



La entrega de las tareas y cualquier duda que tengáis, podéis enviarlas al correo mjvegas@iesvalledelsol.es

Fecha de entrega: 1 de junio

LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

Podemos diferenciar entre imágenes fijas y en movimiento. Las **imágenes fijas** son las fotografías, los dibujos y las pinturas, las esculturas, los carteles, las señales... y todo ese tipo de imágenes que hemos estado estudiando hasta ahora.

Sin embargo, en nuestra vida diaria también son muy frecuentes las **imágenes en movimiento**, que podemos ver en la televisión, en el cine, en el móvil y en el ordenador, en forma de vídeos, de películas, de cortos, de animaciones gifs, de anuncios publicitarios...

En esta unidad hablaremos de las imágenes en movimiento y particularmente de el cine, con el que se consiguió por primera vez en la historia, obtener imágenes en movimiento.

EL CINE

¿Alguna vez te has preguntado por qué dejamos de ver los radios de la bicicleta o los detalles de la rueda de un coche cuando se mueven rápido? Pues por la PERSISTENCIA RETINIANA.

¿Qué es esto? ¿Qué tiene que ver esto con el cine?

Podemos apreciar las imágenes en movimiento gracias a una característica del ojo humano llamada persistencia retiniana. Cuando la retina de un ojo humano es excitada por un estímulo luminoso, una vez terminado éste, la retina sigue mandando al cerebro dicha impresión durante un tiempo de poco más de 1/22 de segundo. Es decir, si en una habitación apagamos la luz, durante una veinteaava parte de segundo seguimos "viendo" la habitación a pesar de no haber luz.

Como seguramente ya sabes, el cine es sólo una sucesión de imágenes fijas, llamadas fotogramas proyectadas unas detrás de otras a gran velocidad. Siempre que entre una imagen y otra no exista más de 1/22 de segundo de oscuridad, las imágenes fijas se fundirán entre ellas igual que lo hacen los radios de la bicicleta. Es decir, no existe el movimiento real, sino que nuestra mente cree ver ese movimiento. El movimiento del cine es sólo una ilusión óptica llamada persistencia retiniana.

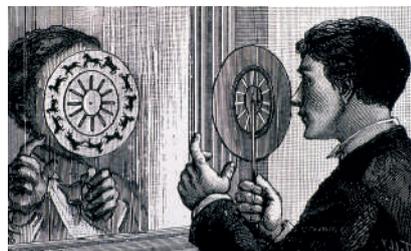
Antes de que se inventara el cine ya se conocía este fenómeno de la persistencia retiniana y se utilizaba en algunos juguetes ópticos, como el fenaquistiscopio, el praxinoscopio (el que hemos utilizado en el aula), el kinetoscopio, el zootropo..., todos muy parecidos entre sí.

Puedes ver ejemplos de algunos de ellos en estos vídeos:

<https://youtu.be/3JeN3uk2CIE>

<https://youtu.be/4I4ICgEa69A>

<https://youtu.be/KXaOvKsr7ul>



Como ya hemos visto, en el nacimiento del cine fue muy importante el descubrimiento de la persistencia retiniana y los juegos ópticos que surgieron basándose en ese descubrimiento, pero también los crecientes avances en la historia de la fotografía. En el momento que se consiguió la primera fotografía, el problema para llegar al cine era conseguir fotos a gran velocidad. hacia 1870 Julius Marey inventó un sistema que conseguía sacar fotos en sólo 1/720 de segundo.

Aquí tenéis una web donde podéis hacer un repaso breve a la historia del cine:

<https://curiosfera-historia.com/historia-del-cine/>

EL LENGUAJE DEL CINE Y EL ARTE SECUENCIAL

Como el cine está formado por un sinfín de fotografías (fotogramas), las maneras de expresión estudiadas hasta el momento para las imágenes fijas sigue siendo válido. Es decir, nos podemos comunicar mediante formas, líneas, colores, composición, claroscuro... igual que en un dibujo o un cartel.

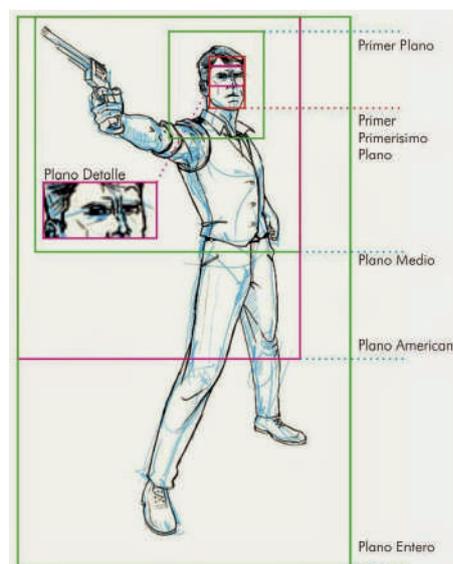
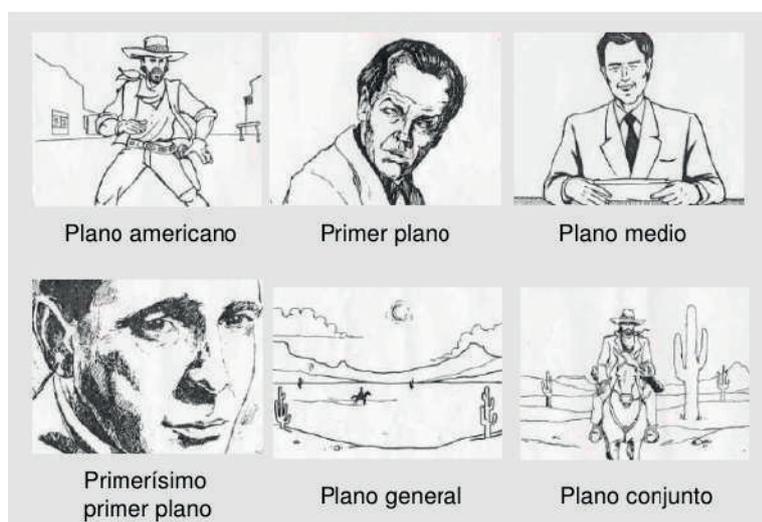
Pero al generar sensación de movimiento, el cine tiene recursos de expresión propios:

El encuadre: Los planos cinematográficos:

Son la porción del espacio real (también consideramos reales los decorados) recogido en la imagen. Los planos no tienen movimiento y algunos de los términos también son habituales en fotografía. Se podrían usar también para dibujo o pintura, pero cuando fueron realmente necesarios (y por eso se les puso nombre y abreviaturas) fue al coordinar a los numerosos trabajadores que necesita una película, por eso están tan asociados al cine. Como normalmente lo importante en una historia cinematográfica es lo que le pasa a una persona, los planos se definen según la parte del cuerpo que se vea en ellos.

En esta web podéis conocer sus diferencias y características uno a uno:

<https://365enfoques.com/video-reflex/tipos-de-planos-cine/>



La angulación de la cámara.

Es dónde se coloca la cámara respecto a lo grabado. Como el espectador "ve" a través de la cámara, las posiciones que no resultan muy realistas, como un angulación muy picada o contrapicada, produce fuerte impacto psicológico en el espectador.

En este enlace puedes ver algunos ejemplos de estas angulaciones de cámara y de otras menos comunes:

<https://aprendercine.com/tipos-angulos-de-camara-cine/>

Los movimientos de cámara

Este recurso es exclusivo de las imágenes en movimiento, puesto que supone que algún modo la imagen se va a mover aunque todo lo grabado esté quieto.

- *Travellings*. Como su nombre en inglés sugiere, la cámara se va a desplazar o "viajar" por la ubicación del rodaje. Se pueden hacer sin ningún tipo de maquinaria, pero balanceo de los pasos hace que un travelling grabado simplemente andando resulte confuso e incluso mareante. Por eso, para los travelling se suelen utilizar maquinaria que evite la vibración de la cámara.

- *Panorámicas*. La cámara no se mueve de un punto, aunque sí gira. Normalmente se apoya en un trípode para impedir la vibración del cuerpo. Puede haber tanto panorámicas horizontales (dónde la cámara gira grabando de un lado al otro de la escena), como verticales (de arriba a abajo o al revés) e incluso oblicuas.

- *Zoom*. La cámara en sí no se mueve, pero sí lo hace el objetivo (sus lentes y el mecanismo interno), por lo que la sensación de la imagen es de que nos acercamos o nos alejamos de algo, aunque no lo hagamos realmente mientras se graba.

Podemos encontrarnos otros movimientos, como el balanceo para imitar el movimiento de un barco, según la creatividad del cineasta, o movimientos combinados.

Aquí puedes ver una variada selección de movimientos:

<https://youtu.be/4q0gUjj5qPY>

El sonido

Igual que en la realidad la experiencia visual se mezcla con la auditiva, lo hace en el cine. Por eso, aunque en las primeras películas de cine no había sonido, se acompañaban con música tocada en directo y con narradores. Cuando por fin se supo incluir el sonido en las cinta cinematográficas fue un gran avance, aunque en un principio fue violentamente rechazado por muchos cineastas.

Dentro de la banda sonora de una película podemos encontrar:

- *Las palabras*: los diálogos y voces en off (narrador que no se ve, muy frecuentes en los documentales).
La música: Crea sentimientos en los espectadores, subraya el estado psicológico de los actores, recrean una época o un recuerdo...

- *Los efectos sonoros*: ruidos propios de la acción o ruidos que se meten para añadir expresividad. (como un fuerte tic-tac de una bomba o un picaporte que chirría).

- *Incluso el silencio*: en ciertos momentos no escuchar nada puede resultar muy eficaz para la expresividad.



TAREA. CORTO EN STOP MOTION I

Estándares de aprendizaje básicos:

- Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

Rodaremos un corto mediante la técnica de stopmotion, para ello podemos utilizar personajes y escenarios ya existentes como figuras, plantas reales, etc..., o bien, crearlos nosotros mismos con plastilina u otros materiales. La duración máxima del corto será de 30 a 50 segundos.

Este ejercicio lo realizaremos y se entregará en 2 partes de 2 semanas de duración cada una, por lo tanto su duración completa será de 1 mes:

- *Guión Técnico y StoryBoard*: semana del 22 mayo al 5 de junio
- *Rodaje y montaje del corto en Stop Motion*: semana del 5 al 8 de junio.

Antes de poder realizar el storyboard necesitamos un pequeño **guión** sobre el argumento de la película. Recuerda que una historia tiene que tener un inicio, un nudo y un desenlace. El argumento será libre (historia de terror, de amor, de ciencia ficción, sobre el bulling, de amistades rotas, de detectives, etc). Quizás te resulte más fácil si pensáis lo primero el final de vuestra historia. Piensa los diálogos básicos de vuestro pequeño corto.

STORYBOARD

Es, en resumen, un conjunto de viñetas. En ellas, se pueden representar de forma gráfica, aunque sencilla, distintos elementos. Esta forma de representar ideas es muy útil para directores de arte o diseñadores gráficos que trabajen en el campo de la publicidad visual.

- **Elabora una línea temporal.** Piensa cuál va a ser el inicio de tu corto, el desarrollo y el desenlace. Incluso si tu historia tiene saltos temporales, es el momento de apuntarlo todo. Te ayudará comenzar creando un listado de todo lo que va a pasar, para después organizarlo. Numera cada viñeta para mantener la línea temporal ordenada.

- Ten en cuenta que el storyboard sirve para mostrar visualmente una idea. No es el vídeo final, por lo que el nivel de detalle no tiene por qué ser muy alto. En ocasiones, bastan unos bocetos para plasmar las ideas clave.

- **Elabora los bocetos y complementalos con información.** No dudes añadir líneas explicativas debajo de cada viñeta, pero intenta que sea lo más concreto posible.

- Si te preocupa qué representar en cada viñeta, piensa en dónde puedes "cortar" la historia. Un ejemplo muy sencillo para ilustrar esto: *En la primera viñeta podría aparecer un personaje triste porque tiene una necesidad que no logra cubrir. En la siguiente, el anuncio de un producto. Y, en la última, el mismo personaje feliz, sin el problema que le atormentaba.*

- A lo largo del proceso creativo, es posible que tu storyboard sufra cambios. Es totalmente normal que añadas unas ideas y descartes otras. Incluso que el cliente modifique la historia.

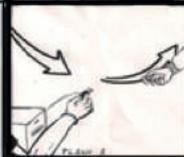
- **Decidie las angulaciones y los planos** que mejor describan la acción y la psicología del personaje. Los **movimientos de cámara** se pueden indicar mediante flechas, además de describirlos con textos. La parte escrita también incluirá los **diálogos y anotaciones sobre ruidos** que se escuchen o música.

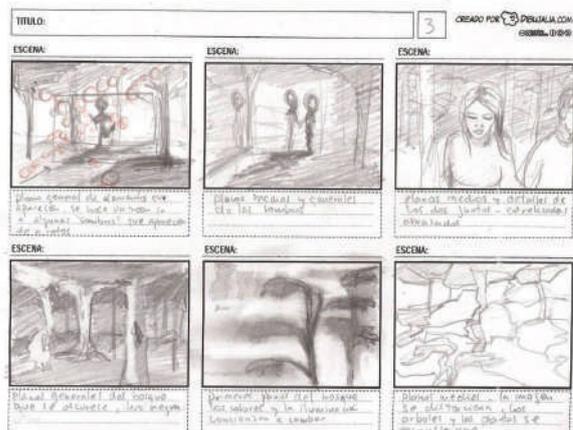
Puedes ver este video sobre lo qué es y cómo se hace un story:

https://www.youtube.com/watch?v=8_N3-gap2Sc

La última página es una plantilla para ayudarte a elaborar tu storyboard, puedes copiarla a mano o imprimirla directamente.

Y aquí tienes 3 ejemplos de storyboard:

1	1	Desde un primer plano de la pantalla a un plano medio corto	Normal Ligeramente picado Posterior	Travelling cámara en mano		Desde la imagen negra con el título La filtración, se pasa por las manos tecleando y vemos la nuca de Danko	No hay dialogo	Música Under the gun - Álbum Animatrix Sonido ambiente Sonido de teclado
1	1	Plano detalle del Pendrive	Picado Lateral	Traveling cámara en mano		Pasamos de la mano de Danko que saca el pendrive de la CPU a la mano de Ethan que lo coge	No hay diálogo	Sonido ambiente, sonido del pendrive saliendo de la CPU
1	1	Plano medio	Normal Frontal	Cámara en mano		Plano fijo en Ethan. A Danko se le escuchará en off	ETHAN: ¿Entonces esto es todo? DANKO: Sí. ETHAN: Vaya, es increíble que en una cosa tan pequeña quepa algo tan... DANKO: Date prisa y llévaselo a la periodista.	Sonido ambiente Voces de los actores
2	1	Plano medio largo	Normal Frontal	Plano fijo		Ethan saliendo del portal.	No hay diálogo	Sonido ambiente



FECHA DE ENTREGA: 1 de junio

Para cualquier duda podéis poneros en contacto conmigo en mjvegas@iesvalledelsol.es

Mucho ánimo a todos.

