron inicialmente presididos por Adolph Zukor, inmigrante húngaro. La **Metro-Goldwyn-Mayer** le debe su inspiración al inmigrante polaco Samuel Goldwyn (nacido Goldfish) y al inmigrante ruso Eliezer Mayer. Los **estudios Universal Pictures** fue fundada por el inmigrante alemán Carl Laemmle. La hoy conocida como **20th Century Fox** fue originalmente fundada por el inmigrante húngaro William Fox (nacido Wilhelm Fried).

Los hermanos Warner, fundadores de la **Warner Bros.**, nacieron en Canadá, hijos de un matrimonio de inmigrantes polacos.

Columbia Pictures fue inicialmente presidida por Harry Cohn, nacido en New York en el seno de una familia de inmigrantes judíos. Y debe considerarse el último de los grandes Estudios, creado en 1994, **DreamWorks SKG**, sigla correspondiente a Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen, de origen judío los tres.

Cabría mencionar también que el primer banco que -en 1919- financió a la industria cinematográfica norteamericana fue uno presidido por judíos: el *Kahn, Loeb and Co.* Si bien los precursores mencionados no se dedicaron específicamente a realizar un *cine Judío*, su impronta ha estado relacionada -de un modo u otro- la historia del cinematógrafo. Baste mencionar que el primer film sonoro de la historia, "**The Jazz Singer**", producido por Warner Bros., narra una historia de temática judía: Al Jolson prefiere ser un cantante popular en vez de aceptar suceder a su padre como *jazán* en la Sinagoga.

Entre 1920 y 1945 se sucederá una multitud de inventos o **desarrollos tecnológicos** que llevará al medio cinematográfico a su plena madurez no sólo en lo referido a los instrumentos que lo posibilitan (cámaras, ópticas, proyectores...), sino también ampliando sus capacidades representativas de la

realidad mediante la **incorporación del sonido** (1927 - 1932) y del **color** (1935 - 1939). Además, será durante estos primeros años del desarrollo del cinematógrafo que la **televisión** inicia su andadura, en 1935 como medio de difusión pública.



En 1920 Estados Unidos produjo 796 largometrajes. En este año cerca del 80% de las películas proyectadas en Europa fueron estadounidenses. Durante los años 30 y 40, la época dorada de Hollywood, se forjará un **sistema de estudios** que, gracias al control global del mercado, constituye el origen de la posterior hegemonía del cine norteamericano. El potencial de los estudios de Hollywood radicaba en la integración vertical de todo el proceso de la creación de una película. La industria cinematográfica estadounidense logró desarrollar un complicado sistema para controlar la producción, la distribución y la exhibición de las películas.

El lenguaje narrativo cinematográfico se ha desarrollado en su plenitud sobre el principio de elaboración de la escena (secuencia) en una etapa posterior a su registro o rodaje, lo que da lugar al montaje, la etapa última y decisiva para la construcción narrativa.

Los avances tecnológicos que se producen en las primeras décadas incrementarán la capacidad tecnológica y expresiva del cinematógrafo: **película en blanco y negro pancromática y de alta sensibilidad (1924)**, **maquinaria para el movimiento de la cámara (1924)**, **registro de sonido sincronizado (1930)**, **película en color (1935)**, mejora de las ópticas capaces de ofrecer mayor definición –poder de enfoque-, etc.

Durante los años 40, los productores independientes comenzaron a hacerse notar debido al aumento del público en las salas. Cada vez eran menos los actores que firmaban contratos en exclusiva con algún estudio, y llegados a 1950 casi todas las primeras figuras del cine contaban con su propia productora.



Al final de la década de los años 40 las mejoras tecnológicas citadas permitirán captar **imágenes de gran definición y nitidez de foco** por lo que algunos cineastas como Jean Renoir en *La regla del juego* (1939), John Ford en *La diligencia* (1939) (https://youtu.be/Rkr_eayfJpA), Orson Welles en *Ciudadano Kane* (<https://youtu.be/TYFS2sONVg0>) (1941) o William Wyler en *La loba* (1941) (<https://youtu.be/AMCpw9AGQxl>) comienzan a explorar las posibilidades de la puesta en escena basada en la **profundidad de campo** (percepción nítida de los diferentes planos de la imagen: primero, medio y fondo). Además, la puesta en escena en profundidad inducirá una mayor duración de los planos y, además, la movilidad de la cámara que, en su seguimiento del desarrollo de la acción de la escena, proporciona diversos detalles de la misma sin necesidad de recurrir al corte propio del montaje externo.

En conclusión, antes de la irrupción de la **televisión** como nuevo medio de comunicación o entretenimiento popular (1935-1945), el cinematógrafo había experimentado un desarrollo pleno en dos vertientes básicas: sus procedimientos narrativos y su capacidad tecnológica.

A partir de 1945, finalizada la Segunda Guerra Mundial, y con el precedente de las experiencias habidas entre 1935 y 1936 en Alemania y Gran Bretaña, **se consolida la televisión como nuevo medio de expresión basado en la imagen cinética con sonido sincrónico.**

La televisión se desarrolla como tecnología de difusión por métodos radioeléctricos (radiodifusión), incapaz de registrar o conservar las imágenes y sonidos que produce pero capaz –y en eso reside su singularidad- de ofrecerlos directamente de la realidad o de la representación en el estudio, en el **mismo momento en que se produce**. Si unos años atrás, el público valoró de la cinematografía el hecho de que fuera un registro fiel de la realidad, una huella lumínica, con la televisión el efecto será muy superior, pues ahora no sólo se valorará ese concepto de imagen índice sino también el hecho de que la imagen sea percibida en el mismo momento en que está sucediendo.



A pesar del éxito de los espectaculares formatos panorámicos, la popularidad y la influencia de Hollywood decayó entre las décadas de los 50 y 60. Los estudios, dada a la presión de las leyes anti-monopolio, se desprendieron de las salas de exhibición y de otras empresas asociadas. En este progresivo declive tuvo mucho que ver la llegada de la televisión, que hizo revisar esquemas que hasta entonces parecían incuestionables para la industria. La televisión se convirtió en un duro competidor en cuanto a la forma de emplear el tiempo de ocio. Dada la progresiva pérdida de espectadores del cine, muchos técnicos cinematográficos se pasaron al mundo de la televisión. La industria comenzó a realizar telefilmes con el fin de adecuarse económicamente a los cambios y a vender para la televisión las películas antiguas.



La televisión surge y se desarrolla durante más de dos décadas con una limitación tecnológica: la incapacidad de registrar la imagen captada por sus propios medios radioeléctricos, pero esta limitación traerá larvadas dos virtudes que serán determinantes para el nuevo medio. La estética o estilo del nuevo medio se construye entorno al concepto de **directo**, lo que se hace en el mismo momento, la simultaneidad de la representación, la realización y la recepción, y, así, la televisión se construirá sobre el principio de **captación con cámaras múltiples dirigidas a la escena y un montaje que ha de resolverse en el mismo momento en que las imágenes son captadas** mediante la mesa de conmutación y efectos o mesa de control de realización que permitirá la



elección de uno solo de los puntos de vista –cámaras- con que se ha cubierto el espacio de la representación; asimismo se deberá decidir sobre la duración –tiempo de presencia en pantalla- y forma de combinarse, con el fin de construir una secuencia de imágenes o puntos de vista diferentes de la escena y obtener de ese modo una cadena narrativa que convierta la mera captación en narración.

Esta limitación tecnológica hace surgir la **primera convergencia entre el cine y la televisión basada en que el soporte cinematográfico de 35 mm, con doble perforación y banda sonora óptica incorporada**, por tratarse de un estándar universal, mientras que la televisión no sólo no puede registrar su captación sino que ni siquiera su imagen es un estándar universal, además los sistemas de transmisión de la señal son complejos con lo que resulta muy costosa la cobertura de ciertas zonas. Por estas y otras razones, **la televisión recurrirá a registrar sus imágenes –programas- en soporte cinematográfico para así poder enviarlas a cualquier parte para que puedan ser difundidas en cualquier otro momento distinto de aquél en que se produjeron (aparece el concepto de emisión diferida o grabada)**. Además, el soporte cinematográfico, pero a la inversa, permitirá recurrir a producciones cinematográficas ya existentes para completar su programación.

A partir de 1960 se consolida la producción en soporte cinematográfico de un género televisivo fundamental como eran las **noticias** porque facilitaba las exigencias de este formato televisivo: rapidez en la disponibilidad, agilidad de acceso favorecida por la ligereza de las cámaras y acercamiento a la realidad con la mínima alteración gracias a los equipos reducidos.



La televisión informativa se convierte en el paradigma de la realidad, de la proximidad y del testimonio; el estilo del reportaje se nutre del modelo de corrientes cinematográficas como el *Direct Cinema*, *cinema vérité*...; la realidad es ofrecida con su color, su sonido, sus ruidos, y los individuos hablan a la cámara relatando sus vivencias, dando testimonio de los hechos y mostrando sus emociones de la forma más cruda y absoluta.

Direct Cinema

<https://youtu.be/crmwPmvHn7A>

Cinema vérité

https://youtu.be/dhmAVJ4_x0Y

La implantación del color de la emisión televisiva a partir de 1965 transformará de forma radical los medios técnicos de producción, la capacidad expresiva y la consideración por parte de los usuarios como auténtica y real alternativa al cinematógrafo. Además, el color incrementa el efecto de realidad o capacidad de sentir la imagen electrónica

como testimonio de la realidad por su mayor grado de iconicidad o identificación con el referente y contribuye a ampliar el repertorio y aceptación de la televisión como medio de difusión de la producción cinematográfica pues, mientras que la sala de exhibición, el cine se ofrecía en color desde 1939, las películas emitidas por televisión no habían podido superar esta limitación.

La década del 60 al 70 está marcada por el protagonismo creciente, en las programaciones televisivas, de los espacios cinematográficos y de los programas y series de ficción narrativa; el público que se ha habituado a una producción de ficción en estudio (telenovelas y teleteatros) reclama un tipo de producción más próxima a la que le ofrecen las películas cinematográficas y ello, en estos años, técnicamente sólo será posible recurriendo a la producción filmada para la televisión (tanto en 16 como en 35 mm) que aporta la agilidad de medios necesaria para desarrollar las filmaciones en localizaciones exteriores e interiores naturales y lo que es más importante posibilita la expresividad propia del lenguaje cinematográfico gracias al montaje posterior de la banda de imágenes y de sonido.



Durante más de 25 años, entre 1950 y 1976, la producción de formatos de noticiarios fue íntegramente filmada en 16 mm –hasta la implantación de los sistemas de periodismo electrónico ENG a partir de 1976 (su origen está en los reporteros que recogían noticias para televisión con formato de vídeo, hoy en día, se utilizan como cámara de vídeo profesional tanto para televisión como para cualquier grabación audiovisual), al tiempo que la producción de ficción, musicales y documentales, también recurrían al 35 mm. Finalmente, entre los años 1990 y 1995, los sistemas de producción en alta definición analógica y digital, desalojaron por completo la producción filmada en televisión.

En paralelo, y en un **cruce sistemático de influencias e intercambios tecnológicos y estéticos**, surge en el inicio de los 60 una serie de corrientes cinematográficas que plantean renovaciones radicales de sus cinematografías nacionales (*New Hollywood*, Nuevo Cine Español, Nuevo Cine Brasileiro, Nuevo Cine Alemán...) al estilo del *Direct Cinema* y *Nouvelle Vague*; también se hallan deudores de la estética neorrealista italiana y del documentalismo británico en los que, desde sus comienzos, se podía apreciar un marcado compromiso social y una voluntad de salvar cualquier barrera, técnica o de lenguaje, en pro de la comunicación y la expresión; para ello no dudaron en poner en primer plano el relato de **historias que reflejaran la realidad inmediata y los problemas cotidianos**; asimismo trasladaron sus rodajes a los escenarios naturales, con toma de sonido directo, presencia de no actores o actores naturales y tomas de larga duración –montaje interno frente al externo de corte o analítico–; se buscaba así en todo momento el testimonio fiel de la realidad.



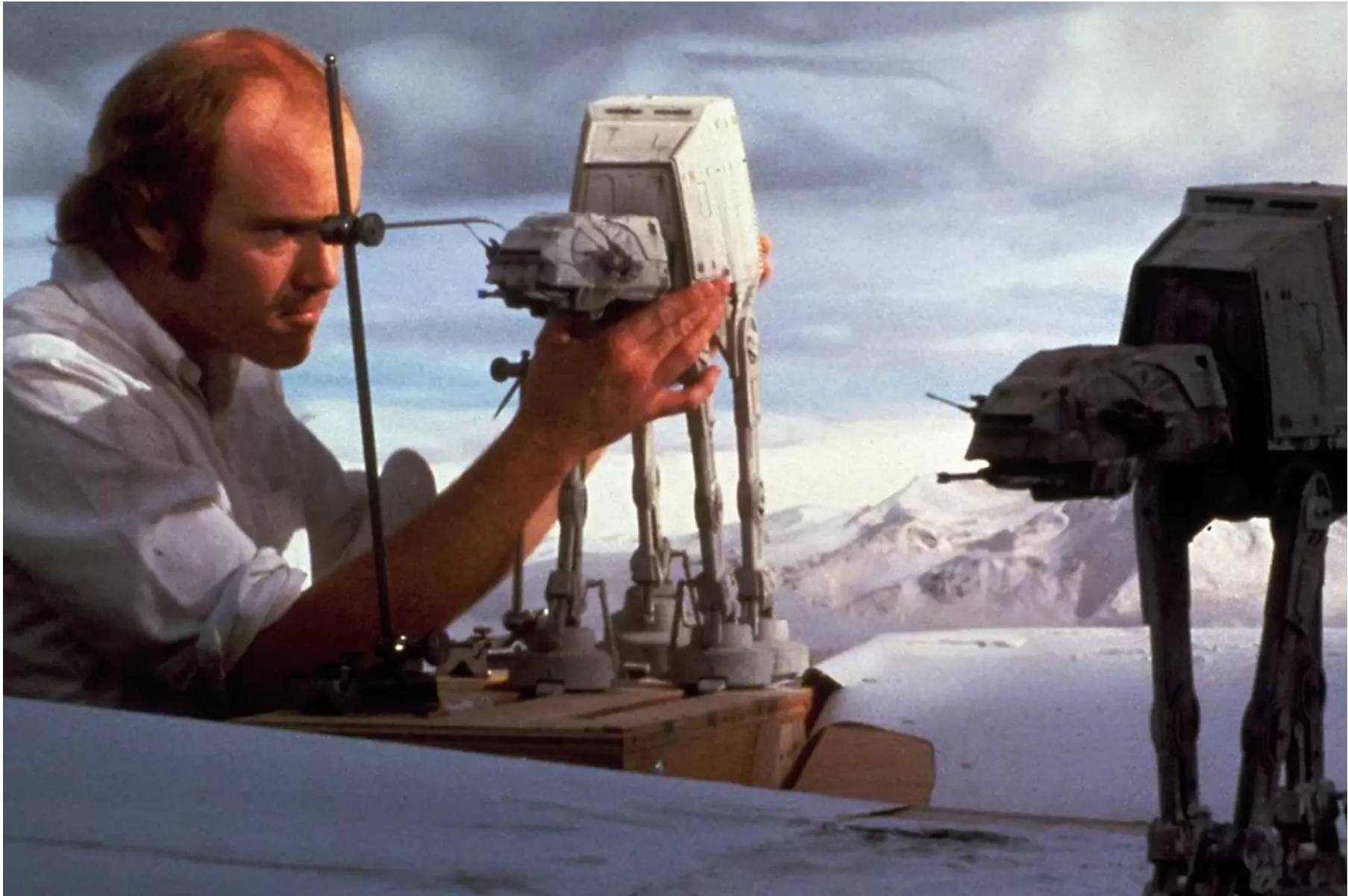
Agnès Varda, actriz, directora,
guionista y artista cinematográfica
directora belga de la *Nouvelle*

Entre 1965 y 1975 ambos medios audiovisuales alcanzaron un desarrollo importante a nivel industrial y estético como para considerarlos medios afianzados, si bien la televisión manifiesta un empuje tecnológico evolutivo lógicamente muy superior al del cine.

La televisión ha alcanzado una madurez en el desarrollo de su lenguaje expresivo basado en la realización con técnica multicámara, en directo y en estudio –especialmente la producción dramática: teleteatros, telecomedias, telenovelas..., pero también en los espectáculos televisivos: magazines, concursos...- comparado al alcanzado por el cine al final de la etapa silente y, es así, que el sistema de **producción en directo multicámara** será reconocido como el auténtico lenguaje específico del medio televisivo.

El gran desarrollo de la tecnología electrónica al servicio de la producción televisiva, así como de la digitalización de la imagen para ciertos efectos visuales y la incorporación de los ordenadores en aplicaciones de automatización de cámaras y magnetoscopios, control de edición, titulación, grafismo y generación de formas complejas, no sólo dará un gran impulso estético y expresivo a los programas de televisión, sino que no dejará indiferente a la industria cinematográfica, que ve en estas aplicaciones una posibilidad de ampliar límites (en la fantasía escénica y los efectos visuales) y a la vez acelera procesos y abarata costes.





Motion-control-system

<https://www.thrillist.com/entertainment/nation/star-wars-behind-the-scenes-history-ilm-industrial-light-magic-making-special-effects>

La convergencia de las técnicas cinematográficas y de computación se remonta a 1976 cuando la factoría de Spielberg desarrolla la primera cámara controlada electrónicamente que posibilita la aplicación del *Motion-control-system* con el fin de lograr unos efectos altamente realistas en las persecuciones y los combates de las naves galácticas de la película *La guerra de las galaxias* de George Lucas.

Desde 1982 se empieza a recurrir con mayor frecuencia a las imágenes virtuales o de infografía, e incluso a crear secuencias completas de imágenes generadas íntegramente por ordenador. A partir de 1995, los ordenadores tienen capacidad de almacenamiento y cálculo suficiente para recrear en tiempo real espacios complejos en 3D, lo que permitirá que los tradicionales *chroma-key* de la televisión superen su obligado estatismo de modo que la cámara se mueva siguiendo el recorrido de la figura mientras que un sistema de reposicionado automático de la cámara, transfiere al ordenador las coordenadas precisas para recrear en tiempo real el escenario virtual con el más absoluto realismo perspectivo o plástico.

La televisión comienza el proceso de reconversión hacia la producción íntegramente digital y en 1995 se presenta el primer sistema profesional de edición de imágenes, sonidos y efectos visuales en tiempo real mediante ordenadores de uso general y programas de edición; Avid será el primer fabricante e inmediatamente el proceso de relevo se pone en marcha y la televisión se acerca, mediante los procesos digitales, a la estética y procedimientos de producción propios del cine.

En la actualidad en el cine han cambiado las herramientas y los efectos que se utilizan. Con la elaboración de películas como el clásico “La guerra de las galaxias” de George Lucas en 1977 las técnicas digitales experimentaron un excelente desarrollo. Luego en 1993 Jurassic Park causa un gran impacto entre el público por sus efectos digitales. La tecnología se desarrolló mucho más y se crearon producciones tan impresionantes como Titanic, Matrix, Pearl Harbour o El Señor de los anillos. Más recientemente, en el caso de Avatar fue otro avance tecnológico el que ha contribuido significativamente, las producciones en 3D.

Con la llegada del cine digital la distribución será el sector que sufrirá una mayor transformación. La transmisión del cine por tecnología digital ya se está llevando a cabo. La compañía de telecomunicaciones Sisco y la cinematográfica 20 Century Fox realizaron en junio del 2000 el primer envío de una película, de costa a costa de los Estados Unidos a través de una red IP diseñada con la última tecnología en cuanto a capacidad y seguridad.



La experiencia permitió proyectar, una película que se estaba transmitiendo desde el otro extremo de los Estados Unidos. Se trata de un gran avance en la industria cinematográfica, ya que se sustituirán los proyectores mecánicos por proyectores digitales capaces de emitir imágenes de alta definición. Así los cines recibirán cada película y copiarán su contenido en su propio servidor.

La tecnología marca el camino

CREACIÓN DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO Y EFECTOS DIGITALES.

Dentro de la producción de un audiovisual, tenemos la creación de imágenes en movimiento y de efectos digitales aparte de los rodajes convencionales.

La animación es el proceso que logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados. Esto es posible gracias a una secuencia de dibujos o fotografías que al estar ordenadas consecutivamente logran generar un movimiento creíble ante nuestros ojos, los cuales se prestan al juego de la ilusión visual.

<https://youtu.be/EOCxJaBt0po>

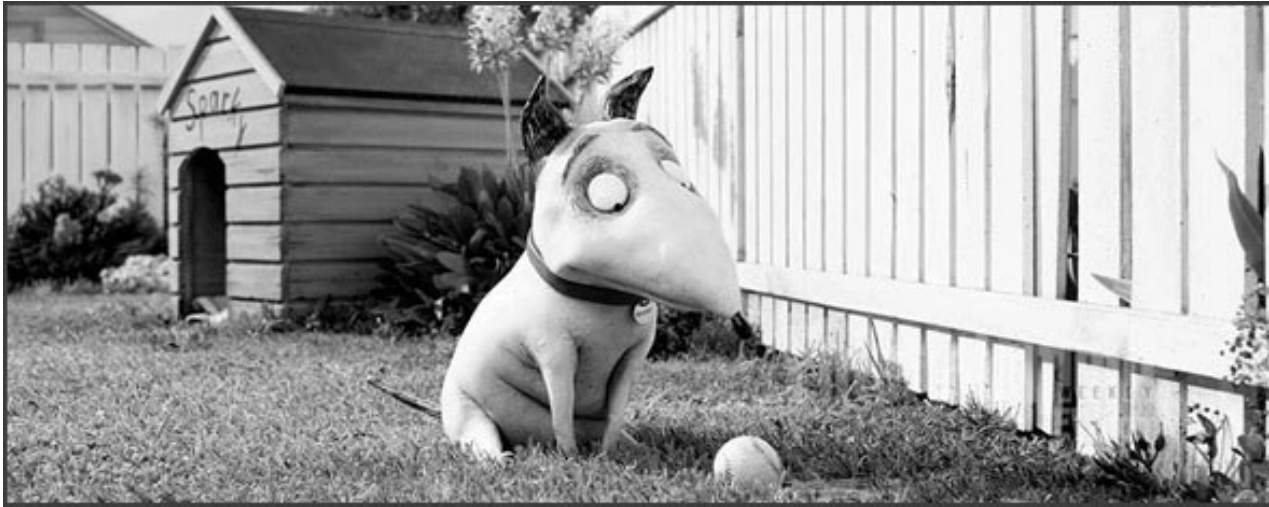
Dibujos animados clásicos



Los dibujos animados se crean dibujando los fotogramas uno por uno, 24 de ellos por cada segundo de animación. El proceso comienza con el animador dibujando cada fotograma en papel. Después el dibujo se realiza de nuevo con tinta y se pinta en láminas de acetato. Finalmente, el dibujo se fotografía con una cámara estática. Las fotografías se colocan en secuencia para dar la ilusión de movimiento

Fantasmagorie Émile Cohl, 1908
<https://youtu.be/o1d28X0lkJ4> , considerado el primer dibujo animado.

Animación en volumen o stop motion



A la «animación en volumen» se la conoce también con los términos «animación fotograma por fotograma», «animación cuadro por cuadro», «parada de imagen», «paso de manivela» o «animación foto a foto». En los últimos años también se ha popularizado su nombre en inglés: stop motion. En ella no se animan dibujos o imágenes planas sino objetos estáticos e inmóviles colocados delante de una cámara (truca).

Se puede animar de este modo cualquier objeto tridimensional, pero en general se animan muñecos (en general dotados de un esqueleto metálico interno articulado, como los muñecos de dinosaurios utilizados en el documental de televisión Dinosaurios), marionetas, figuras de plastilina u otros materiales. También suelen animarse maquetas de modelos a escala (como los gigantescos vehículos cuadrúpedos AT-AT de El Imperio contraataca, que en realidad fueron realizados mediante modelos a escala).

Efectos especiales con stop motion en Star Wars https://youtu.be/_O8dX0IUaFs

Un experto pionero fue el español Segundo de Chomón en “el hotel eléctrico”. <https://youtu.be/cCzru63JBSE>

Pixilación

La pixilación es una variante del stop motion, en la que los objetos animados son personas y auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas). Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía.





<https://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag>

Animación con recortes o cut-out

La animación con recortes, más conocida en inglés como cut-out, es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.

<https://youtu.be/Gvff1YNDrTw>

Plastimación o claymation

La plastimación, conocida en inglés como claymation, es la animación con arcilla, plastilina o cualquier otro material maleable. Puede hacerse al «estilo libre», cuando no hay una figura definida sino que las figuras se van transformando en el progreso de la animación o puede orientarse a personajes, que mantienen una figura constante en el transcurso de la película.

https://www.youtube.com/watch?v=36GfalO_B8E

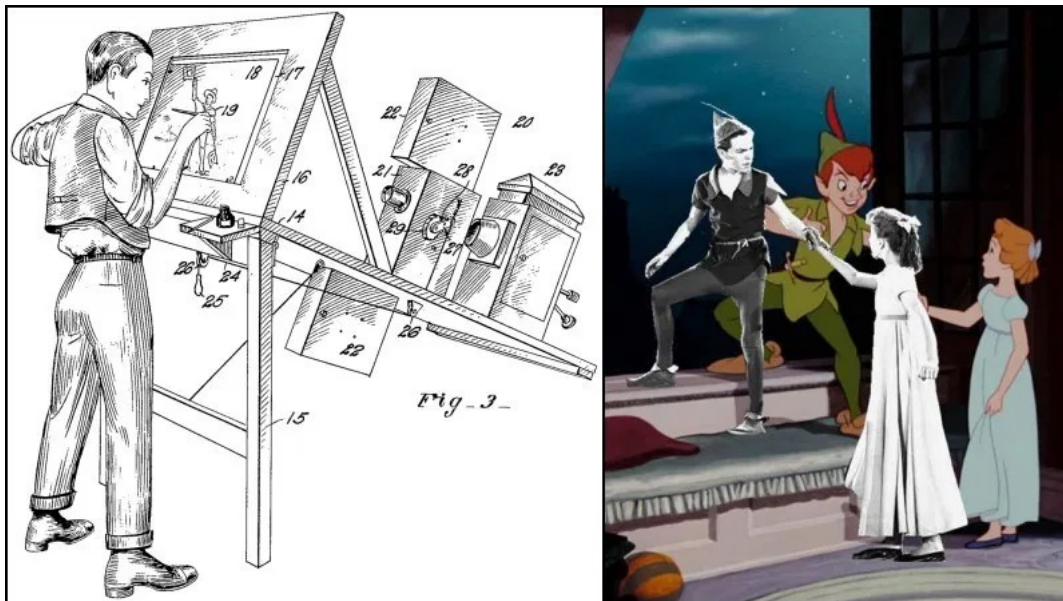


Go motion

La animación go motion es otra variante del stop motion, inventado por Phil Tippett para la película de 1980 El Imperio contraataca.

El go motion consiste en obtener cada fotograma mientras se sacude ligeramente el o una parte del objeto fotografiado. El efecto borroso resultante sobre las partes en movimiento -el llamado barrido de movimiento-aumenta de este modo la sensación de realismo en la animación resultante. En las filmaciones realizadas en tiempo real, cuando un objeto es más rápido que la velocidad de obturación de la cámara, el objeto aparece borroso en algunos fotogramas, a pesar de que la proyección de la película sea de un realismo impecable, y este es el efecto buscado por la técnica de animación por go motion.

<https://youtu.be/GeNeCjdlWpE>



Rotoscopia

La rotoscopia es una técnica de animación que recurre a una máquina llamada rotoscopio. El rotoscopio tiene una placa de vidrio sobre la que se pueden colocar láminas transparentes de acetato o bien papel. Debajo, un proyector ilumina el fotograma de una filmación realizada en tiempo real y en imagen real. De este modo se puede calcar el contorno de los objetos filmados. Koko the Clown, del estudio Fleischer estaba animado con rotoscopia.

<https://www.youtube.com/watch?v=DBk3jwNSteo>

Animación por ordenador

La animación por ordenador, también llamada animación digital, es la técnica que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de ordenadores. Cada vez los gráficos creados en 3D son más, aunque los gráficos en 2D todavía se siguen usando ampliamente para conexiones lentas y aplicaciones en tiempo real que necesitan renderizar rápido. Algunas veces el objetivo de la animación es la computación en sí misma, otras veces puede ser otro medio, como una película. Los diseños se elaboran con la ayuda de programas de diseño, modelado y, por último, renderizado. En la animación, sin embargo, las imágenes no se toman, sino que se producen individualmente y, por ello, no tienen que cumplir necesariamente con el estándar del cine. Una película de animación tiene siempre 24 fotogramas por segundo, pero no necesariamente todos esos fotogramas muestran imágenes diferentes ya que suelen repetirse en varios fotogramas. Para las animaciones dibujadas o pintadas a mano hay programas que asisten a la creación de los cuadros intermedios.

Se trata de programas que trabajan con esqueletos virtuales para los personajes. Sin embargo, se continúa también trabajando tradicionalmente, dibujando a mano cada intermedio, ya que la máquina no entiende la simulación tridimensional en un dibujo bidimensional, como el cerebro humano. En las animaciones hechas con gráficos vectoriales y con modelos tridimensionales el programa mismo calcula la transformación (interpola) de una pose a otra.

Hasta la llegada del software 3D la mayoría de los efectos especiales se realizaban por medio de efectos ópticos, como ya hemos hablado antes, maquetas, matte painting, etc. Con este tipo de programas se puede imitar la realidad con tal realismo, que no nos demos cuenta si la escena se ha rodado o se ha generado en un ordenador.



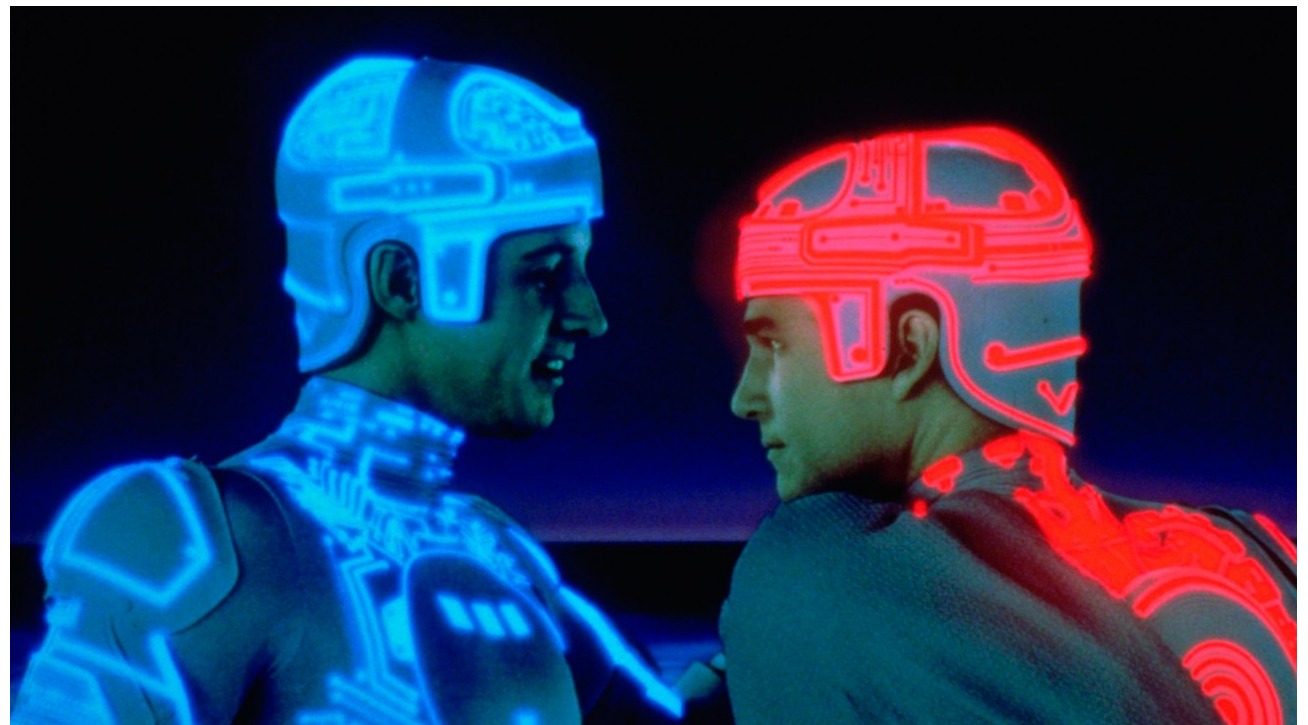
A finales de los años 80 surgió una técnica que revolucionó los efectos digitales y llamó por primera vez la atención sobre el potencial de las nuevas tecnologías aplicadas al cine: el **MORFING** o efecto consistente en posibilitar la metamorfosis de un elemento corpóreo a otro en continuidad espacio-temporal.



Aunque en Tron (Tron, 1982) de Steven Lisberger ya se habían introducido en el largometraje técnicas de infografía (decorados, vehículos, naves y vestuarios virtuales), no sería hasta la aplicación de este truco sobre personajes, como en Abyss (The Abyss, 1989) o Terminator 2: el Juicio Final (Terminator 2: Judgment Day, 1991), ambas de James Cameron, cuando se despertó el asombro y la expectación del público.

Tron <https://youtu.be/5UMJHAdEhMI>

Tron making of <https://youtu.be/Tm4i6D3XXBQ>





La captura de movimiento o **MOTION CAPTURE**, es una técnica de grabación de movimiento, en general de actores o de animales vivos, y el traslado de dicho movimiento a un modelo digital, realizado en imágenes por ordenador.

Para recrear el movimiento y el dinamismo en los seres humanos virtuales se procede primeramente a capturar imágenes del movimiento en actores reales. Para ello se rueda con varias cámaras de alta velocidad, por ejemplo, a 60 fotogramas por segundo, a una persona, a la que se le han pegado Led Tracking Markers (señales reflectantes) en puntos escogidos del cuerpo.

El sujeto realiza las acciones convenidas y la lectura que cada cámara hace de las señales reflectantes se transfiere a un ordenador donde, ralentizada o alterada, se transforma en una estructura de varillas que sirve de base al esqueleto desde el que se crea el personaje.

Avatar https://www.youtube.com/watch?v=bv2sj_y8qKg
Gollum https://youtu.be/w_Z7YUyCEGE



En los últimos años la gran industria ha intentado atraer al gran público a las salas a través de la promoción de películas "en tres dimensiones", conocidas como 3D.

El cine 3D es la proyección de películas cinematográficas que puedan ser percibidas con sensación de profundidad gracias a la visión estereoscópica. La técnica implica que, en el proceso de filmación, se empleen dos cámaras simultáneamente para obtener imágenes con dos perspectivas diferentes (tal y como ocurre con el ojo humano).

Durante la proyección, los espectadores suelen emplear algún filtro que separa (gafas polarizadas) las imágenes superpuestas para que sean recibidas por cada ojo independientemente. La corteza visual interpreta estas imágenes añadiendo la sensación de profundidad, del mismo modo que normalmente recibe imágenes con distintos puntos de vista de cada ojo.

Los CINES 4D, 5D, 6D... son sistemas que buscan una mayor inmersión del público en el ambiente de la película recreando en la sala de proyección las condiciones que se ven en la pantalla, como niebla, lluvia, viento, sonidos más intensos u olores, así como vibraciones en los asientos, efectos de vuelo.



Géneros cinematográficos

Los géneros cinematográficos ayudan a clasificar el contenido y la trama de cada película. Dichos géneros han evolucionado con el paso de los años y, a pesar de existir una clasificación consensuada para ellos, el avance tecnológico y social ha permitido su expansión y mezcla, creando así una larga lista de subgéneros cinematográficos.

Géneros cinematográficos según estilos

Tal y como comentábamos anteriormente, la evolución de la sociedad y el paso del tiempo permite que a día de hoy podamos distinguir diversos géneros cinematográficos en base en diversos criterios, estilos, audiencia o ambientación. A continuación, vamos a clasificar los estilos o géneros del cine **según distintos criterios.**

Acción

Generalmente son películas que aportan un toque de adrenalina. Incluyen acrobacias físicas, persecuciones rescates y batallas, lo que las caracteriza principalmente.

Aventura

Suelen narrar historias interesantes y aunque pueden llegar a parecerse a las películas de acción, éstas incluyen nuevas experiencias, a veces en lugares exóticos en los que se narran aventuras marcadas por un ritmo más continuo y sin tanta acción.

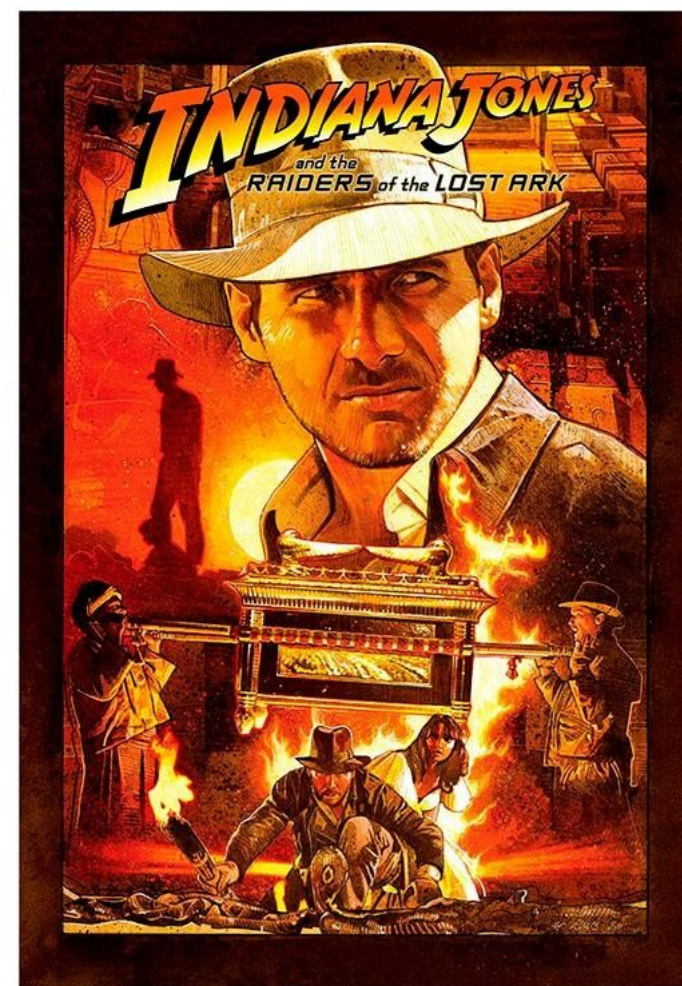
Catástrofe

Tal y como su nombre indica, el tema principal suele ser una catástrofe. Se caracterizan por tener un gran abanico de actores y por la intriga de saber si la historia acabará bien o no.

Ciencia Ficción

Se trata de un género que narra historias especulativas basadas en la ciencia de fenómenos imaginarios o ficticios. Comúnmente se ha utilizado para comentarios críticos de aspectos políticos y sociales.

Comedia



Son películas que te hacen reír. Se caracterizan por ser alegres y diseñadas para divertir y provocar en el espectador una risa contagiosa que les lleve a evadirse del mundo real.

Documentales

Este género cinematográfico se caracteriza por expresar mediante imágenes, sonidos y vídeos diferentes representaciones sociales o personales para acercar a los espectadores a la realidad.

Drama

El cine dramático se basa principalmente en el conflicto entre diferentes protagonistas. Los escenarios son oscuros y los personajes algo serios. Se dice que es uno de los géneros cinematográficos más extenso y diverso.

Fantasía

Las películas fantásticas, similares a veces a las de ciencia ficción, suelen incluir algo de magia o fantasía exótica en su trama. Los protagonistas suelen tener poderes mágicos o a veces son personajes completamente irreales que jamás podrían existir en la vida real.

Musicales

Son películas que incluyen interrupciones caracterizadas por diferentes fragmentos musicales. Inicialmente su objetivo era impresionar al público aun sin mantener mucha conexión con el desarrollo narrativo de la película.

Suspense

Este género cinematográfico trata historias de intriga principalmente caracterizadas por desarrollarse de forma rápida, dando paso a la acción y a los héroes y/o villanos. Todos los elementos que rodean la trama y el guion están al servicio de esa intriga que procura provocar emociones fuertes a los espectadores.

Terror

Por último el cine de terror se caracteriza por provocar en los espectadores sentimientos de miedo, horror, preocupación o incomodidad. Suelen centrarse mucho en elementos o fuentes literarias y leyendas.

Otras clasificaciones cinematográficas.

Según su **audiencia**:

- Infantiles
- Juveniles
- Adultos
- Familiares

Según su **formato**:

- Animado
- De Imágenes Reales
- Mudo
- Sonoro
- 2D
- 3D
- IMAX

Según su **ambientación**:

- Bélicas
- Contemporáneas
- Crimen



- Deportivas
- Gangsters
- Históricas
- Policíacas
- Western
- Religioso
- Épicas
- Futuristas

