

# Breve Historia sobre la fotografía

La fotografía como capacidad técnica de “documentar la realidad en forma de imagen” surge a principios del *siglo XIX*, etapa histórica que se ve envuelta por

el contexto de una revolución industrial de enorme magnitud, que no solo desarrolla modificaciones tecnológicas sino también culturales. Nuevos conocimientos sobre neumática, electricidad, mecánica, óptica y química entre otros, traen aparejados inventos que modificarían la conducta y costumbres de las personas, es el caso de la química puntualmente, la que se relacionará con los primeros procesos utilizados para obtener una imagen generada por la luz sobre una superficie bidimensional, proceso que tan comúnmente utilizamos hoy bajo el nombre de fotografía<sup>2</sup>.

en términos conceptuales la fotografía cuenta con varios antecedentes:

- la *cámara obscura*<sup>3</sup>, proceso utilizado desde el siglo XVII para “copiar” de la manera más fiel posible la realidad sobre un papel o un lienzo; ver con seguridad los eclipses de sol, ya que permitían observarlos sin mirar directamente al sol; u observar lo que otros hacían sin ser visto. todas situaciones basadas en un mecanismo de espejos y lentes, y un espacio oscurecido en el que se puede observar con relativa precisión una reproducción lumínica de lo que ocurre afuera.

- la *heliografía*, proceso rústico mediante el cual se realizaban copias de dibujos utilizando la luz solar para marcar los contornos de una figura y de esta forma poder replicarla.

3. También denominada *pinhole* o *cámara estenopeica* (del griego *στένω*/steno estrecho, *ὀπή*/ope abertura, agujero).

- podemos considerar algunos tipos de *grabado* en los que se utilizaba un objeto real (ej. un pescado) cubierto de tinta para generar una copia del mismo sobre papel, presionando la superficie del objeto en cuestión sobre el papel hasta que la tinta impregne la forma, de este modo la figura en papel mantendrá exactas proporciones que la real.

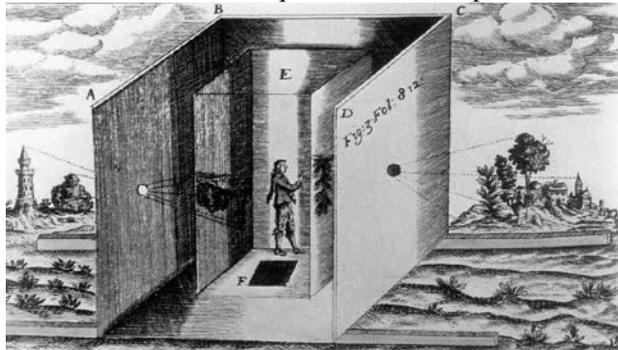
Existen testimonios anteriores basados en la observación de los fenómenos y efectos de la luz producidos por la cámara oscura, ejemplo de ello es el de Aristóteles, filósofo griego que vivió en Atenas entre 384 y 322 a.C, quien afirmaba que si se practicaba un pequeño orificio sobre la pared de una habitación oscura, un haz luminoso dibujaría sobre la pared opuesta la imagen invertida del exterior.

1. Sin embargo, más que la demanda de imágenes reproducibles, la sociedad de la segunda mitad del XIX exigía un medio de representación fiel porque la pintura en su momento se identificaba también con la visión creativa del pintor. Así que, fotógrafos pioneros como Daguerre, Octavius Hill, Stelzner, Nadar, entre otros, fueron antes pintores o dibujantes, que dejaron el pincel para sustituirlo por la fotografía, ya que esta prometía beneficios de representación detallada y verosímil, de lo que la pintura no tendría la capacidad de reproducción exacta y precisa.

2. La palabra fue utilizada inicialmente por John Herschel en 1839, neologismo basado en el griego “photos”, luz, y graphein, “dibujo”. Pasó al francés y se convirtió en *photographie*, término inmediatamente adaptado por los demás idiomas (SOUGEZ, Marie-Loup / PÉREZ GALLARDO, Helena [2003]: Diccionario de historia de la fotografía. Madrid: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya S.A.).)

La primera descripción completa e ilustrada sobre el funcionamiento de la cámara oscura, aparece en los manuscritos de Leonardo da Vinci (1.452-1.519). Impulsó el desarrollo de la cámara oscura utilizándola para profundizar en el funcionamiento de la visión y de la luz. Fue Leonardo el primero en añadir una lente al orificio por donde entra la luz, con el fin de obtener imágenes más nítidas.

Grabado que representa



la cámara oscura “transportable” diseñada y descrita por Athanasius Kircher en su obra, “Ars Magna Lucis et Umbrae” 1646. Biblioteca Nacional de Paris.



Reconstrucción de una cámara oscura

Aparato óptico a manera de caja cerrada con un orificio en una de sus paredes a través del cual pasan los rayos luminosos, que forman una imagen invertida de los objetos exteriores sobre lasurgen de estos tres antecedentes algunos pilares de la fotografía, la importancia de la luz, y de la oscuridad, la necesidad de artilugios ópticos y químicos, y la necesidad de que el objeto a ser fotografiado “exista” o bien sea posible verificarlo visualmente, este último punto es el que le da a la fotografía, al menos en sus inicios, el valor de documento irrefutable.

Retrato de Nicéphore Niépce joven



Formalmente Joseph Niépce (1765-1833) -quien en 1788 adoptará el seudónimo de Nicéphore en sus cartas-, realizará sus primeras experiencias, disponiendo en el fondo de una cámara oscura, hojas de papel emulsionadas con sales de plata, las que se ennegrecen bajo la acción de la luz. obtiene así, en mayo de 1816, la primera reproducción de una imagen de la naturaleza, una toma hecha desde su ventana. se trata de un negativo, pero la imagen no permanecerá fijada, porque en plena luz, el papel termina por ennegrecerse completamente. Llama a estas imágenes « rétines ».

entre 1816 -1818, se lanza a la búsqueda de la fijación de imágenes proyectadas en el interior de la cámara oscura y sufre sus primeros reveses. recién en 1824 obtendrá «distintas tomas con la cámara oscura<sup>4</sup>» sobre piedras litográficas. tomándo 5 días como tiempo de exposición para cada toma.

Las primeras imágenes positivas directas las logró utilizando placas de peltre (aleación de zinc, estaño y plomo) recubiertas de betún de Judea y fijadas con aceite de lavanda. así fue como tres años después,

en 1827, Niépce toma la primer imagen considerada como “fotográfica”, cuando luego de unas 8 horas de exposición a la luz, sobre una lámina de estaño no grabado preparada por él mismo, obtiene una fiel imagen del paisaje que se observaba desde la ventana

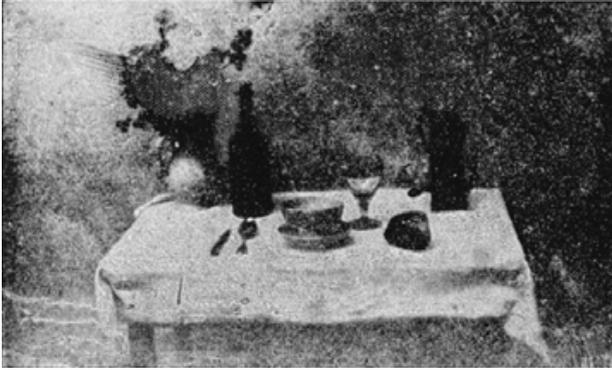


Imagen: La mesa servida (naturaleza muerta) 1823-1825 según A. Davanne y Eugène Niépce, nieto de N. Niépce. 1832 según J.L. Marignier. Tipo : Naturaleza Muerta en la cámara oscura.  
Soporte: Vidrio  
Técnica: Fisautotipo (Según J.L. Marignier)  
Esta placa a desaparecido de las colecciones de SFP a principios del siglo XX.

Reconstitución de una «Rétine» al cloruro de plata



de su laboratorio. a este procedimiento le llamó  
5

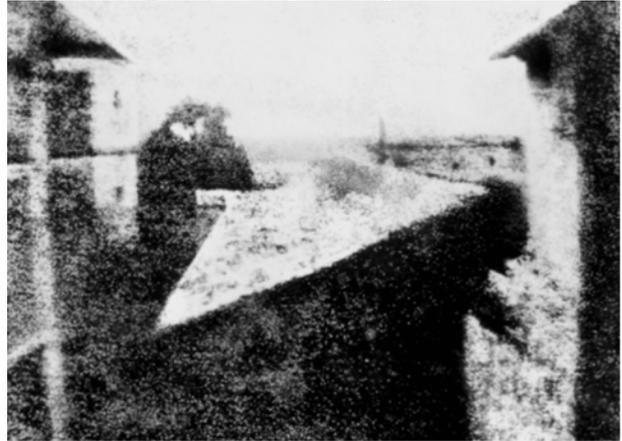
4. En el siglo XIX se generalizó la construcción de cámaras oscuras, y como anécdota, se sabe que, Niepce compró una con lente de menisco en la óptica

que los ingenieros Chevalier tenían en París.

5. Niépce dejó constancia escrita de su descubrimiento en el texto *La notice heliographique*, escrito en 1829.

*Heliografía* . aun así, no consiguió un método para invertir las imágenes, y prefirió comenzar a investigar un sistema con que obtener positivos directos.

*La cour du domaine du Gras* / Vista desde la Ventana en Le Gras, primera imagen fotográfica o



btendida por Niépce y considera la primera fotografía permanente de la historia.

Imagen: Paisaje en St Loup de Varennes (1827)

Tipo: Toma directa del pais

Soporte: Estaño puro.

Técnica: Heliografía al betún positiva/negativa, no grabada. Dimensiones: Placa 16,2 x 20,2

También tropezó con el problema de las larguísimas exposiciones que necesitaba (varias horas) ya que el sol al moverse dificultaba el modelado de los objetos.

asociados Niépce y daguerre, al fallecer el primero éste introduce mejoras en el invento, tomando el protagonismo con el *daguerrotipo*, especialmente al utilizar el yoduro de plata, al descubrir la acción del vapor de mercurio y el uso de la sal común sobre solución caliente de yoduro. difundido oficialmente en 1839, en la academia de ciencias de paris.

*El daguerrotipo Boulevard du Temple*, con una exposición de cerca de 10', está considerada la primera fotografía en la que aparece la silueta de una persona: un cliente de un limpiabotas, en el ángulo inferior izquierdo, ampliando la vista.

durante los años siguientes el proceso fotográfico se fue perfeccionando y la calidad de las imágenes obtenidas mejoró drásticamente, a continuación una serie de personajes históricos y eventos que moldearon algunos de los cambios. Cópia poR neGatiVo

William Henry Fox Talbot (1800-1877, arqueólogo, químico y lingüista inglés), inventa y patenta en 1841 lo que hoy conocemos como "negativo fotográfico", proceso que recibirá el nombre de "calotipo o talbotipo<sup>6</sup>". Esta técnica brindará una nueva y determinante capacidad a la fotografía: el poder generar gran cantidad de copias desde un mismo original.

### instantánea / snapsHot

con el avance de la calidad de los componentes químicos de la película fotográfica mejoró la sensibilidad a la luz, lo que hizo posible tomar una imagen en menos de 1/10 de segundo. Esto posibilitó, por un lado, generar **retratos instantáneos** tanto de *personas* (algo que hasta ese momento era impensado, tomar una foto sin el consentimiento del fotografiado) como de *paisajes*; y por otro, capturar el movimiento, demasiado rápido para ser visto por el ojo humano. Esta nueva técnica se la denominó "**snapshot**", término acuñado por Sir John Herschel<sup>7</sup> (1792-1871) quien además anticipó

el desarrollo de la película en rollo, treinta años antes de que se fabricara.



París, *Boulevard du Temple*, en abril o mayo de 1838, por Daguerre



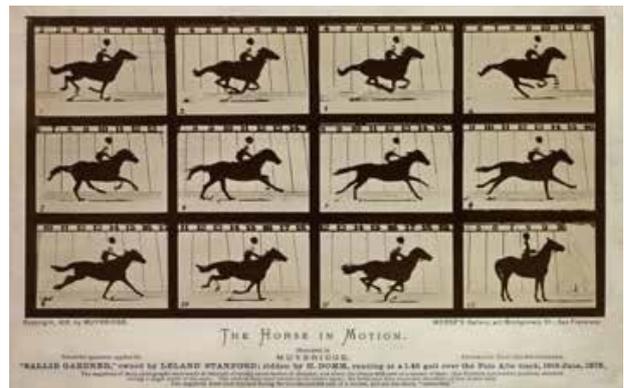
en 1872 se produjo un importante punto de inflexión, cuando eadweard muybridge<sup>9</sup> (1830-1904), famoso por sus estudios acerca del movimiento, entró en contacto con Leland stanford, un ex gobernador de california, que poseía gran cantidad de caballos de carrera. se dice que éste apostó a un amigo que cuando un caballo galopa, en un momento determinado las cuatro patas dejan el suelo al mismo tiempo. stanford financia entonces la investigación de muybridge con el fin de entender la forma en que un caballo galopa y corroborar esta supuesta “apuesta”.

La pregunta finalmente fue respondida en junio de 1878. Las imágenes y el interés que creó resultó en el continuo respaldo económico de stanford a las investigaciones de muybridge, hasta 1882.

La obra más famosa de muybridge, *Animal Locomotion* (1887), fue un compendio de su producción fotográfica que contenía 781 placas incluyendo miles de exposiciones individuales. esta recopilación de trabajos resultó muy

popular entre el público en general y artistas por igual, dándole popularidad en europa y américa del Norte lo que permitió a muybridge construir una próspera carrera dando conferencias sobre su trabajo.

*Animal Locomotion* se convirtió en una referencia importante para los artistas interesados en el cuerpo humano, desde el escultor auguste rodin hasta el artista conceptual y performático del siglo XX dan Graham.



Eadweard Muybridge, *The Horse in Motion: “Sally Gardner”*, 1878, Iris & B. Gerald Cantor. Center for Visual Arts at Stanford University.

Con la introducción de la primera cámara Kodak en 1888, cuyo slogan era “*Usted presione el botón, nosotros hacemos el resto*”, la palabra “snapshot” y “fotografía”, se volvieron sinónimos. a partir de la década de 1960, algunos fotógrafos de bellas artes adoptaron que imitaba las características visuales comunes de la

### **iMaGen a ColoR**

En su intento de reflejar la realidad cuanto más parecida posible como la percibe el ser humano, científicos e inventores trabajaban en técnicas para añadir color a las imágenes fotográficas, dentro de ese ávido grupo se encontraba el físico británico James clerk maxwell (1831-1879). Éste crea un proceso de filtros de color mediante el cual divide los tonos en 3 capas (red, green, blue) y así obtiene la que se considera la primera fotografía color de la historia.

“después de un conjunto de experiencias realizadas llegó a la conclusión de que el ojo humano es capaz de apreciar con gran precisión la semejanza de colores, que la apreciación se debe a una causa que reside en el ojo del observador y no a la verdadera identidad

de los colores y que la ley de visión de los colores es, dentro de un cierto grado de aproximación, idéntica para todos los ojos normales. maxwell demostró que, prácticamente, todo color puede obtenerse por la combinación de otros tres colores, que pueden, pues, ser aceptados como primarios. adoptó como colores primarios ciertas longitudes de onda, la región del espectro correspondiente al rojo, al verde y al azul-violeta” . así fue que en 1861 realizó la primera imagen a color realizada fotográficamente usando una cucarda como modelo (*tartan rosette*). propuso combinar tres tomas separadas en blanco y negro de una misma cucarda tamizadas por tres filtros de color: rojo, verde y azul-violeta. tras revelar las tres fotografías, las imágenes fueron trasladadas a cristales y proyectadas con tres proyectores coincidentes (cada uno equipado una estética instantánea



La fotografía en color tomando tres placas separadas fue utilizada por otros pioneros como el ruso sergey prokudin- Gorsky (1863-1944), conocido por sus fotografías de retratos. entre 1909 y 1915 realizó viajes por once de las regiones del entonces gigantesco y ecléctico Imperio ruso,

donde capturó centenares de imágenes de la vida cotidiana, escenas agrícolas e industriales.

esta producción de imágenes en color con tres filtros de color (rGB) se utiliza hoy en día en las cámaras digitales, la televisión, computadoras y celulares.

Fotografía de Mohammed Alim Khan (1880-1944), Emir de Bukhara, tomada en 1911 por Sergei Mikhailovich Prokudin-Gorskii usando tres exposiciones con filtros azules, verdes, y rojos.

Dos hombre tiñendo ropa



## APUNTES TECNICOS DE FOTOGRAFIA

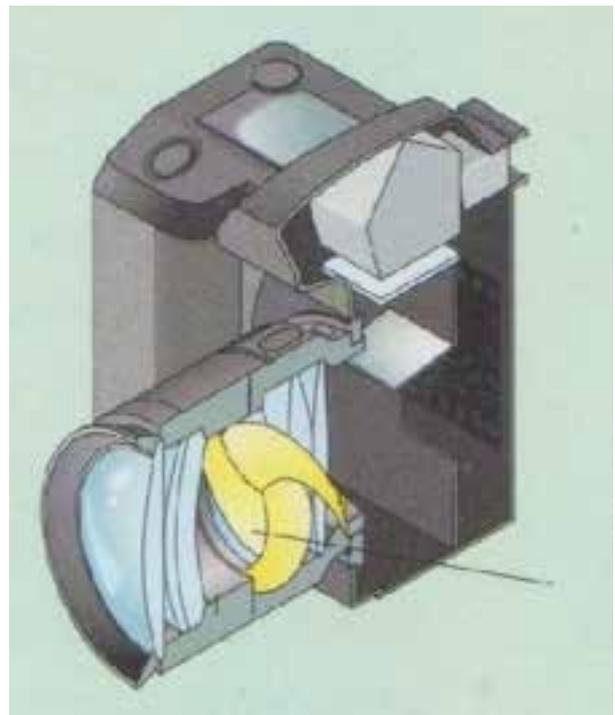
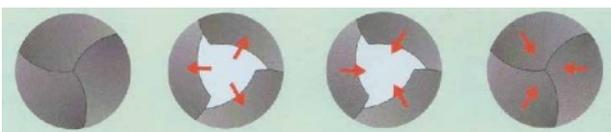
### par de exposición

Uno de los componentes básicos de la cámara tradicional réflex es su objetivo o lente fotográfico. el mismo contiene una abertura de diafragma o iris para contralar la intensidad de la luz y un obturador que permite determinar el tiempo de exposición que tendrá una película sensible.

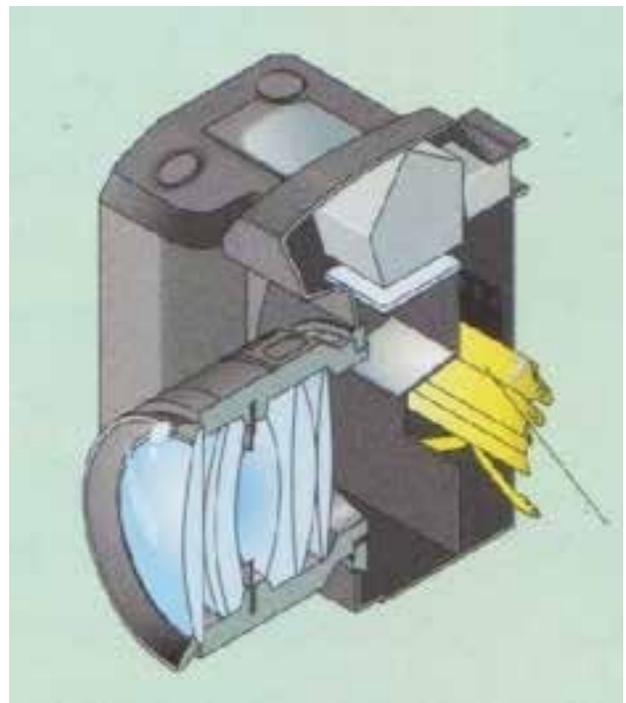
exponer la película, es someterla a una determinada cantidad de luz, de acuerdo a la escena que deseamos fotografiar.

el control de la exposición se logra mediante el manejo de estas dos herramientas: el diafragma y el obturador. en ambos casos hablamos de un juego de laminillas que se abren y se cierran para dejar pasar mas o menos luz por el objetivo. en el caso del diafragma, es un sistema de láminas que se cierran dentro del lente de forma concéntrica. Y en el caso del obturador, es una cortina colocada en el cuerpo de la cámara que se desplazan a lo largo del área de la imagen dejando un vacío entre ellas para la exposición de la película.

### ABERTURA DE DIAFRAGMA O IRIS



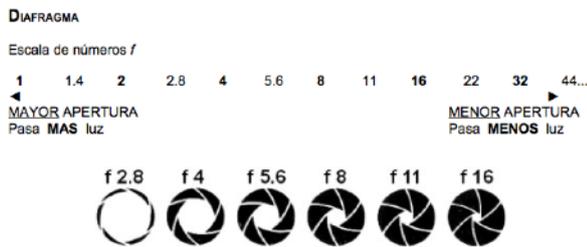
UBICACIÓN  
DEL **DIAFRAGMA** DENTRO DEL OBJETIVO



UBICACIÓN DEL  
**OBTURADOR**  
DENTRO DEL CUERPO DE LA CAMARA

La escala de números de diafragma (o números f) varía según el lente que utilices. existen lentes luminosos de escala inicial f1 a f44 de diafragma.

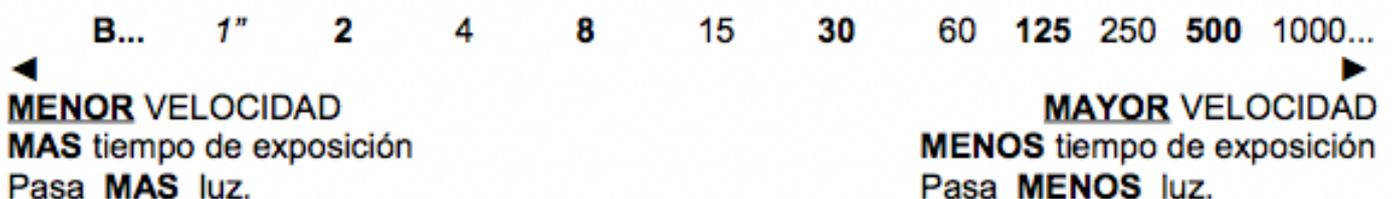
La mayor apertura de diafragma esta dada por los números mas chicos (f1, f1.4, f2) y es en estos casos donde permite pasar mayor cantidad de luz hacia la película fotosensible. La menor apertura de diafragma esta dada por los números mas grandes (f22, f32, f44) y es en estos casos donde pasa menor cantidad de luz por el lente.



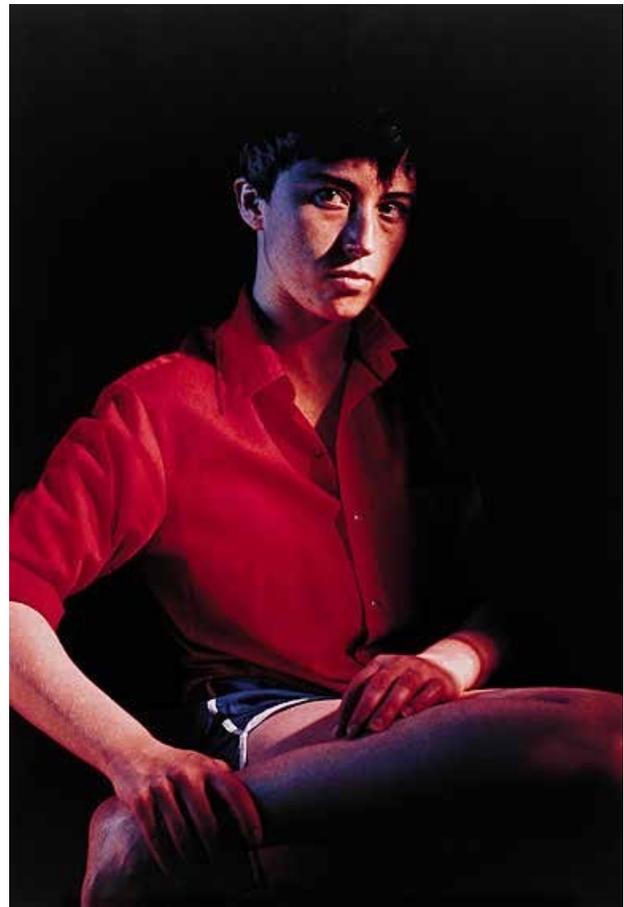
La escala de velocidades de obturación varía desde el bulbo hasta los V1000. aquí los números menores representan las velocidades de obturación mas lentas y son los que proporcionan mayor cantidad de tiempo de exposición a la luz que imprime sobre la película.

Y en el caso de los números mayores representan las velocidades de obturación mas rápidas y, por ende, las que proporcionan menor cantidad de luz al material fotosensible.

en el caso de la velocidad bulbo es uno mismo quien manualmente establece cuando



la película comienza y termina de exponerse. (en ambos casos es el fotógrafo quien abre el obturador y lo vuelve a cerrar).



**CINDY SHERMAN**

(Ejemplo de sub exposición)

Si la película recibe menos luz de la necesaria, se obtendrá una imagen sub expuesta, y si recibe demasiada luz, la imagen quedará sobre expuesta

existe la posibilidad de combinar de diferentes maneras la velocidad y el número f, manteniendo la misma exposición. para lograr esto, es necesario compensar cada cambio en la escala de diafragmas con un cambio equivalente en la escala de velocidades.

125 ► 60

f5.6 ► f8

por ejemplo, si la exposición correcta es 125 / f 5.6 y cerramos un punto en la escala de diafragmas, yendo de f 5.6 a f 8, entonces debemos compensar la exposición abriendo un punto en la escala de velocidades, es decir, colocando una velocidad más lenta: 60 en lugar de 125.

**los siguientes son pares equivalentes o recíprocos:**

1000	500	250	125	60	30	15
f4	f5.6	f8	f11	f16	f22	f32
◀						▶

si partiéramos del par 125 / f11, y moviéramos sólo una de las variables sin compensar con la otra, la exposición variaría:

125 / 8 es un par que deja pasar mayor cantidad de luz que 125 / f11, sería una *SOBRE exposición*.

250 / 11 es un par que deja pasar menor cantidad de luz que 125 / f11, sería una *SUB exposición*.

**la posibilidad de utilizar las diferentes herramientas para exponer una imagen le brindan a cada fotógrafo, la posibilidad de alcanzar una determinada impronta estética en su fotografía.**

## EL CONTRASTE

el contraste es una de ellas, éste le otorga a la imagen un carácter diferente. el contraste refiere a la cantidad de pasos intermedios que existen entre los blancos y los negros puros. a mayor cantidad de tonos de gris entre los blancos y los negros, se dice que la imagen tiene menor contraste, y a menor cantidad que su contraste es mayor.



**CINDY SHERMAN (Ejemplo de Alto Contraste)**



**HIROSHI SUGIMOTO**  
(Ejemplo Bajo Contraste)

## VELOCIDAD

La posibilidad de utilizar diferentes velocidades de obturación, nos permite dar a la imagen distintas apariencias. si utilizamos altas velocidades de obturación (ej. 250 o más) logramos detener el movimiento y la imagen será más definida. si en cambio usamos bajas velocidades de obturación, la imagen aparecerá movida, dando una apariencia borrosa y creando la sensación de movimiento.

## FOCO



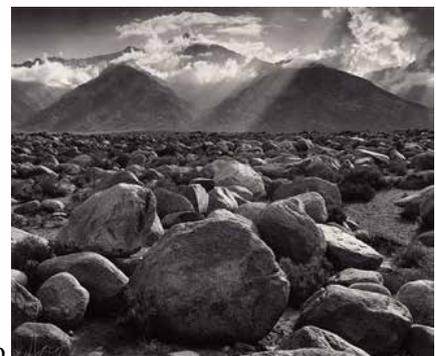
Es la zona capturada por el lente fotográfico en donde la imagen se encuentra nítida. todos los objetos que se encuentren dentro de esa misma zona también aparecerán en foco. **técnicamente es el punto focal del eje óptico, situado en el plano focal**, donde se reúnen los rayos de luz cuando el objetivo está enfocado al infinito.

## PROFUNDIDAD DE CAMPO

Es la zona de la escena que aparece con nitidez, por adelante y por detrás del elemento en foco, sea un sujeto o un objeto. La lectura de la profundidad de campo de una imagen se mide desde la distancia mínima de enfoque de la cámara (usualmente cercana a los 15 cm), hasta el infinito (representado por el símbolo  $\infty$ ), en ese ámbito, a partir de ajustes manuales en la lente de nuestra cámara podemos controlar y variar la zona nítida de nuestra foto, breve, precisa y definida sobre un objeto o personaje, o amplia y abarcativa de un paisaje completo y todos sus elementos.

Una imagen con profundidad de campo amplia donde no se observa desenfoco alguno, es aquella donde los objetos registrados por la cámara se perciben con nitidez y definidos, “en foco”, a un extenso rango de distancias de la lente. tomando como referencia las fotografías de ansel adams, vemos como los objetos cercanos en la imagen se perciben definidos, así como los que están muy alejados también se ven nítidos.

Ejemplos de imágenes de Profundidad de Campo



amplia, en foco



**DAVID LEVINTHAL y GARRY TRUDEAU**

Profundidad de Campo corta, por captura analógica

## ENCUADRE

Encuadrar exige una deliberación: **recortar y organizar los objetos de la realidad dotándolos de un sentido y un orden de predominio**. Implica a su vez, limitar a uno o varios objetos dentro de los límites del cuadro.

Quien compone organiza dentro de la imagen los elementos internos otorgándole un orden visual. para ello, es preciso tener en cuenta que los elementos ubicados en el centro del cuadro determinan que el ojo que perciba se dirija directo a su expectación. o bien, ubicando objetos en ambos lados del cuadro permitirá que haya un equilibrio en la composición y el ojo recorra todo el encuadre con detenimiento de izquierda a derecha.

La posición de cámara que utiliza el fotógrafo al capturar una imagen es determinante para dotar de sentido a la imagen. existen **cinco posiciones básicas: picada, contra picada, normal, cenital y supina**. ( PLANO NADIR)

Las posiciones de cámara picada y contrapicada generan tensión entre las líneas dentro del encuadre dotando de mayor carácter a la imagen.



**CARTIER BRESSON**

(Ejemplo de posición de cámara picada)



**CINDY SHERMAN**

(Ejemplo de posición de cámara contrapicada)

## TECNICAS DE ANIMACION

A diferencia de lo que generalmente se cree, la animación, como disciplina técnica y artística, tiene un origen muy anterior al del

cine, aunque aún hoy día en muchos foros se la entienda como un género cinematográfico, por lo general vinculado al público infantil. es difícil saber con precisión en qué momento de la historia, el hombre comenzó a pensar en crear imágenes que pudieran generar ilusión de movimiento, imágenes “animadas”, quizás esto haya sucedido ya en la época de la cavernas mediante el uso de rudimentarios medios, de iluminación y dibujos plasmados en las paredes de piedra, rugosas e irregulares, tal como especulan varios autores.

## STOP MOTION

La técnica *stop motion* (movimiento detenido) es una técnica de animación que consiste en dar vida a un objeto inanimado o generar su movimiento mediante la captura de fotograma por fotograma.

se dice que esta técnica se origina diez años más tarde del año oficial del nacimiento del cine (1895). Fue ese año, 1905, cuando segundo de chomón realizó *El hotel eléctrico*, quizá la primera animación de la historia, aunque la historia oficial, escrita sobre todo por anglosajones y franceses, dice que este honor corresponde a *La casa encantada* (*The haunted house* 1907), del inglés afincado en los estados Unidos James stuart Blackton. en 1907, chomón realizó para los hermanos pathé, *Los Kiriki*, uno de los primeros films coloreados con un sistema ideado por el propio chomón. Lo cierto es que el honor del primer film de animación donde se experimentaba con el montaje para generar trucos visuales se lo disputan los cineastas stuart Blackton (1875-1941) norteamericano, segundo de chomón (1871-1929) español y emile cohl, francés.

La mecánica de la técnica es simple. se construye un set donde transcurrirá la acción de los objetos/ personajes y luego con la cámara firmemente ubicada sobre un trípode se toma alternadamente una fotografía, mientras se modifican el o los objetos en la escena que deben moverse. La consecución de estos pasos genera ilusión de movimiento al reproducir los fotogramas en serie. a pesar de su simpleza, el **stop motion** cuenta con cientos de variables que la convierten en una compleja modalidad de animación, diseño de movilidad de figuras, cálculos de aceleración y expresividad del movimiento de personajes/objetos, iluminación a escala, diseño de miniaturas, cámaras de movimiento programado, entre otras herramientas, que son puestas en marcha por producciones de alto presupuesto. La técnica de **stop motion** específico para plastilina se llama **claymation** o **clay animation**

técnica stop motion

Ladyslaw Starewicz - The Cameraman's Revenge (1912)

Oskar Fischinger - Muratti greift ein (1934) <https://youtu.be/vIc0sb6pLvI>

Bruce Bickford - Prometheus Garden (1988) [https://vk.com/video-49896548\\_164663572](https://vk.com/video-49896548_164663572)

Bruce Bickford - Monster Road (2004) Documental <https://youtu.be/1m-JYut7GsQ>

S. Aubier y V. Patar - Panique au Village (2009) Making of [https://youtu.be/\\_fL6c5g5wse](https://youtu.be/_fL6c5g5wse)

Guillaume Blanchet - A girl named Elastika (2013) VIMEO .COM / 90603521

## PIXILATION

el **pixilation** ó **pixilación**, es una técnica similar en sus fundamentos al **stop motion**, la diferencia es que en este caso no se trabaja con objetos inanimados sino con seres humanos como *dummies* (muñecos articulados). La cámara toma un fotograma y luego el animador indica al sujeto que se mueva, esto se repite una y otra vez, esta descomposición cuadro a cuadro del movimiento desarticula el orden natural y genera una alteración muy visible en la forma en que el cuerpo realiza cualquier acción.

también se pueden intercalar entre cuadro y cuadro objetos y acciones imposibles de lograr en la realidad, como en el caso de *Comida* de Jan svankmajer, en el que los personajes devoran íntegramente una mesa o en *Vecinos* de Norman McLaren, pionero de esta técnica, en la que ambos personajes “vuelan” por el parque, a partir de una secuencia de fotogramas en la que los sujetos son capturados en medio de un salto. o como en su famoso corto animado *A Chairy Tale*, también de McLaren, donde gracias a esta técnica da vida a una silla común y corriente.

## ANIMACION DE RECORTES

más conocido en inglés como **cutout animation**, quizás una de las más primitivas formas de animar. es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con recortes articulados. moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y de esta manera se da vida al personaje.

Las animaciones de *Las aventuras del príncipe Achmed*, es el largometraje más conocido de Lotte reiniger (1926). para esta técnica se utiliza una cámara fija, por lo general montada cenitalmente, es decir picada mirando hacia abajo, para capturar cuadro a cuadro los movimientos de figuras bidimensionales apoyadas sobre un tablero. Las figuras pueden contar con articulaciones para controlar sus movimientos más sutilmente, en algunos casos los tableros tienen una luz detrás para realzar la forma de las siluetas



## GLOSARIO CINEMATOGRAFICO

Escala de planos según lo empleados por Hollywood, y otras industrias cinematográficas en la elaboración de guiones.

### Gran plano general (GpG):

predominan paisajes y medio ambiente, no establece relación entre el espectador y los personajes. se utiliza frecuentemente como plano de situación al comienzo de una película, indicamos el contexto espacial – temporal de la pieza audiovisual.

### plano general (pG):

se utiliza para contextualizar las escenas. Utilizado también después de muchos planos cortos para volver a ubicar espacialmente al espectador. en él reconocemos a los protagonistas y les situamos en una escena.

### **plano conjunto (pC):**

este puede ser de 2, 3 o más personas en una situación de diálogo a acción simple. ceñimos el encuadre a los cuerpos de los personajes. este puede ser un plano medio o plano general, utilizando este último si va a haber desplazamiento sobre un fondo.

### **plano americano:**

plano que corta por encima de las rodillas a la altura de los revólveres en los westerns, donde fueron empleados por primera vez. Generalmente se usa para presentadores, donde es necesario usar tarimas par compensar alturas.

### **plano medio (pM):**

se emplea el pm largo (cortando por la cintura) o de pm corto (si cortamos por el pecho, se suele utilizar en situación de diálogo, pues permite ver los gestos y expresiones de los protagonistas).

### **primer plano pecho (ppa) o conocido en la televisión como *talking Head*:**

corta por el pecho. se puede encuadrar mirando directamente a cámara, donde el personaje estaría centrado; en cambio si esta ligeramente de lado deberemos centrar el ojo mas alejado a cámara.

### **primer plano ó plano corto (pp):**

es el plano de todo el rostro, incluido el contorno de los hombros. No puede haber

mucho movimiento del sujeto, y en caso de que lo hubiera debemos cortar antes de que se altere la composición del

cuadro, salvo que ésa sea la pretensión. también se puede hacer pp de objetos inanimados.

### **Gran primer plano (Gpp):**

La cara entera ocupa todo el cuadro, cortando la barbilla y parte de arriba de la cabeza. se lo considera un plano “psicológico”.

### **primerísimo primer plano ó plano detalle (ppp):**

en el caso de las personas se fracciona el rostro centrándose en un rasgo en concreto.

todos estos planos tienen una serie de características comunes. en ninguno de ellos existe movimiento de objetivo, ni movimiento de cámara, ni movimiento de montura, aunque si sencillos movimientos de los sujetos.

### **Clasificación de los planos:**

#### **a) según el punto de vista:**

##### *Objetiva (3a persona narrativa):*

el espectador ve desde una ventana que nosotros le abrimos, viendo al protagonista.

##### *Subjetiva (1a persona narrativa):*

el espectador ve la acción como si fuera el personaje.

#### **B) según angulación:**

*Picado*: la cámara está situada por encima de la mirada. Y sugiere inferioridad del personaje.

*Contrapicado*: La cámara se sitúa por debajo de la mirada, y sugiere la superioridad del personaje.

*Cenital o supina*: La cámara está en cima del personaje.

*Nadir*: La cámara está por debajo del personaje.

*Normal*: cámara de frente y a la altura de los ojos.

*Aberrante*: se trata de variar el ángulo de uno o dos ejes de la cámara.

*Contraplano*: plano normal pero desde detrás del personaje cuya vista llamamos plano.

también se emplea la denominación *Plano Secuencia*, tiene movimiento interno del plano (desplazamiento de los personajes) o de cámara (*travelling*), movimiento de sujetos y debería empezar y finalizar con un plano fijo, según los ortodoxos. de esta manera es, un plano que no necesita montaje, pues abre y cierra la acción.

### **transiciones entre planos:**

es de notar que los nombres de las transiciones llevan implícito su característica semántica.

#### **1. Corte:**

es transición más simple y utilizada, es dinámica y asocia ( u opone) dos situaciones. se utiliza cuando la acción es continua, cuando se requiere un cambio de

información o de escenario. La nueva imagen tiene que tener información nueva,

pero puede tener continuidad de sonido. podemos mencionar dos tendencias de corte, la normal o cortar antes, después de la acción. también se puede apelar a un corte retardado que sirve para crear suspenso en la resolución de la escena.

#### *Existen varios tipos de cortes:*

entre imágenes en movimiento / entre imágenes estáticas e imágenes en movimiento / a negro (para iniciar o finalizar una acción)

#### **2. fundidos:**

es una transición gradual de la imagen.

a negro o a blanco y viceversa.

de entrada, en el que abrimos desde negro.

de salida, en el que cerramos a negro.

de salida / entrada.

encadenado: cuando una imagen desaparece mientras aparece otra.

#### **3. Ventanas o Wipes:**

son transiciones que desplazan una imagen por otra en sentido horizontal, vertical, diagonal o formas diversas.

#### **4. superposiciones (capas):**

se emplea para unir o mezclar en el mismo encuadre dos o más imágenes diferentes.

#### **Movimientos de Cámara:**

*Panorámica*: movimiento de la cámara sobre el eje vertical u horizontal sin que se mueva el trípode.

*Travelling*: desplazamiento del punto de vista (cámara).

*Travelling óptico o Zoom*: se abre o se cierra en toma el campo visual.

