

LA IMAGEN FIJA Y EN MOVIMIENTO



¿Qué es una imagen?

El término imagen proviene del latín *Imago*, que significa figura, y se refiere a **la representación, semejanza o apariencia de algo**. ¿Hay algo más semejante que la representación que puede hacer una fotografía? Probablemente no. Pero eso no quita que podamos tener imágenes que sean dibujos, pinturas o incluso sonidos y vídeos.

Todo el amplio abanico de imágenes que nos rodean básicamente podemos clasificarlas en dos grandes grupos: **imágenes fijas e imágenes en movimiento.**

IMAGEN FIJA: Es la unidad mínima compuesta de una sola imagen, que carece de aquello esencial en el acontecimiento temporal. Estas pueden o no pretender el movimiento.



Mediante la **fotografía** siempre obtenemos imágenes fijas. Aún en el caso de que lo que se fotografíe se esté moviendo, la foto que obtenemos constituye una representación de ese objeto, pero carente de movimiento. Aunque fotografiamos a un animal corriendo, por ejemplo, en la fotografía el animal no se mueve. Está fijo y su movimiento "congelado".



Al fotografiar un objeto (animado o inanimado), estamos realizando varias abstracciones simultáneamente. Para empezar, estamos obteniendo un segundo objeto (la fotografía), que es la imagen que representa a lo que hemos fotografiado, pero no es lo que hemos fotografiado.

Para entenderlo mejor: una fotografía de unas tijeras no es en sí misma unas tijeras, o como en la obra de René Magritte “Ceci n’est pas une pipe” (Esto no es una pipa). Con la foto de las tijeras no podemos cortar. Esta afirmación parece de perogrullo, pero nos ayudará a entender algunas de las características inherentes a la imagen fija

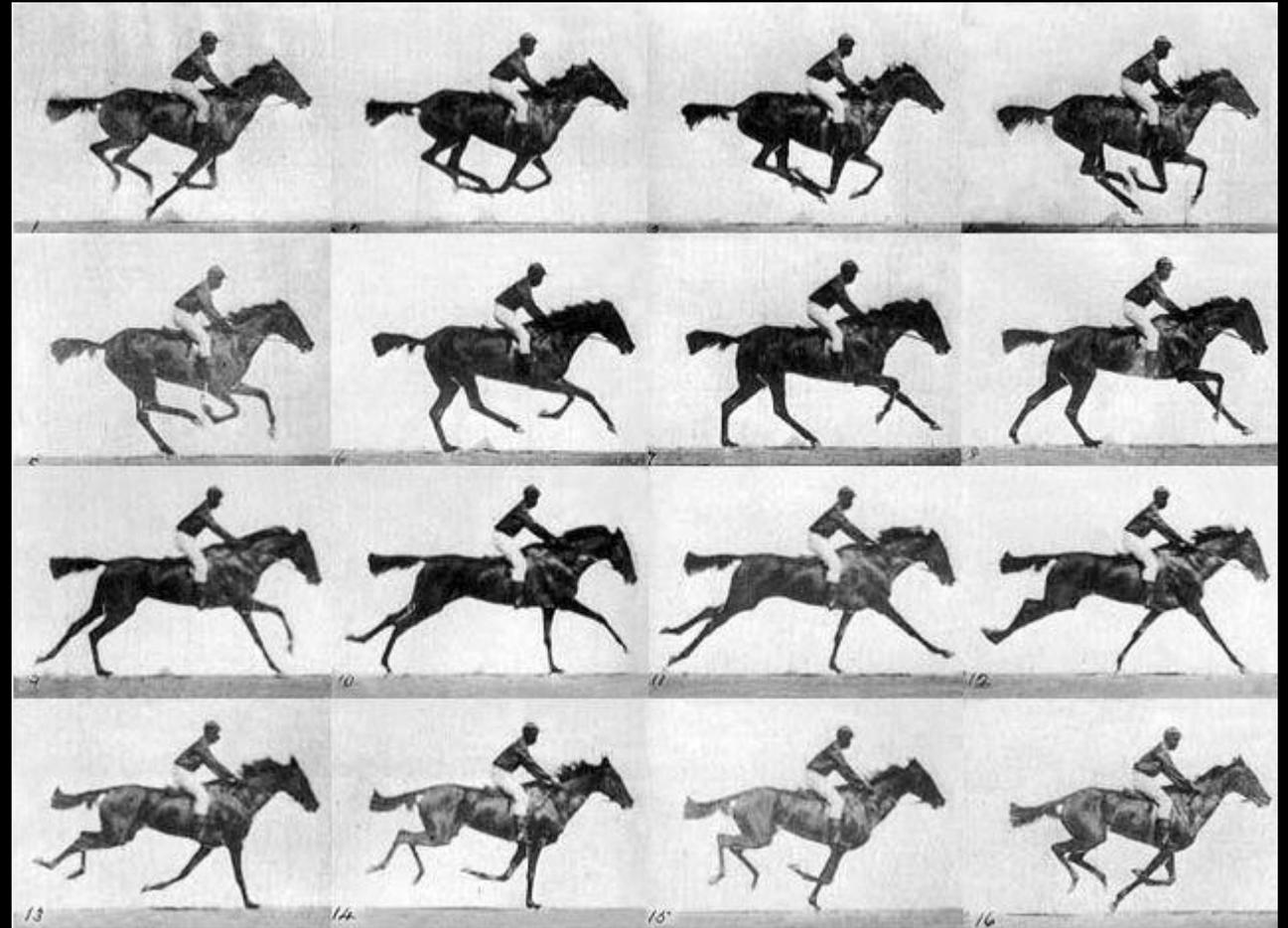


"Bidimensionalidad": con la fotografía, estamos representando algo que tiene tres dimensiones (el objeto fotografiado) en un objeto de dos dimensiones (la fotografía).

Subjetividad: con la fotografía, damos una visión parcial de un objeto (o de lo que sea que fotografiamos). Esa visión es nuestra propia visión, captada en un momento determinado, desde un punto de vista concreto, con una óptica determinada, con un tipo de luz preciso, y presentada luego en un soporte (pantalla de ordenador, papel, etc.) y en un formato (cuadrado, rectangular, panorámico, circular, ...) que elegimos a posteriori.

Mensaje: todos estos elementos son los que una persona que hace una fotografía intenta controlar para transmitir una información: el mensaje. Hasta ahí sabemos que juegan muchos factores

La famosa imagen con las distintas secuencias de un caballo de carreras galopando de **E. Muybridge** (1830-1904) pionero de la la cronofotografía, es una fotografía, por tanto, una **imagen fija**. Sus experimentos ejercieron una gran influencia en el posterior nacimiento del **cine**, marcando la transición de las imágenes fijas que habían existido hasta el momento a las imágenes en movimiento que inaugurarían el siglo XX con el cinematógrafo de los **hermanos Lumière**. Si reproducimos a gran velocidad en bucle los fotogramas de arriba mediante una animación, obtenemos **el movimiento** real del caballo.



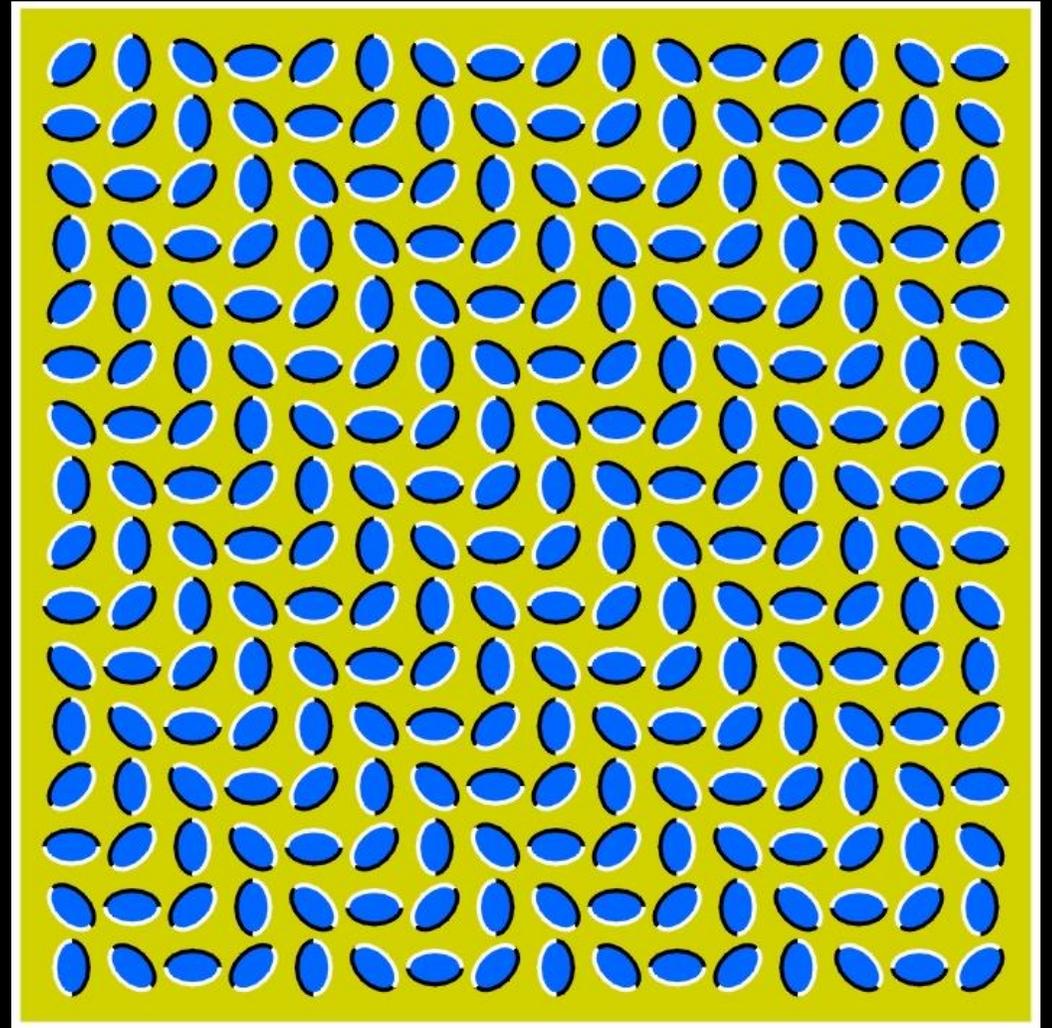


Francisco Jurado Molina

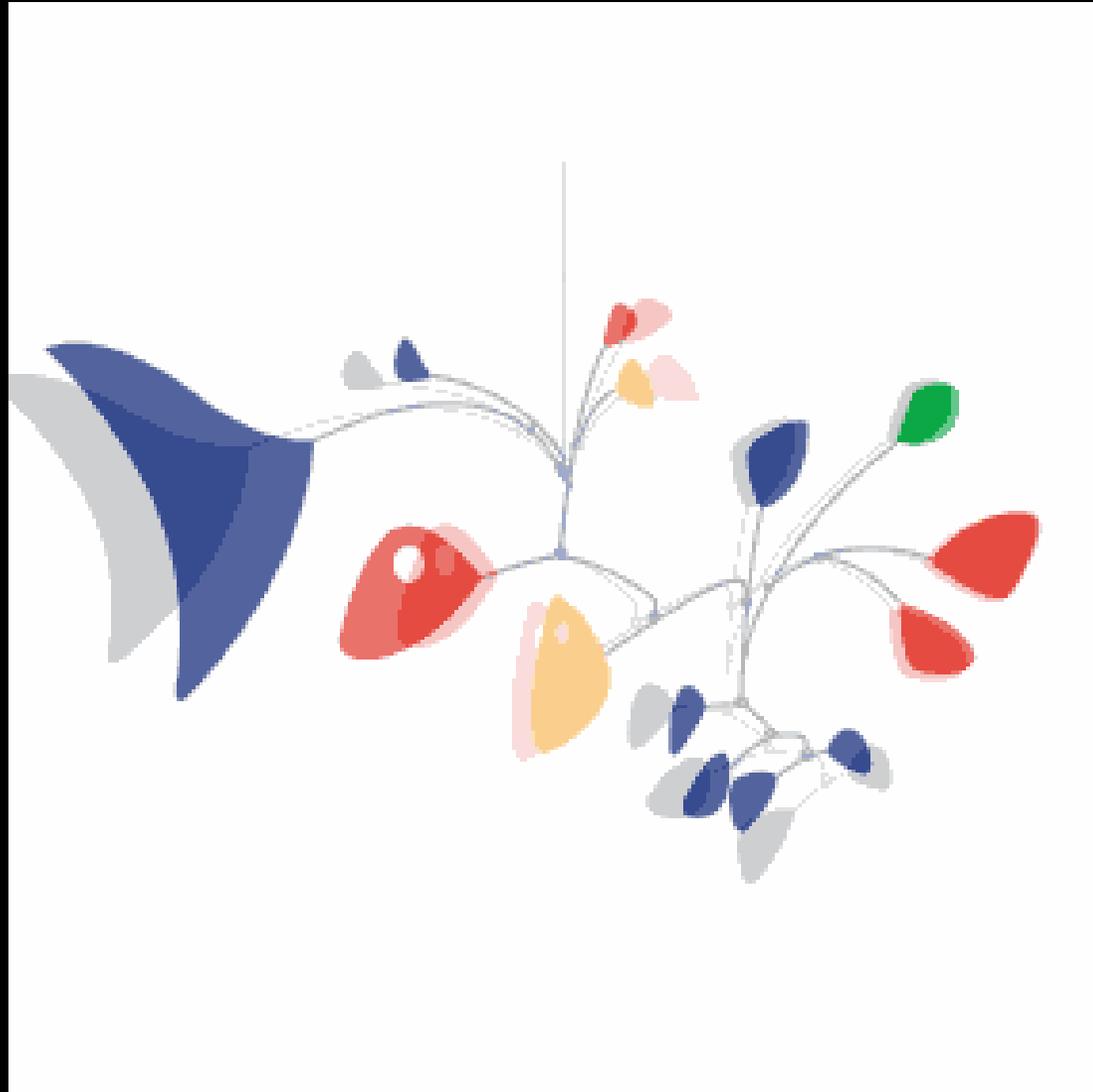
El movimiento es el estado de los cuerpos que no están en reposo, es decir mientras cambian de posición en el espacio, lo cual requiere también una dimensión temporal. Sin embargo a veces el movimiento es tan lento que es imposible captarlo a vista normal, aunque la técnica ha hecho posible que podamos observar el crecimiento de una flor, por ejemplo, que en tiempo normal serian 2 meses. En la imagen se aprecia como capta el movimiento real una cámara fotográfica.



Podemos diferenciar dentro de la comunicación visual y las artes tres estados del movimiento:
movimiento real, el que se produce cuando el cuerpo se desplaza realmente,
el reposo absoluto, o ausencia de movimiento,
o **movimiento aparente**, el objeto no se mueve pero transmite sensación de movimiento.



Movimiento real

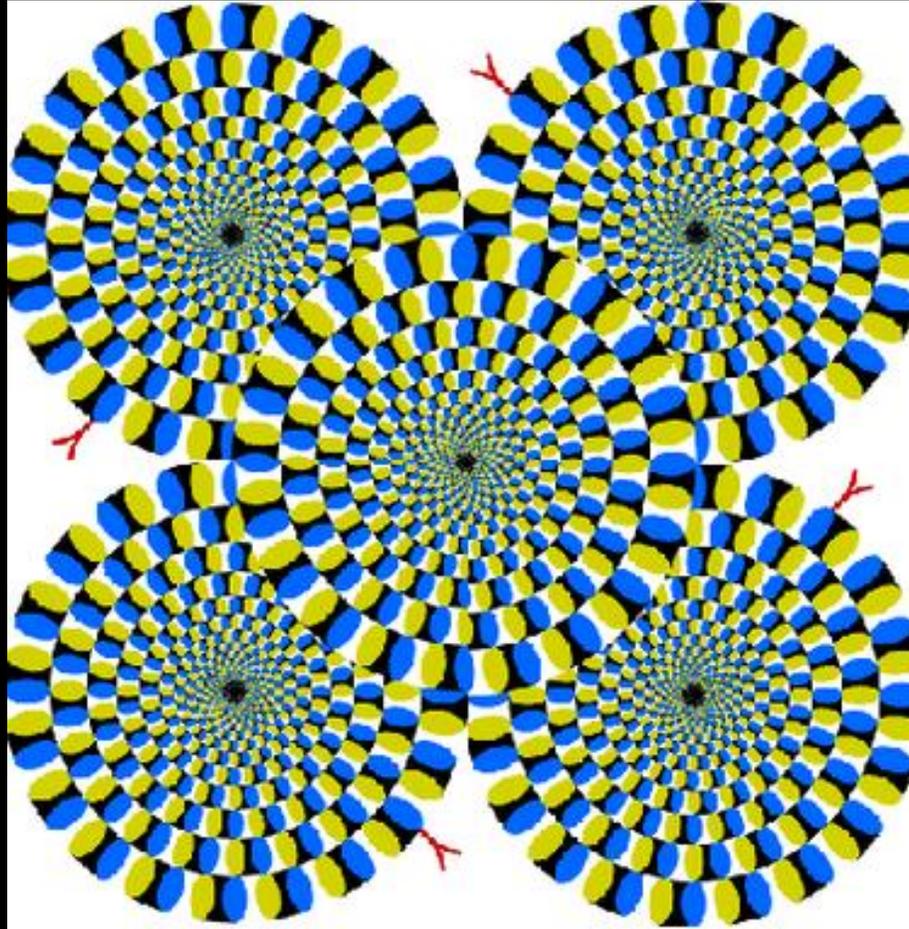


Francisco Jurado Molina

Reposo absoluto



Movimiento aparente



El movimiento en el arte.

Desde tiempos remotos como las pinturas prehistóricas los artistas buscan la representación del movimiento, pero es en el siglo XX tras la Revolución Industrial cuando el movimiento y su captación toman mayor importancia.

A lo largo de la historia se han buscado constantemente los artilugios para representar el movimiento tanto en obras bidimensionales como tridimensionales.



En los primeros momentos se recurría a la secuencialidad, o a la narración de acontecimientos en el tiempo. El ejemplo más cercano son los cómics, aunque existen antecesores desde las pinturas egipcias o la columna trajana hasta las pinturas de los retablos de la edad media.





Pintura egipcia y retablo medieval



Algunos de estos recursos son: la multiplicación de la forma, la presencia de líneas curvas, o la posición inestable de las figuras. Movimientos como el arte cinético, el op art, el futurismo o el cubismo han intentado captar el movimiento cada uno aplicando unos principios o recursos. Aquí tenéis los ejemplos de "Desnudo bajando las escaleras" de Marcel Duchamps o la "Niña corriendo" de Giacomo Balla, futurista.



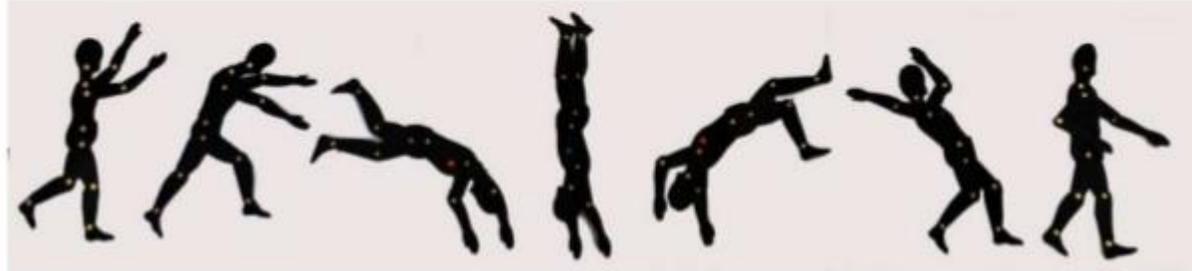
IMAGEN SECUENCIADA: Es la ordenación secuenciada de imágenes fijas que por su articulación y disposición generan una estructura narrativo-temporal que va más allá de la sugerencia de dinamismo de las anteriores. En el caso de este tipo de imágenes la comprensión de las mismas exige que sean tomadas como un todo, igual que una pintura ya que si las descontextualizamos de la secuencia creando una imagen aislada mutilamos su significado, ya que el orden temporal y el significado depende de la totalidad de las imágenes, del conjunto.

Secuencialidad:

La relación que hay entre un dibujo y el siguiente es lo que llamamos secuencialidad.

Entre uno y otro dibujo hay una acción o simplemente en paso del tiempo.

Cuanto más detalle se represente menor será la secuencialidad que exista, ya que en el cuadro a cuadro se verán las acciones más en detalle.



TAREA:
L 25 ANIMACIÓN PARA PRAXINOSCOPIO
O
Book flip animation

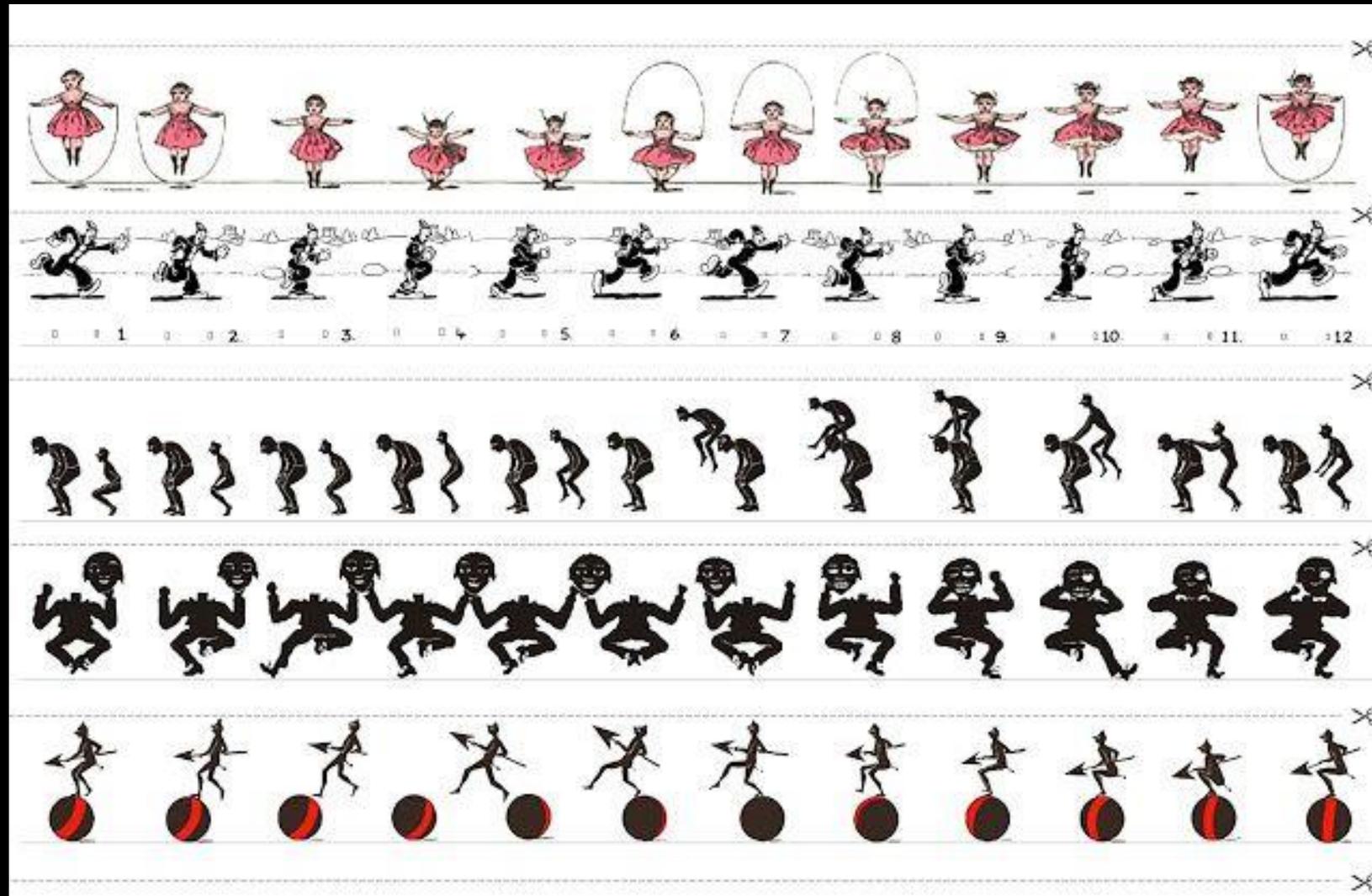
Un **praxinoscopio** es un aparato similar al zoótropo inventado por Émile Reynaud en 1877 y patentado el 21 de diciembre de ese año. El espectador mira por encima del tambor, dentro del cual hay una rueda interior con unos espejos formando ángulo, que reflejan unas imágenes dibujadas sobre tiras de papel situadas alrededor. Como resultado la persona observa una secuencia nítida, una animación estable donde las imágenes se fusionan y logran el efecto animado. Para fabricar los praxinoscopios que luego vendería como juguetes, Reynaud alquiló dos departamentos en París, uno de los cuales funcionaba como taller. El inventor recibió una mención honorífica en la Exposición Universal de París de 1878.

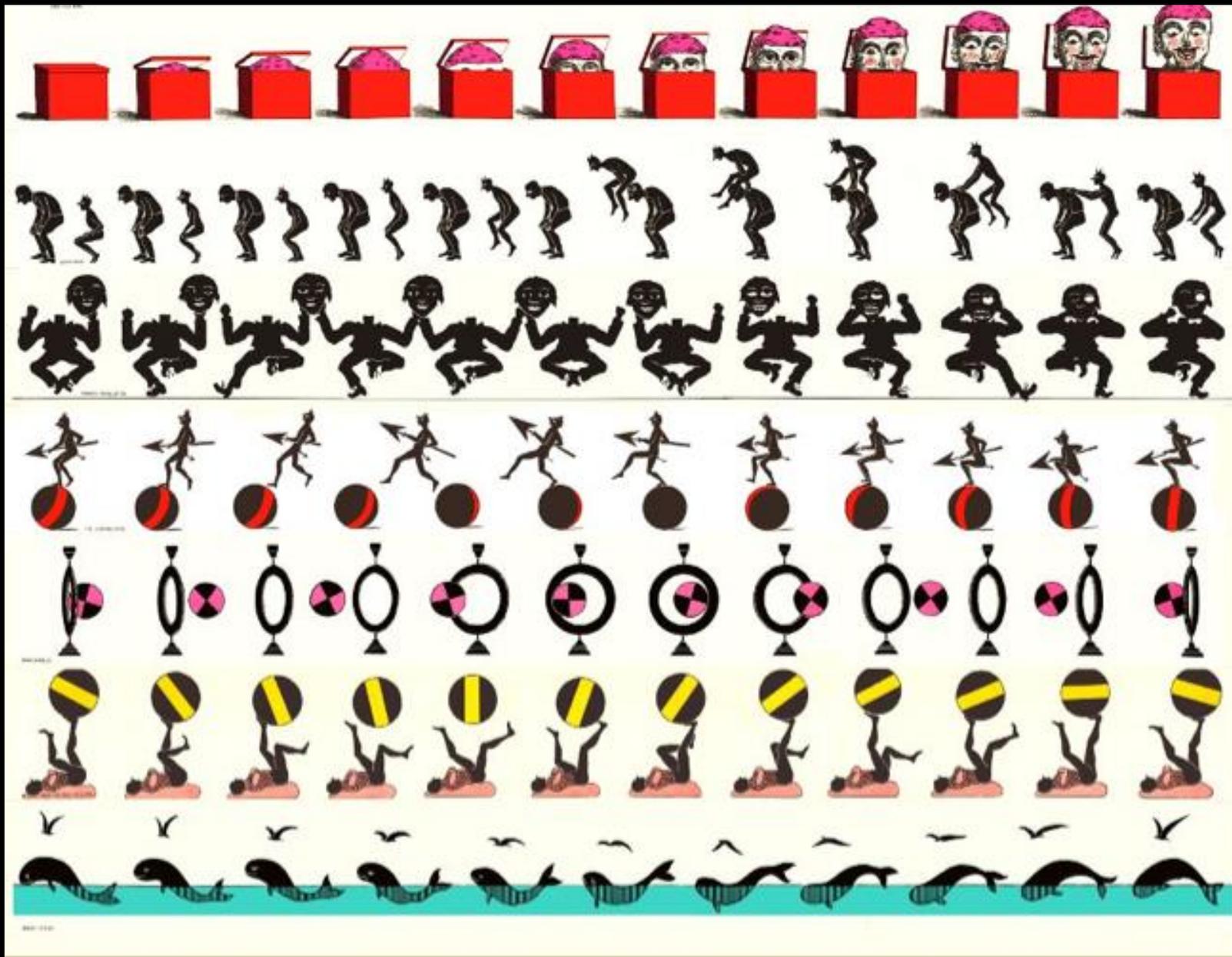


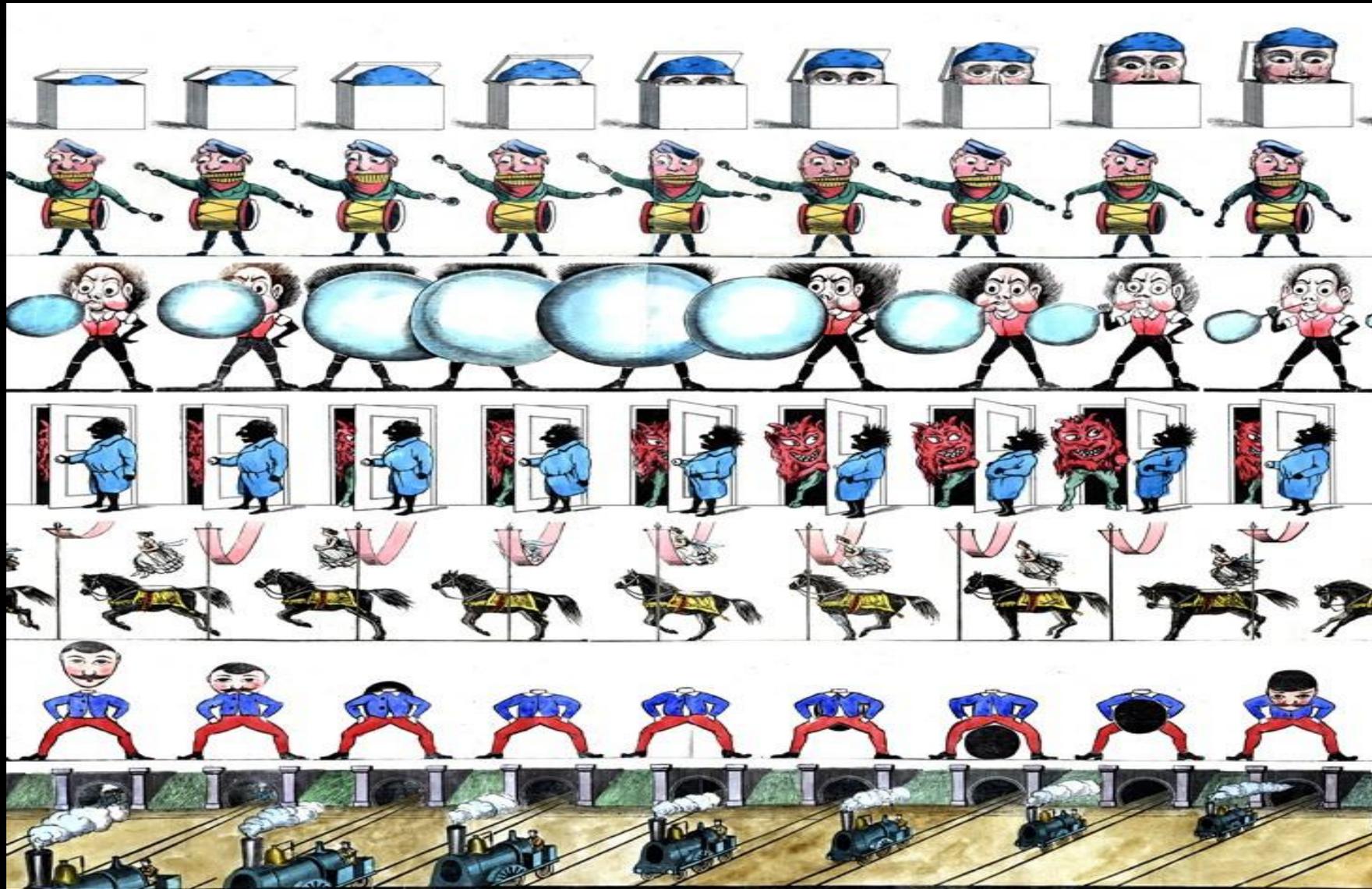
El tipo de movimiento del praxinoscopio consiste en una secuencia de movimientos en los que se repite continuamente la misma acción, creando así una acción cíclica marcada por el activar y desactivar del mecanismo de funcionamiento de cada objeto. En esta clase de juguetes ópticos, la mirada y la manipulación del objeto son aspectos cruciales. La mirada del espectador será inmóvil ya que observará cómo delante de él suceden estos hechos. Éstos son activados, marcando el ritmo a su gusto, por la misma persona que mira.



Animaciones clásicas para praxinoscopio







- **REALIZACIÓN:**
- Necesitas un folio DIN A-3 o pega dos tiras hechas en un A-4, realiza una tira de 3'5cm de alto por 42cm de largo.
- Divídela en 12 partes iguales haciendo una pequeña marca cada 3'5 cm.
- En cada marca tendremos que hacer una de las fases del movimiento que quieras hacer. Puedes dibujar lo que quieras, pero piensa un tema que sea adecuado. Ten en cuenta:
 - Para que se entienda bien el movimiento, piensa **que se mueva una parte grande del dibujo**. Si sólo cambia una zona pequeña, el movimiento resultará indistinguible. No tiene sentido dibujar una persona entera para que sólo se mueva su brazo.
 - Piensa en un **movimiento sencillo**, algo que en la realidad ocupe alrededor de unos segundos. El movimiento puede ser realista o totalmente fantasioso.
 - El movimiento tiene que ser continuo, como en un bucle. (Por ejemplo, una persona que salta continuamente, o una caja sorpresa que se abre y cierra constantemente): Para ello, en tu tira, **el dibujo de la primera marca y el de la última tiene que ser el mismo o muy similar**.
 - En el centro de la tira (marca 6ª ó 7ª) haz justo la parte del movimiento más extrema. Por ejemplo, volviendo a la persona saltando: si en el paso anterior hemos empezado y terminado la tira con la persona en el suelo, **ahora en el centro de la tira** haremos la persona lo más alta posible.
 - En los pasos que quedan rellena con las fases intermedias del movimiento, hasta tener la tira con doce dibujos. Cada dibujo será muy semejante a los dos de los lados, para que el movimiento se vea progresivo, sin grandes saltos. Como a estas alturas ya tendrías hechos los pasos, 1, 12 y 6 (ó 5), ahora de consejo que realices el 3 ó 4 y el 9 ó 10. Así hasta dibujar sobre las 12 marcas.
 - Y si dibujas una persona... ¡No sirve hacerla de palos!. Recuerda lo que aprendimos en el cuerpo humano y utiliza las articulaciones y el esquema visto para "rellenarlo" después con carne.
 - Si deseas realizar un BOOK PLIP ANIMATION, debes realizar más dibujos y si quieres puedes cambiar las proporciones de las divisiones (3,5 x 3,5) o utilizar un paquete tipo Post-it.



Francisco Jurado Molina



Francisco Jurado Molina



Francisco Jurado Molina



Francisco Jurado Molina



Francisco Jurado Molina

