

TEMA 7

HISTORIA DE LAS IMÁGENES

MARÍA MONTERO DELGADO
1º EDUCACIÓN PRIMARIA GRUPO:

TEMA 7. HISTORIA DE LAS IMÁGENES

7.1 – INTRODUCCIÓN

Las imágenes han acompañado al hombre desde la prehistoria, estas manifestaciones las realizaba con varios fines, y aunque muchos se desconocen, algunos son estéticos. Además a través de la historia las representaciones han ido cambiando, Egipto y Grecia, idealizando figuras, Románico y Gótico, con temas didáctico-religiosos.

A partir de la imprenta SXV, comenzó a desarrollarse la reproducción de las imágenes que hasta entonces sólo se reproducían una vez. Durante los SXIX-XX, aparece la sociedad del espectáculo, con la litografía, la serigrafía, la cartelera, la fotografía, esto marcó un antes y un después para el mundo de la imagen, ya que, conseguía captar la realidad de un instante. Niepce 1827, realizó la primera fotografía pero ésta se borraba, en 1839 Daguerre, creó el daguerrotipo con emulsiones de plata, que conseguía que no se borrara pero necesitaba mucho tiempo de exposición y era muy duro para los modelos. En 1880, aparece la 1ª cámara Kodak, y la fotografía se popularizó para todas las clases sociales, "se pasa a un mundo de imágenes". En pintura comienzan las Vanguardias, todo lo contrario al realismo que consigue la fotografía.

Con la búsqueda del color y el movimiento, aparece el cine. Los hermanos Lumier 1898 realizarán la 1ª proyección pública, Melier por su parte fue el primero que utilizó estas imágenes para entretener, y utilizar efectos especiales, proyectando en 1902, "de la tierra a la luna". Con el éxito del cine, se crean otras realidades paralelas, ya que la imagen pasa a convertirse en un fenómeno social, con la admiración a los actores.

En 1937 se realizan las primeras emisiones televisivas en Francia y Gran Bretaña, en 1936 se televisan los Juegos Olímpicos de Berlín. Hasta 1948 no llegan las primeras televisiones a España, esto hace que se cambien las preocupaciones y los valores, ya que se transmiten nuevas ideologías y costumbres.

El siguiente paso es la popularización de las cámaras y videos, acompañado por la revolución digital e internet desde los 90 hasta nuestros días. Esta era digital va a volver a cambiar todos los campos, creando incluso realidades virtuales.

Así pues, después de realizar este breve recorrido histórico vamos a tratar de analizar la evolución de las imágenes en varias partes:

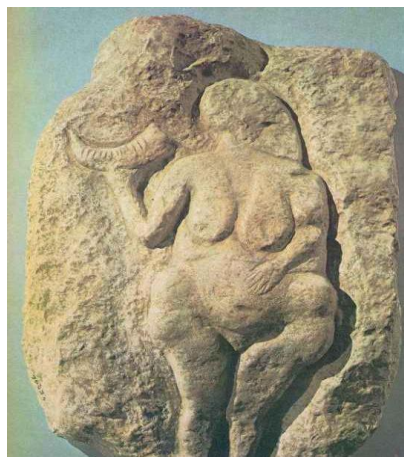
- Parte I: Desde el Paleolítico hasta la llegada de la fotografía. Lo podemos hacer a través de los temas, la composición, la importancia del dibujo y el color y el papel que desempeñan estas imágenes en la sociedad.
- Parte II: Desde la llegada de la fotografía hasta el cine.
- Parte III: Desde el cine hasta la televisión
- Parte IV: La llegada de la televisión



7.2 – PARTE I: DESDE EL PALEOLÍTICO HASTA LA LLEGADA DE LA FOTOGRAFÍA

EVOLUCIÓN DE LA TEMÁTICA EN LA IMAGEN

Las primeras imágenes de las que tenemos constancia aparecen en el **Paleolítico**. Este arte se asocia al Homo-Sapiens y es llamado arte Magdaleniense. Los temas que trataban eran escenas de caza, animales aislados (los más representados son elefantes y bóvidos), monstruos y seres híbridos y la figura humana (predomina el hombre). Se suele representar por partes, por ejemplo una mano o un pene. Cuando aparece la figura femenina resaltan los rasgos sexuales dado la importancia que le daban al la fertilidad.



La **imagen egipcia** trata temas de sirvientes realizando sus tareas, Dioses y escenas familiares del faraón y la clase social alta de Egipto.

En el **mundo Griego** hay varios periodos: En la cultura Minoica los temas son paisajes en los que mezclan el mundo animal y el vegetal, aunque también aparece la figura humana en escenas relacionadas con ritos y culto (estas escenas eran casi siempre de juegos, por ejemplo la taurocatasia). En el periodo Micénico aparecen escenas bélicas pero sin resaltar ningún héroe. En el periodo Protogeométrico los temas siguen siendo la figura humana relacionada con ritos y juegos y escenas bélicas al igual que en el periodo Geométrico y el Orientalizante. En la época Arcaica aparecen escenas de fantasía. En el periodo Clásico se representan escenas mitológicas, resaltan a un héroe solitario y aparece un nuevo tema, la caricatura. En el último periodo del mundo griego debido a la importancia de Alejandro Magno, la temática bélica cobra más fuerza.



La temática de la **imagen romana** es el retrato (por el cual pretendían persistir en la memoria) y los relatos (que pretenden completar con imágenes los relatos). Los temas que decoraban las paredes de las casas romanas eran paisajes y decorados de los escenarios teatrales.

La **Iconografía Cristiana** utiliza cuatro temas distintos: El antiguo Testamento, dentro de este tema aparecen el tema de la muerte y resurrección de Jesús y el de la fidelidad a Dios. El Nuevo Testamento, donde aparece el tema de la última cena, el sermón en la montaña, el milagro de los panes y los peces y la Pastoral celeste. En la simbología aparece el tema de Jesús representado por la fruta, los creyentes, representados por los pájaros, la sangre de Cristo que era representada por el Cáliz o la muerte y la vida identificada a través de la pila bautismal. También hay temas paganos además de todos los religiosos citados anteriormente.

En los **Códices Celtas** aparecen ilustraciones de temática religiosa, generalmente de los cuatro evangelistas, que eran representados por medio de símbolos en numerosas ocasiones. En los **Códices Carolingios** también está presente la temática religiosa pero además representan escenas históricas a modo de relato pero sin resaltar ninguna en concreto. La temática que siguen los **Códices Visigodos** son etimologías sobre cultura en general, mapas mundi,.. pero también representaban a los reyes.

Los **Códices Musulmanes** representaban fundamentalmente enciclopedias, de medicina, veterinaria, geografía,... motivos florales momentos de la vida cotidiana, como por ejemplo estudiosos en la biblioteca mujeres educándose.

En la **1ª Edad de Oro del Imperio Bizantino** se da la temática religiosa, donde predomina el pensamiento y el ceremonial litúrgico, la representación más importante era el Pantocrator y la Virgen. También hacen representaciones de emperador y la emperatriz, los apóstoles o incluso aparece el tema pagano en el que representan paisaje con animales. En el periodo Iconoplasta se prohíbe la representación de las imágenes religiosas que hasta ahora se aparecían en la todos los periodos y la imagen profana tiene más importancia.

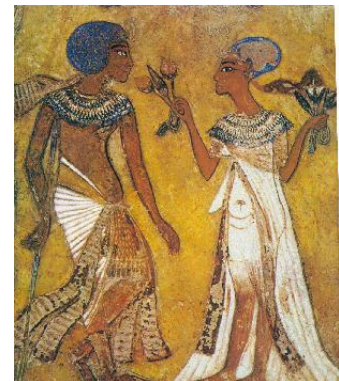


En la **2ª Edad de Oro** se levanta esa prohibición y las imágenes sagradas recuperan su auge. Los temas son los mismos que en la 1ª Edad de Oro pero con diferencias de carácter técnico. Los Románicos tenían como temática principal la religiosa con una tendencia clara hacia la economía narrativa. La imagen más representada es la de Cristo (Pantocrator) y junto a esta imagen el tema de la virgen María va a ser muy importante. Otro tema que aparece es el hombre, realizando alguna económica relacionada con alguna labor de las que se realizaban a lo largo del año o cuando se quería resaltar la santidad de esa persona. Pero en cualquier forma en la que se representara lo hacía como deudor ante el creador. Otro tema de gran transcendencia y relacionado con el hombre era el Pecado Original, este tema rompe la relación con Dios y es cuando aparece representado el hombre de otra forma y que es típica del Románico, el tema de los Santos. Ante la lejanía de Dios, el hombre necesitaba a alguien que pudiese servir de mediador y que de alguna manera eliminase las barreras que habían interpuesto y apareció el tema de los Santos. Otro tema de representación fueron los que aluden a la iconografía profana, aunque siempre remitiéndose en un último término a un significado religioso de carácter transcendente, entre estos temas aparecen sobretodo los meses del año. También aparece el tema bestiaro donde se conjuga la realidad y la fantasía

EVOLUCIÓN DE LA COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN

La composición de las imágenes en el **Paleolítico** no era exacta, el movimiento era mínimo y no existía ni perspectiva ni profundidad. En este periodo también aparecen los ideogramas y pictogramas que aparecen asociados a figuras esquemáticas de animales o humanos y parece que se colocan así porque aluden a esa figura, esta agrupación *ideograma + pictograma + figura* se llama sintaxis y cuando aparece aislados los historiadores hablan de gramática.

La **imagen egipcia** representa la figura humana de perfil, con los hombros de frente. Siguen un canon: el puño y la relación entre el codo y la muñeca. Los egipcios trataban la imagen de forma independiente pero siguiendo un canon que nada tiene que ver con el de la época clásica ni con el actual. El espacio en que se insertan las figuras es un fondo neutro, dibujan figuras mucho más detallada que en el primer periodo aunque estas solo son bidimensionales y sin perspectiva. El único intento que hacen para conseguir un poco de perspectiva es poner una figuras detrás de otra.



Aunque en el periodo anterior ya se utilizaban franjas para encerrar las imágenes es la **imagen griega** la que hace esta franja más abstracta respecto a su decoración. La imagen también evoluciona, las figuras son más dinámicas, van perdiendo esquematización y es más estilizada, gana detallismo pretenden captar la belleza ideal conscientemente. Los hombres llevan barba las mujeres están vestidas con túnicas largas que dejan la parte de arriba más ajustada y con gran escote. Lo que realmente caracteriza a estas imágenes es la cintura de avispa.

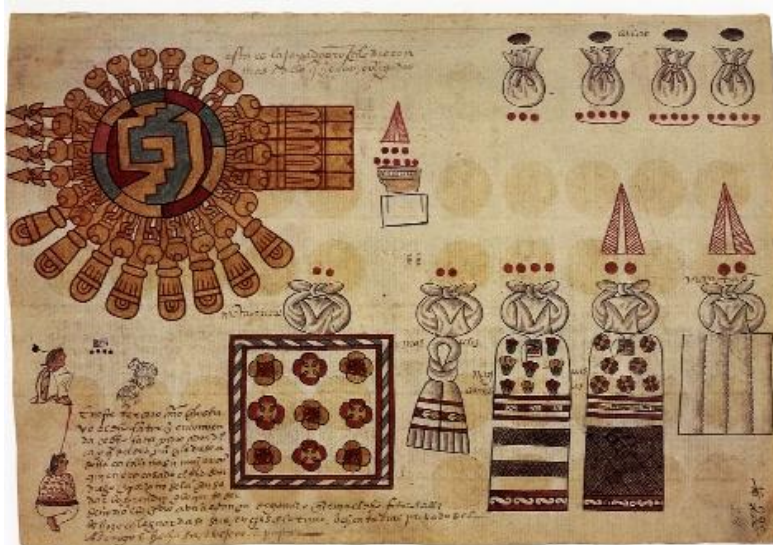
La imagen Micénica es más geométrica y rígida que la Minoica aunque siguen siendo figuras planas, sin volumen y escasa perspectiva. El periodo Protogeométrico como su nombre indica es el más geométrico y abstracto del mundo Griego, además desaparece la representación naturista y la pintura en franja. En el periodo Geométrico se empieza a recuperar un poco la representación naturalista pero realizada muy esquemáticamente. Con el periodo Orientalizante vuelve a recuperarse la figuración. Intentan dar profundidad mediante el tamaño de las imágenes. Vuelve a aparecer la pintura en franjas.

Las imágenes Arcaicas tienen influencias de la imagen egipcia. Se va perdiendo el esquematismo y la rigidez y la decoración de las franjas aunque siguen siendo geométricas nos recuerda arabescos vegetales. Pero hasta el periodo Clásico no llega la humanización de los personajes representados, resaltan la dramatización. Las escenas son más armoniosas y cada vez hay más interés en captar la perspectiva. Es en este periodo cuando desaparece por fin la costumbre de encerrar las imágenes en franjas. El periodo Helenístico se caracteriza por intentar captar mayor realismo y porque sus rostros cobran cada vez más importancia.

En el **mundo Romano** hay una evolución solidaria y complementaria entre la pintura y el mosaico. La decoración de los mosaicos es más simplificada para armonizar y no recargar mientras que la pintura es más completa. Aparecen 4 estilos: En el primer estilo, la pintura imita frisos y cornisas muy esquemáticos. En el segundo estilo ya empiezan a intentar representar perspectiva pero no es hasta el tercer estilo cuando se abre la arquitectura y se da una perspectiva más amplia y dan lugar a un paisaje. Desarrollan el paisaje y a las personas que hay en él. Y el cuarto estilo no hace más que incidir en el tercer estilo pero con mayor recargamiento de decoración.

La **Iconografía Cristiana** muestra además de símbolos aislados, imágenes más complejas que no tienen volumen ni perspectiva, son figuras rígidas y rostros inexpresivos que recuerdan a los que aparecen en la pintura de Picasso

En los **Códices Celtas** aparece la escritura Scottica (trazos ascendentes a la derecha). Está basada en las 4 guías de la escritura sapiencial y se caracteriza por unos trazos más redondeados. Esta técnica se basa en ir escalando las letras desde la primera que es de un tamaño enorme hasta llegar al tamaño de las letras de los reglones. En lo que a las imágenes en sí se refiere siguen siendo planas, sin volumen y con rostro inexpresivo. Estas figuras van enmarcadas en un decorado de lacetanas o de entrelazados. Las páginas se podían disponer también en lo que llamamos cortinas o en alfombra.



Cuando aparece el estilo Carolingio se crea un nuevo **códice** uniforme y se crea la tipografía **Carolingia** que se caracteriza por una mayor separación entre las palabras, los caracteres son aún más redondeados y se reduce la ligazón que había en los códices Celtas. En la imagen evolucionan de manera más notoria respecto a que desaparece el marco, las figuras llegan a ser más dinámicas, captan mejor la perspectiva y aunque las imágenes son planas en alguna de ellas se deja ver un intento de volumen. Tienen menos influencia clásica respecto al anterior códice. En los **Códices Visigodos** se siguen representando las imágenes planas sin volumen y poca perspectiva cuando la llega a haber. Los personajes muestran rostros impassibles. Como el Corán prohíbe los dibujos en los libros Santos, los musulmanes recurrieron a los caligramas para ilustrar sus códices. Los caligramas son ilustraciones hechas a base de composiciones caligráficas. Suelen ir enmarcados en motivos vegetales ya que en el desierto la vegetación era escasa y la representaban mucho en todas sus imágenes.

Además de los caligramas también aparecían en los libros de animales, medicina,... imágenes de reyes, donde se decora de forma exagerada por el miedo al vacío, en el resto de las imágenes el fondo es neutro y las figuras planas y sin perspectiva.

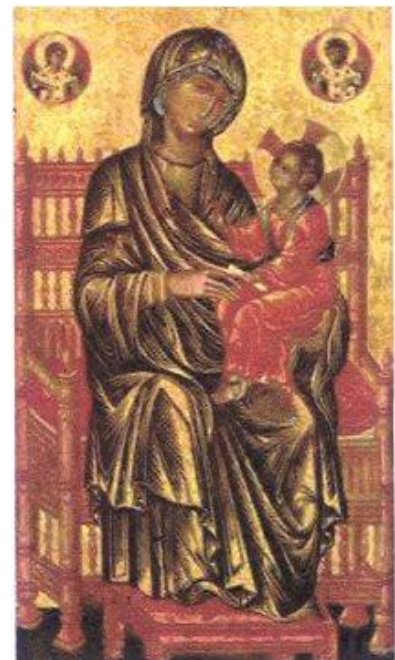
En la **1ª Edad de Oro del Imperio Bizantino** no existen normas muy estrictas desde el punto de vista iconográfico pero va a existir una preferencia a la hora de colocar las figuras, de tal manera que las figuras más importantes están colocadas en lugares más visibles. La mayoría de de las representaciones que se guardan de esta época son mosaicos y se caracterizan por rostros inexpresivos, cuerpos rígidos y frontales. (Símbolo de majestuosidad para el emperador y para Cristo).

En cambio en la **2ª Edad de Oro** para no caer en el nestorianismo todas las disposiciones de los temas iconográficos a tratar y su emplazamiento aparecen en el tratado de Hermeneia. Según este tratado el ábside era la parte principal del edificio y en ella se colocaba el pantocrátor, pero además este debía seguir un modelo invariable (barbado, melena larga y sobre la frente debían caerle unos mechones, rostro serio, postura en majestad con la mano izquierda sujetando la biblia y la derecha en posición de bendecir). Al lado de la representación del pantocrátor suelen aparecer las jerarquías evangélicas y en un nivel inferior apóstoles y escenas de la vida de Cristo que a veces correspondían con fiestas litúrgicas. En el ábside también puede aparecer la virgen pero casi siempre aparece como trono donde se sienta el niño Jesús, que a pesar de ser un niño aparece en la misma actitud de bendecir que en el pantocrátor.

Desde el punto de vista de la representación de las figuras estas siguen siendo figuras planas con escaso interés por la representación del volumen y del espacio. En el románico existían tratados teóricos sobre cómo debían estar tratadas las imágenes y los temas pro eso tenía tanta importancia el Artífices Practicus y el Theóricus. El espacio no puede ser medido y está muy relacionado con el simbolismo que depende de la propia imagen. Hay una despreocupación total por la captación de la tercera dimensión de tal manera que las figuras aparecen representadas linealmente sobre fondos completamente planos, divididos en la mayoría de las ocasiones en franjas de color. Raramente aparece el paisaje, y cuando lo hace es simplemente para embellecer la imagen, además tanto el espacio que se representa como las figuras están fuertemente condicionadas por su adaptación al marco. Esta adaptación conlleva deformaciones que en algunos casos podemos observar en muchas de las figuras.

Algunos autores creen que esta adaptación al marco es reflejo de la estructura social de la época. Pese a que no existe interés por la perspectiva tradicional podemos encontrar distintos niveles de profundidad. Es lo que se conoce como Ley del Principio del Primer Término. Esta ley indica que la figura colocada en el centro y a tamaño mayor es la figura principal, pero no es una figura engañosa. Los distintos niveles de profundidad se consiguen mediante la yuxtaposición, alineación y traslado. Pero esta especie de perspectiva que se consigue es una seudoperspectiva o perspectiva invertida en la que las líneas laterales se dirigen al espectador.

Será lo contrario de lo que ocurra en el **Renacimiento** donde las líneas tienden juntarse en el horizonte y además nos involucran directamente. En cuanto a las formas, su realización dependía de su concepto de belleza. Se entendía por belleza el acorde de la forma consigo misma de sus partes entre sí con el todo y con el conjunto del medio exterior. Para captar este acorde la imagen románica se basará en el principio de jerarquía y en el principio de unidad.



Una de las pinturas bizantinas más admiradas, "La Virgen y el Niño", de finales del siglo VIII.



En cuanto al principio de simetría viene referido al hecho de que debía existir una proporcionalidad en el número de imágenes o en la cantidad de estas. Este principio les lleva a invadir casi por completo toda la superficie que lo que se llama Horror Vacui.

De acuerdo con el principio de que la belleza debía instruir la razón, el contenido tenía que ser lo más claro posible sin perderse en detalles, incluso con una sola figura se puede contar todo lo que se quiere decir. En el terreno religioso la figura que representa la divinidad es la que alcanza este objetivo y es lo que se conoce como Sintetismo Teocéntrico. La imagen más representada es la de Cristo, el pantocrátor. Suelen ser imágenes desmesuradamente grandes indicando así su fuerza espiritual y temporal. Los rostros no suelen ser demasiado rígidos pero sí con unos rasgos muy característicos. Suelen tener plena frontalidad, casi siempre sentados y rodeados de la almendra mística que hace símbolo a su divinidad. El pantocrátor tiene la misma postura que en el bizantino. La presencia de la divinidad no solo representaba por medio de la imagen de Cristo si no que también mediante sus símbolos. En las representaciones de los Santos debían recrear todo el ciclo de la vida luciendo especial énfasis en el martirio, en la muerte y en los prodigios que pudieran haber realizado, de esta manera, con sus virtudes así resaltadas se considera al Santo ejemplo a seguir.

IMPORTANCIA DEL DIBUJO Y EL COLOR

En cuanto al dibujo y al color la imagen ha evolucionado mucho desde los primeros pictogramas y figuras de las cuevas del **Paleolítico** hasta las representaciones religiosas de las iglesias románicas. En el paleolítico se cree que utilizaban pigmentos naturales y los mezclaban con grasa animal o con yema de huevo. Unían plumas de aves y las utilizaban a modo de pincel. El soporte que utilizaban era la pared de las cuevas o los muebles ya que no disponían de otro medio, pero escogen los bultos y relieves de las cavernas estratégicamente. En estas figuras lo más importante es la línea que marca fuertemente el contorno. Respecto a los colores son tonos terrosos y negros.

En **Egipto** aparece la escritura jeroglífica y esta se realiza en tablillas de arcilla o en pergaminos. Las imágenes realizadas en muros necesitaban una preparación previa. Primero hacían una capa de barro y paja y luego se ponía otra capa de arena muy fina y cal. La labor de una pintura la hacían distintos operarios. Primero uno hacía la cuadrícula donde iban a dibujar, luego el escriba de contorno delimitaba las figuras, por último el pinto aplicaba el color. Los utensilios que utilizaban para aplicar el color y los trazos eran diversos: juncos que se les cortaba un extremo y utilizaban para los trazos y los detalles, pinceles de carrizo para extender los colores y brochas más gordas de hoja de palma para rellenar los fondos. La línea sigue siendo un elemento muy pronunciado en la figura, los colores son terrosos y de una gama poco extensa.

En **Grecia** también predomina la línea por encima de los colores y la gama es poco extensa. En el periodo Geométrico las figuras suelen ser de color negro sobre fondos claros y la parte de abajo de los objetos de arcilla (que es donde encontramos estas figuras ya que solo disponemos de ejemplos realmente significativos en estos objetos). A través de la cerámica vamos a seguir analizando la pintura arcaica. En esta época aparecen dos tipos de cerámicas: Cerámica de las figuras negras que consiste en dibujar en negro sobre fondo claro y la Cerámica de las figuras rojas donde el fondo es negro y las figuras en rojo. En la primera época del periodo Helenístico la tendencia es utilizar colores uniformes, terrosos, grises...

En **Roma** se dio tanto el mosaico que evolucionó de los fondos monocromos hacia una mayor apertura. La imagen evoluciona con los estilos arquitectónicos, en el primero hay un claro dominio de la línea frente al color ya que solo aparecen los frisos y cornisas marcados por líneas. En el segundo estilo aunque la línea es también importante vuelve a aparecer el color de una manera más rica que en los estilos anteriores y permanece así hasta el final de la época romana. La iconografía cristiana se caracteriza por el predominio de la línea en las imágenes cosa que hace que las figuras parezcan más planas. El tratamiento del color no requisa una resaltación especial, solo que la técnica utilizada era generalmente el fresco.

En los **códices celtas** las líneas siguen siendo muy marcadas y suelen utilizar colores de gama cálida pero sin resaltar ninguno. Es en los **códices Carolingios** donde podemos observar como en algunas imágenes la línea pierde importancia que tenía hasta ahora. Los colores son pastel y las figuras se confunden con el fondo. En los **códices musulmanes** los caligramas están marcados por la línea. Las imágenes tienen un tratamiento del color más luminoso y mantiene la importancia de la línea.

En la **primera Edad de Oro del Imperio Bizantino** destacan algunos manuscritos conocidos como purpúreos debido a su fondo de color púrpura. Y en la **segunda Edad de Oro** aparece la teoría de Dionisio Areopagita sobre la luz. Según esta teoría la luz es la principal manifestación de Dios. Y de esta luz participan todos los seres en mayor o menor cantidad de manera que se puede establecer una jerarquía en función de la espiritualización de los seres y su proximidad a la luz. Aunque la línea no llega a desaparecer los colores tienen mucha más importancia ya que se utiliza por ejemplo los tonos dorados para resaltar la divinidad de los personajes representados. La pintura románica va a estar muy condicionada por los templos en los que había muy poca luz y debido a eso las imágenes necesitaban ser iluminadas de forma artificial. Para los románicos la imagen en sí no emana ni claridad ni oscuridad, por este hecho se utilizan pigmentos brillantes aunque cuando se trata de pintura mural quedan algo apagados. Dos colores van a tener especial importancia, el blanco y el negro. El negro como estructurador y definidor de formas y el blanco para dar viveza o simplemente como tratamiento ornamental para dar mayor brillo. La variedad cromática se establecía mediante la ley de oposición y quiere decir que hay dos colores opuestos, por ejemplo; un amarillo ante un azul o un rojo ante un verde. A la hora de realizar una figura se seguía una enseñanza muy detallada desde el inicio hasta el final. Lo primero que había que hacer era con un compás delimitar los nimbos de las personas y posteriormente indicar sus medidas. Luego se va haciendo un bosquejo de la figura en tonos ocres y después se rellena según el color establecido para cada zona y por último mediante la línea negra se marcaba bien el contorno.

PAPEL DESEMPEÑADO EN LA SOCIEDAD

Por el lugar que ocupaban en las cuevas algunos historiadores creen que las imágenes del **Paleolítico** tienen un significado mágico ya que las hacía el brujo de la tribu y los temas eran propiciatorios para la caza y para la fertilidad tanto de los animales como de las mujeres de hecho resaltaban mucho los órganos genitales tanto de hombres como de mujeres.

Sin embargo para los **egipcios** el arte era símbolo de poder e intentaban reproducir con él la escala social. No es arte propiamente dicho. Pero si le daban mucha importancia a la belleza, para ellos el sinónimo de belleza era estar bien hecho, tener valor y ser útil. El último sentido del arte egipcio es mágico, simbólico.

En **Grecia** pretenden captar la belleza de forma consciente y se preocupaba en representar al hombre al contrario que en Egipto como hombre y no como Dios. Este arte tiene un sentido mucho más decorativo. En Etruria el arte tiene un sentido conmemorativo y desarrollan dos técnicas: El retrato, por el que pretendían persistir en la memoria y la narración que pretendía con imágenes complementar los relatos. A partir del s. III se intensifica el intercambio con Grecia debido a los constantes saqueos de obras y el arte se lleva a las casas, se decoran las paredes con paisajes y frisos. Solo la gente con dinero tiene acceso a este tipo de arte.

Durante la época de la **iconografía cristiana** la imagen pretendía realizar la función de catequesis. En los **códices** las imágenes pretendían ilustrar los textos para darle mayor riqueza visual y para apoyarlos.

Durante la **primera Edad de Oro del Imperio Bizantino** se produjo el movimiento Iconoplasta con el que se prohibían las imágenes religiosas porque creían que desvirtuaban la fe y daban más importancia o credibilidad a la imagen de los Santos que a la de Dios. Los monjes Paulistas creían que no se podía caer en el error de representar a Cristo como hombre porque era divino y no podía ser dos personas a la vez. Con esto la imagen profana cobra mayor protagonismo.

En la **segunda Edad de Oro** este pensamiento desaparece y acaba la prohibición aunque con normas para no volver a caer en el mismo error. En el mundo románico el arte está considerado como forma de conocimiento y tenía que orientarse a la fabricación de obras puras, positivas y provechosas, pero las imágenes no eran frívolas si no necesarias pues constituían la única vía de acceso para captar las verdades que tenían los iletrados pero además de esta función pedagógica y según San Buenaventura la función del arte estaba relacionada con las tres partes del alma; Memoria, alimentar; Razón, Instruir; Afectividad, emocionar. Un claro ejemplo de esto son las representaciones de los Santos en las que recreaban la vida y martirio de este para hacerle ver a los feligreses que ese era el camino que había que seguir para acercarse a Dios.

EVOLUCIÓN DEL ARTISTA

En realidad el artista no se ha considerado artista propiamente dicho nunca ya que en el Paleolítico las imágenes las hacía el brujo y en Egipto para la realización de las imágenes había varios puestos que eran considerados oficios y eran meros siervos del Faraón. En Grecia los artistas seguían estando al mismo nivel que otros oficios. De la misma manera en Roma los pintores tampoco tenían esa categoría si no que eran considerados como artesanos y trabajaban por encargos muy específicos para gente con dinero. Durante la época de la iconografía cristiana ocurría lo mismo. Los códices eran elaborados por los monjes y curas que eran los únicos que sabían escribir, además para las ilustraciones había igual que en Egipto varios procesos y cada proceso era hecho por un especialista en el tema. El Imperio Bizantino seguía considerando a los artistas como meros artesanos que hacían su trabajo bajo encargos, los códices los hacían los monjes. No será hasta el románico y solo en los temas bestiaros, donde se conjuga la realidad y la fantasía donde los artistas podían recrear su imaginación porque hasta ahora el artista solo trabajaba bajo encargos muy definidos y como trabajo.

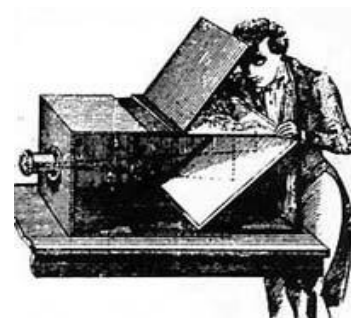
7.3 – PARTE II: DESDE LA LLEGADA DE LA FOTOGRAFÍA HASTA EL CINE

La palabra, "Fotografía" tal y como la conocemos ahora, la utilizó por primera instancia en 1839 Sir John Herschel. En ese mismo año se publicó todo el proceso fotográfico. La palabra se deriva del griego foto (luz) y grafos (escritura).

Por eso se dice que la fotografía es el arte de escribir o pintar con luz. Varias décadas antes, De la Roche (1729-1774) tras su investigación hizo una predicción asombrosa en un trabajo literario de nombre Giphantie, donde era posible la captación de imágenes de la naturaleza en una lona cubierta por una sustancia pegajosa, proporcionando una imagen idéntica a la real. Esta imagen sería permanente después de haberla secado en la oscuridad. De la Roche no se imaginaba siquiera que la narración de su cuento imaginario podría llegar a ser verídico varios años después.

PRIMER DIBUJO DE LA CÁMARA OSCURA

La idea de la fotografía nace como síntesis de dos experiencias muy antiguas. La primera es el descubrimiento de que algunas sustancias son sensibles a la luz. La segunda fue el descubrimiento de la cámara oscura. La máquina oscura de la que deriva la cámara fotográfica, fue realizada mucho tiempo antes de que se encontrara el procedimiento para fijar con medios químicos la imagen óptica producida por ella. Aristóteles, filósofo griego que vivió en Atenas entre 384 y 322 a. C, 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. 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).



En la antigüedad los artistas disponían de una habitación oscura en la que entraban para fotografiar un paisaje circundante, pero estos montajes e instrumentos, tenían un gran inconveniente, eran muy poco manejables. Hacia la segunda mitad del siglo XVII se inventó una mesa de dibujo portátil siguiendo el principio de la cámara oscura.

Era una gran caja de madera, cuyo lado delantero estaba cerrado por una lente, el artista dirigía esta caja hacia donde quería y copiaba la imagen fotografiada sobre una cartulina semitransparente, apoyándola en un cristal situado en la parte superior. Este artilugio, fue utilizado durante varios siglos por artistas pintores, incluyendo de entre ellos dos personalidades famosas, como Canaletto y Durero, que lo utilizaban para recabar apuntes con bastante precisión en la perspectiva.

EL MATERIAL FOTOSENSIBLE

El primer paso para fijar la imagen reproducida en la caja oscura sin tener que llegar a copiarla o plasmarla, a mano, ocurre en 1727, realizando una demostración de la investigación experimental sobre la sensibilidad a la luz del nitrato de plata, por el alemán J.H. Schulze. El mérito de la obtención de la primera imagen duradera, fija e inalterable a la luz pertenece al francés Joseph Nicéphore Niépce. (1765-1833).

Las primeras imágenes positivas directas las logró utilizando placas de peltre (aleación de zinc, estaño y plomo) cubriéndolas de betún de Judea y fijadas con aceite de lavanda. Nicéphore utilizó una cámara oscura modificada e impresionó en 1827 con la vista del patio de su casa plasmando la primera fotografía permanente de la Historia. A este procedimiento le llamó heliografía. No obstante Nicéphore, no consiguió un método para invertir las imágenes, y prefirió comenzar a investigar un sistema con que obtener positivos directos. También tropezó con el problema de las larguísimas exposiciones. **Fotografía fijada por Josep Nicéphore Niépce**

Esta imagen tomada en 1822, muestra un ángulo de su habitación de trabajo.

Louis Jacques Mandè Daguerre, veinte años más joven que Niepce y famoso pintor, estaba interesado en la forma de fijar la luz con su cámara oscura y al enterarse de los trabajos de Niepce le escribió para conocer sus métodos, pero éste se negaba con evasivas; tras visitarle varias veces e intentar convencerlo para asociarse, dio por inútiles sus intentos y se lanzó a investigar tenazmente.



En 1835 Jacques Daguerre publicó sus primeros resultados de su experimento, proceso que llamó Daguerrotipo, consistente en láminas de cobre plateadas y tratadas con vapores de Yodo. Redujo además los tiempos de exposición a 15 o 30 minutos, consiguiendo una imagen apenas visible, que posteriormente revelaba en vapores calientes de mercurio y fijaba lavando con agua caliente con sal. El verdadero fijado no lo consiguió hasta dos años más tarde. Algunos de los daguerrotipos que produjo se conservan aún en la actualidad.

LAGUERRE Y EL DAGUERROTIP

A finales de 1829 Daguerre y Niépce formaron una sociedad en la que se reconocía a este último como inventor. Muerto Niépce en 1833, pasa a manos de Daguerre el invento de forma casi completa. El hijo de Niépce heredó los derechos del padre en su contrato, pero después de varias modificaciones, aprovechando la maltrecha economía del heredero, el nombre de Daguerre sería el único que apareciese como creador del invento. Lo perfeccionó con la acción del vapor de mercurio sobre el yoduro de plata y luego con la posibilidad de disolver el yoduro residual en una solución caliente a base de sal común.

El lanzamiento se produjo de 1838 a 1839. Daguerre se convierte en una eminencia reconocida y premiada. Inmediatamente comienza a fabricar una serie de material fotográfico haciendo demostraciones en público; una de ellas quedó reflejada en un librito de doce páginas de gran rigor,

publicada y descubierto el secreto que encerraba. Sin aportar ninguna nueva mejora importante muere en 1851. Daguerre al contrario de Niépce aportó el lado mercantilista y espectacular con un procedimiento cuya originalidad le era propia. Aunque se trataba de algo costoso y de difícil manipulación, que tan solo producía una prueba única no multiplicable. Pese a sus defectos se propago por todo el mundo, abriendo definitivamente el camino a la fotografía.

CALOTIPO, FOTOGRAFÍA SOBRE PAPEL

El desarrollo de la imagen sobre papel empezó en 1837 con pequeñas ideas por Bayard y Talbot. William Henry Fox Talbot, puso a punto un procedimiento fotográfico que consistía en utilizar papel negativo, en el cual se podía reproducir un número ilimitado de copias, partiendo de un único negativo.

En enero de 1839 Faraday presentó unas imágenes obtenidas, por Talbot, por simple exposición al sol de objetos aplicados sobre un papel sensibilizado. Talbot tras el conocimiento del hiposulfito a través de Herschel, obtuvo imágenes negativas.

Talbot descubrió que el papel cubierto con yoduro de plata, era más sensible a la luz, si antes de su exposición se sumergía en una disolución de nitrato de plata y ácido gálico. Disolución que podía ser utilizada para el revelado de papel después de la exposición. Una vez finalizado el proceso de revelado, la imagen negativa se sumergía en ti sulfato sódico o hiposulfito sódico para fijarla, hacerla permanente. A este método Talbot se le denominó calotipo, requería unas exposiciones de 30 segundos para conseguir la imagen en el negativo.

Talbot llegó a conseguir, con cámaras muy reducidas con objetivos de gran diámetro, imágenes muy perfectas pero extremadamente pequeñas. A finales de 1840 enseñaría su nueva modificación del proceso, el Calotipo. Con una segunda operación Talbot conseguía una imagen positiva. Este método hacía posible la obtención de cuantos positivos se quisieran de un solo negativo. La cámara siguió evolucionando. En 1854 aparece a través de Petzval, el objetivo de gran angular que abarcaba 92 grados, y en 1860 por Harrison y Schnitzer adaptan a este un diafragma iris.

Tras la desaparición del daguerrotipo alrededor de los 50 el calotipo cede rápidamente su lugar al colodión. La posibilidad de la imagen instantánea en una época donde el retrato era la finalidad de la fotografía, hace que empiece a aparecer la imagen del fotógrafo callejero.



EL COLODIÓN HÚMEDO

El escultor y fotógrafo, Sir Frederick Scott Archer, propuso a la revista inglesa *The Chemist*, en marzo de 1851, el método del colodión perfectamente experimentado. El colodión, conocido también como algodón-pólvora, es una clase de explosivo cuya base es la celulosa nítrica.

Frederick Scott Archer, puso unas planchas de cristal húmedas al utilizar colodión en lugar de albúmina como material de recubrimiento, para aglutinar los compuestos sensibles a la luz. Estos negativos debían ser expuestos y revelados mientras estaban húmedos. Los fotógrafos precisaban de un cuarto oscuro cercano, para poder disponer de las planchas antes de la exposición y revelarlas de inmediato.

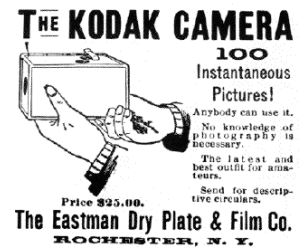
Este gran descubrimiento, representaba un paso importante y decisivo en el desarrollo de la fotografía, al acercarse a la imagen instantánea con una exposición 15 veces inferior a la del daguerrotipo más perfeccionado. Pero lo más relevante, fue su aplicación sobre diversos soportes además del vidrio, como el cuero, el papel, el fierro, otros plásticos y cerámicas.



PRIMERA PELÍCULA EN CARRETE FOTOGRÁFICO

En 1884 el americano George Eastman fabricó la primera película en carrete de 24 exposiciones. En 1888 lanzó al mercado otro aparato revolucionario de pequeñas dimensiones (18cm de largo) que estaba provisto de un cargador de 100 exposiciones. Dotado de un foco fijo y una velocidad de obturación de 1/25 segundos. Después de realizar el último disparo, se enviaba a la casa, que revelaba las 100 fotos y recargaba de nuevo la máquina con otro carrete.

Costaba alrededor de 25 dólares y se publicó con el eslogan "Usted apriete el botón, nosotros haremos el resto". Este nuevo invento recibió un nombre que se haría famoso en la historia de la fotografía: Kodak. Eastman al crear la primera cámara fotográfica, fundó también en (1854-1932) la casa Kodak. Eastman incluyó en 1891 la primera película intercambiable a la luz de día. De la película sobre papel se pasó en 1889 a la película celuloide, sistema que seguimos empleando hoy en día.



AUTOCHROMES LUMIÈRE

En 1907 se pusieron a disposición del público en general los primeros materiales comerciales de película en color. Consistían en unas placas de cristal llamadas Autochromes Lumière en honor a sus creadores, los franceses Auguste y Louis Lumière. En esta época las fotografías en color se realizaban con cámaras de tres exposiciones. Más tarde se comenzó a utilizar la fotografía en la imprenta para la ilustración de textos y revistas, lo que generó una gran demanda de fotógrafos para las ilustraciones publicitarias.

También llegó la proliferación de este arte, oficio y profesión, ya que fue requerido por personajes de la política, la cultura etc., que valoraban en la fotografía la posibilidad de permanecer para la posteridad, reflejada su imagen lo más cercana a la realidad, y así perpetuarse en el recuerdo de sus descendientes.

Vintage Color Photo: Autochrome



FOTOGRAFÍA COLOR POR CHARLES CROS Y LOUIS DUCOS

Imagen tomada por Louis Ducos en 1872



Ya Niépce y Daguerre se lamentaron de no poder reproducir los colores en la superficie sensible. Tanto Abel Niépce, como Alphonse Poitevin y Edmond Becquerel obtuvieron resultados de sus investigaciones, pero ninguno concluyente. Charles Cros y Louis Ducos du Hauron coincidieron en enviar, el mismo día 2 de mayo de 1869, a la Sociedad francesa de Fotografía métodos similares sobre la reproducción de los colores en fotografía. Ducos (1837-1920) obtenía sucesivamente tres negativos del mismo tema a través de un filtro colocado entre la placa y el objetivo. Un selector apropiado interceptaba uno de los colores primarios para cada negativo.

El positivo transparente se obtenía con la utilización del colorante correspondiente al color que representaba cada negativo. La tricromía es el principio de todos los métodos de fotografía en color, ya sean sustractivos o aditivos. Después de los procedimientos que necesitan tres negativos, los sistemas de reticulados o de mosaicos simplificaron mucho el proceso, ya que obtenían la selección de los colores primarios en una sola superficie. El procedimiento Autochrome, lanzado por los hermanos Lumière en 1908, se utilizaron durante algunos años y más tarde se abandonó su uso, por el alto coste. Una fotografía auto cromada mirada con lupa o ampliada, nos da la misma impresión visual que la de un cuadro puntillista.

PRIMERA CÁMARA 35 MM

En 1923 aparece en el mercado una máquina fotográfica ligera, versátil y nueva: la Leica. Esta cámara de 35 mm, que requería película pequeña y que estaba, en un principio, diseñada para el cine, se introdujo en Alemania en 1925. Fue creada por Oscar Barnack, un dependiente de la fábrica alemana de óptica Leit. Gracias a su pequeño tamaño y a su bajo coste se hizo famosa entre los fotógrafos profesionales y los aficionados.



Leica 1 Modelo A de 1925.

Aparición Kodachrome y Agfacolor

Durante este periodo, los primeros utilizaban polvos finos de magnesio como fuente de luz artificial. Pulverizados sobre un soporte que se prendía con un detonador, producían un destello de luz brillante y una nube de humo cáustico. A partir de 1930, la lámpara de flash sustituyó al polvo de magnesio como fuente de luz.

Con la aparición de la película de color Kodachrome en 1935 y la de Agfacolor en 1936, con las que se conseguían transparencias o diapositivas en

color, se generalizó el uso de la película en color en 1941 Kodacolor, contribuyó a dar impulso a su popularización.

7.4 – PARTE III: DESDE LA LLEGADA DEL CINE A LA TELEVISIÓN

El cine se desarrolló desde el punto de vista científico antes de que sus posibilidades artísticas o comerciales fueran conocidas y exploradas. Uno de los primeros avances científicos que llevó directamente al desarrollo del cine fueron las observaciones de Peter Mark Roget, secretario de la Real Sociedad de Londres, que en 1824 publicó un importante trabajo científico con el título de Persistencia de la visión en lo que afecta a los objetos en movimiento, en el que establecía que el ojo humano retiene las imágenes durante una fracción de segundo después de que el sujeto deja de tenerlas delante. Este descubrimiento estimuló a varios científicos a investigar para demostrar el principio.

LOS PRIMEROS EXPERIMENTOS

Tanto en Estados Unidos como en Europa, se animaban imágenes dibujadas a mano como forma de diversión, empleando dispositivos que se hicieron populares en los salones de la clase media. Concretamente, se descubrió que si 16 imágenes de un movimiento que transcurre en un segundo se hacen pasar sucesivamente también en un segundo, la persistencia de la visión las une y hace que se vean como una sola imagen en movimiento.

El zoótropo que ha llegado hasta nuestros días consta de una serie de dibujos impresos en sentido horizontal en bandas de papel colocadas en el interior de un tambor giratorio montado sobre un eje; en la mitad del cilindro, una serie de ranuras verticales, por las cuales se mira, permiten que, al girar

el aparato, se perciban las imágenes en movimiento. Un ingenio algo más elaborado era el praxinoscopio, del inventor francés Charles Émile Reynaud, que consistía en un tambor giratorio con un anillo de espejos colocado en el centro y los dibujos colocados en la pared interior del tambor. Según giraba el tambor, los dibujos parecían cobrar vida.

En aquellos mismos años, William Henry Fox Talbot en el Reino Unido y Louis Daguerre en Francia trabajaban en un nuevo descubrimiento que posibilitaría el desarrollo del cinematógrafo: la fotografía, ya que sin este invento previo no existiría el cine. Hacia 1852, las fotografías comenzaron a sustituir a los dibujos en los artilugios para ver imágenes animadas. A medida que la velocidad de las emulsiones fotográficas aumentó, fue posible fotografiar un movimiento real en vez de poses fijas de ese movimiento. En 1877 el fotógrafo angloestadounidense Eadweard Muybridge empleó una batería de 24 cámaras para grabar el ciclo de movimientos del galope de un caballo.

Un paso relevante hacia el desarrollo de la primera cámara de imágenes en movimiento fue el que dio el fisiólogo francés Étienne Jules Marey, cuyo cronofotógrafo portátil (una especie de fusil fotográfico) movía una única banda que permitía obtener doce imágenes en una placa giratoria que completaba su revolución en un segundo. Sin embargo, su tira de película consistía en un papel mojado en aceite que se doblaba y se desgarraba con facilidad. Hacia 1889, los inventores estadounidenses Hannibal Goodwin y George Eastman desarrollaron más tiras de emulsión fotográfica de alta velocidad (que necesitaban poco tiempo para impresionarse) montadas en un celuloide resistente: su innovación eliminó un obstáculo esencial en la experimentación con las imágenes en movimiento.

PELÍCULAS DE UNA BOBINA

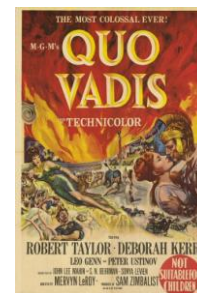
En 1896 el ilusionista francés Georges Méliès demostró que el cine no sólo servía para grabar la realidad, sino que también podía recrearla o falsearla. Con estas imaginativas premisas, hizo una serie de películas que exploraban el potencial narrativo del nuevo medio, dando inicio al cine de una sola bobina. En un estudio en las afueras de París, Méliès rodó el primer gran filme puesto en escena cuya proyección duró cerca de quince minutos: *L’Affaire Dreyfus* (El caso Dreyfus, 1899) y filmó *Cendrillas* (Cenicienta, 1900) en 20 escenas. Pero sobre todo a Méliès se le recuerda por sus ingeniosas fantasías como *Viaje a la luna* (1902) y *Alucinaciones del barón de Münchhausen*, en las que experimentaba las posibilidades de los trucajes con la cámara de cine. Méliès descubrió que deteniendo la cámara en mitad de una toma y recolocando entonces los elementos de la escena antes de continuar podían, por ejemplo, hacer desaparecer objetos. Del mismo modo, retrocediendo la película unos cuantos centímetros y comenzando la siguiente toma encima de lo ya filmado, lograba superposiciones, exposiciones dobles y disoluciones (fundidos y encadenados, como elemento de transición entre distintas escenas). Sus cortometrajes fueron un éxito inmediato de público y pronto se difundieron por todo el mundo. Aunque hoy en día parecen poco más que curiosidades, son precursores significativos de las técnicas y los estilos de un arte entonces balbuceante.

El estilo documentalista de los hermanos Lumière y las fantasías teatrales de Méliès se fundieron en las ficciones realistas del inventor estadounidense Edwin S. Porter, a quien se le atribuye en ocasiones la paternidad del cine de ficción. Trabajando en el estudio de Edison, Porter produjo la primera película estadounidense interesante, *Asalto y robo de un tren*, en 1903. Esta película, de 8 minutos, influyó de forma decisiva en el desarrollo del cine porque incluía innovaciones como el montaje de escenas filmadas en diferentes momentos y lugares para componer una unidad narrativa. Al hacer esto, Porter inició el montaje, uno de los fundamentos de la creación cinematográfica, proceso en el que diferentes fragmentos elegidos de las diversas tomas realizadas (o disponibles) se reúnen para conseguir un conjunto coherente.

Asalto y robo de un tren tuvo un gran éxito y contribuyó de forma notable a que el cine se convirtiera en un espectáculo masivo. Las pequeñas salas de cine, conocidas como nickelodeones, se extendieron por Estados Unidos, y el cine comenzó a surgir como industria. La mayoría de las películas, de una sola bobina, de la época eran comedias breves, historias de aventuras o grabaciones de actuaciones de los actores teatrales más famosos del momento.

LAS PELÍCULAS MUDAS

Entre 1909 y 1912 todos los aspectos de la naciente industria estuvieron bajo el control de un trust estadounidense, la MPPC (Motion Pictures Patents Company), formado por los principales productores. Este grupo limitó la duración de las películas a una o dos bobinas y rechazó la petición de los actores de aparecer en los títulos de crédito. El trust fue desmontado con éxito en 1912 por la ley antitrust del gobierno, que permitió a los productores independientes formar sus propias compañías de distribución y exhibición, por lo que pudieron llegar hasta el público estadounidense obras europeas de calidad, como *Quo vadis?* (1912, de Enrico Guazzoni), de Italia, o *La reina Isabel* (1912), de Francia, protagonizada por la actriz Sarah Bernhardt.



EL CINE SONORO



En 1926 la productora Warner Brothers introdujo el primer sistema sonoro eficaz, conocido como Vitaphone, consistente en la grabación de las bandas sonoras musicales y los textos hablados en grandes discos que se sincronizaban con la acción de la pantalla. En 1927, la Warner lanzó *El cantor de jazz*, de Alan Crosland, la primera película sonora, protagonizada por el showman de origen ruso Al Jolson, que alcanzó un éxito inmediato e inesperado entre el público. Su eslogan, sacado del texto de la película "aún no has oído nada", señaló el final de la era muda. Hacia 1931 el sistema Vitaphone había sido superado por el Movietone, que grababa el sonido directamente en la película, en una banda lateral. Este proceso, inventado por Lee de Forest, se convirtió en el estándar. El cine sonoro pasó a ser un fenómeno internacional de la noche a la mañana.

LAS PRIMERAS PELÍCULAS HABLADAS

La transición del cine mudo al sonoro fue tan rápida que muchas películas distribuidas entre 1928 y 1929, que habían comenzado su proceso de producción como mudas, fueron sonorizadas después para adecuarse a una demanda apremiante. Los dueños de las salas se apresuraron también a convertirlas en salas aptas para el sonoro, mientras se rodaban películas en las que el sonoro se exhibía como novedad, adaptando obras literarias e introduciendo extraños efectos sonoros a la primera oportunidad. El público pronto se cansó de los diálogos monótonos y de las situaciones estáticas de estas películas, en las que un grupo de actores se situaba cerca de un micrófono fijo.

Tales problemas se solucionaron en los inicios de la década de 1930, cuando en varios países un grupo de directores de cine tuvieron la imaginación necesaria para usar el nuevo medio de forma más creativa, liberando el micrófono de su estatismo para restablecer un sentido fluido del cine y descubrir las ventajas de la postsincronización (el doblaje, los efectos sala y la sonorización en general que sigue al montaje), que permitía la manipulación del sonido y de la música una vez rodada y montada la película.

En Hollywood, Lubitsch y King Vidor experimentaron con el rodaje de largas secuencias sin sonido, añadiéndolo posteriormente para resaltar la acción. Lubitsch lo hizo suavemente, con la música, en *El desfile del amor* (1929), y Vidor con el sonido ambiente para crear una atmósfera natural en *Aleluya* (1929), un musical realista interpretado íntegramente por actores afroamericanos cuya acción transcurre en el sur de Estados Unidos. Los directores comenzaban a aprender a crear efectos con el sonido que partía de objetos no visibles en la pantalla, dándose cuenta de que si el espectador oía un tictac era innecesario mostrar el reloj.

Los guionistas Ben Hecht, Dudley Nichols y Robert Riskin comenzaron a inventarse diálogos especialmente elaborados para la pantalla, a los que se despojaba de todo lo que no fuera esencial para que sirvieran a la acción en vez de estorbarla. El estilo periodístico rapidísimo que Hecht preparó para *Un gran reportaje* (1931), de Lewis Milestone, contrasta con las ingeniosas réplicas que escribiría para la obra de Lubitsch *Una mujer para dos* (1933). Nichols, por su parte, destacó por sus diálogos claros, sin ambigüedades, en películas como *María Estuardo* (1936), de John Ford. Riskin se hizo famoso por sus personajes familiares en las películas de Frank Capra, entre ellas *Sucedió una noche* (1934), protagonizada por Claudette Colbert y Clark Gable.

PELÍCULAS FANTÁSTICAS

La tendencia a evadirse de una realidad no demasiado halagüeña se acentuó en aquellos años. Un ciclo de películas de terror clásico, entre las que se incluyen *Drácula* (1931), de Tod Browning, *El doctor Frankenstein* (1931), de James Whale, y *La momia* (1932), de Karl Freund, salió de los estudios de la Universal, y generó una serie de secuelas e imitaciones a lo largo de toda la década. Una película que cosechó un éxito rotundo de taquilla fue *King Kong* (1933), de Merian C. Cooper. En el género fantástico también destacó *El mago de Oz* (1939), de Victor Fleming, musical infantil basado en el libro de L. Frank Baum, protagonizado por Judy Garland, que se convertiría en la primera artista musical de la década de 1940.



EL CINE ARTÍSTICO

La producción de películas fantásticas de Hollywood se intentó compensar durante los años treinta con películas más serias y realistas, europeas en su mayor parte, como la alemana *El ángel azul* (1930), de Josef von Sternberg, que dio a conocer a Marlene Dietrich, o la francesa *La gran ilusión* (1937), de Jean Renoir, considerada una de las grandes películas antibélicas de la historia del cine. Un cineasta estadounidense procedente de la radio, el escritor-director-actor Orson Welles, sorprendió desde su primera obra con sus nuevos encuadres, objetivos angulares y efectos de sonido, entre otras innovaciones, que ampliaron considerablemente el lenguaje cinematográfico. Aunque nunca llegó a adaptarse a la industria de Hollywood, y pocas veces encontró respaldo financiero para sus proyectos, sus películas *Ciudadano Kane* (1941) y *El cuarto mandamiento* (1942) tuvieron una influencia capital en la obra de los cineastas posteriores de Hollywood y del mundo entero.



DESARROLLO DEL CINE EN COLOR

Los experimentos con película de color habían comenzado ya en 1906, pero sólo se había usado como curiosidad. Los sistemas ensayados, como el Technicolor de dos colores, fueron decepcionantes y fracasaban en el intento de entusiasmar al público. Pero hacia 1933 el Technicolor se había perfeccionado, con un sistema de tres colores comercializable, empleado por vez primera en la película *La feria de la vanidad* (1935), de Rouben Mamoulian, adaptación de la novela de William Makepeace Thackeray. La popularidad del color aumentó, y durante los años cuarenta se empleó sobre todo en una serie de musicales clásicos de la MGM (Metro Goldwyn Mayer), entre los que destaca *Easter Parade* (Desfile de Pascua, 1948), de Charles Walters.

En la década de 1950 el uso del color se generalizó tanto que prácticamente el blanco y negro quedó relegado para películas de bajo presupuesto que buscaban un realismo sereno, como *Marty* (1955) de Delbert Mann, sobre las aspiraciones de un carnicero del Bronx, o *El hombre del brazo de oro* (1955), de Otto Preminger, en la que se contaba la historia de un drogadicto.

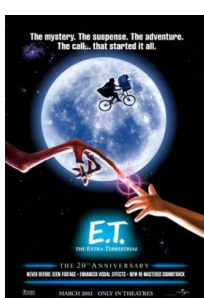
A partir de los años sesenta, el blanco y negro quedó para crear efectos especiales en películas como *Psicosis* (1960) de Hitchcock, o *La última película* (1971), de Peter Bogdanovich. Más recientemente, lo hemos podido ver casi siempre en películas con pretensiones artísticas, como *El hombre elefante* (1980), de David Lynch, *Toro salvaje* (1980), de Martin Scorsese, *La ley de la calle* (1983), de Francis Ford Coppola, o *Zelig* (1983), de Woody Allen.

EL FORMATO PANORÁMICO

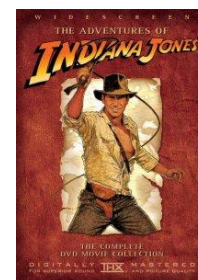
En 1953, la Twentieth Century Fox estrenó su película bíblica *La túnica sagrada*, de Henry Koster, en un sistema nuevo denominado CinemaScope, que inició la revolución de los formatos panorámicos. En una sucesión rápida, todos los estudios lanzaron sus sistemas panorámicos, tales como el Vistavisión, Todd-AO, Panavisión, SuperScope y Technirama. De todos ellos sólo el Todd-AO y el Panavisión sobrevivirían, ya que suponían el uso de una sola cámara, un solo proyector y película estándar de 35 mm, adaptándose más fácilmente a todos los sistemas; su éxito cambió definitivamente la forma de las pantallas de cine. Musicales a todo color, en pantallas anchas y plagados de estrellas, como *Ha nacido una estrella* (1954), de George Cukor, u *Oklahoma* (1955), de Fred Zinnemann, superproducciones históricas como *Ben-Hur* (1959), de William Wyler, y películas de aventuras como *Rebelión a bordo* (1962), de Lewis Milestone, o *Doctor Zhivago* (1965), de David Lean, llenarían las pantallas de cine.

FANTASÍAS DE GRAN PRESUPUESTO

Frente al cine que representan los anteriores realizadores de cine de autor, pese a ser estadounidense y en ocasiones ligado a la industria de Hollywood, ésta ha continuado otras líneas de producción para el consumo masivo, especialmente de niños y adolescentes. Se basan principalmente en el efectismo que las nuevas tecnologías y los grandes presupuestos permiten. Dentro de esta categoría figuran las películas de catástrofes, como *La aventura del Poseidón* (1972), de Ronald Neame, *El coloso en llamas* (1974), de John Guillermin e Irvin Allen, o *Titanic* (1997), de James Cameron, galardonada con 11 oscars de la Academia; las recreaciones de personajes del cómic, como *Superman* (1978), de Richard Donner, y *Batman* (1989), de Tim Burton, y sus interminables secuelas; o las películas bélicas de ciencia ficción como *La guerra de las galaxias* (1977), de George Lucas.



En estos géneros comerciales ha destacado Steven Spielberg, desde *Tiburón* (1975), modelo de películas en las que una criatura terrorífica atemoriza a una pacífica comunidad, a las más serenas y emotivas de ciencia ficción *Encuentros en la tercera fase* (1977) y *E.T. el extraterrestre* (1982), que explotaron la fascinación por las posibilidades de vida extraterrestre y su posible contacto con los humanos. En la serie de *Indiana Jones* recrea el cine clásico de aventuras: *En busca del arca perdida* (1981), *Indiana Jones y el templo maldito* (1984) e *Indiana Jones y la última cruzada* (1989).



Los disparatados costes de estas megalómanas películas han llevado a varios estudios a la bancarrota y han forzado a otros a producir sólo 2 o 3 películas al año, con lo que la oferta de películas disponibles se reduce, fenómeno que tiende a intensificarse con las políticas de marketing aplicadas desde comienzos de los noventa: concentrar el esfuerzo publicitario y promocional en pocas películas que copan luego casi todas las salas de cine de las ciudades de todo el mundo, con lo que queda escaso lugar para la exhibición de pequeñas producciones independientes o producciones medias de las industrias nacionales.

Estas películas quedan así arrinconadas en salas especializadas, semejantes a las antiguas de arte y ensayo, de aforo reducido, a las que acuden los aficionados y no el gran público.

De hecho, incluso en Estados Unidos, aunque se siguen produciendo películas intimistas, más basadas en el guión, la interpretación y la habilidad de los realizadores, como Kramer contra Kramer (1979), Gente corriente (1980) o Paseando a Miss Daisy (1989), son a menudo (por no ser fantásticas ni efectistas y por tratar de analizar o recrear la realidad cotidiana) consideradas una empresa azarosa por los distribuidores, lo que facilita aún menos su pervivencia

7.5 – PARTE IV: LA LLEGADA DE LA TELEVISIÓN

¿Cómo se llegó a masificar ese invento de la televisión al que no se le veía ningún futuro? Poco más de un siglo ha transcurrido desde que el alemán Paul Gottlieb Nipkow, en 1884, inventara un equipo de exploración lumínica que consistía en un disco plano perforado por una serie de agujeros pequeños colocados en forma de espiral que partían desde el centro del mismo, y exploraba la imagen al girarlo delante del ojo, sin embargo, debido a su mecánica el disco de Nipkow, como se le llamaba, tenía problemas para manejar altas velocidades de giro y para conseguir suficiente definición en la imagen.

La fototelegrafía dio así su inicio, pero tuvieron que pasar 30 años más para que comenzaran a sucederse modificaciones al sistema inventado. Fue así como a principios del siglo XX aparecieron el cinescopio y el iconoscopio, inventados por el físico estadounidense de origen ruso Vladimir Kosma Zworykin; el tubo disector de imágenes y, como consecuencia, la primera cámara de televisión creados por el ingeniero Philo Taylor Farnsworth quien, como dato curioso, creó los principios básicos de la televisión electrónica a la edad de 13 años. Luego vino la utilización de células de selenio en el Disco de Nipkow por parte del escocés John Logie Baird, creando un sistema de televisión que logró, entre otros avances, transmitir imágenes desde Londres hasta Nueva York, demostrar los rudimentos de la televisión a color, en estéreo e incorporar rayos infrarrojos para captar imágenes en la oscuridad.



ESTADOS UNIDOS Y EUROPA SE SIGUEN LOS PASOS

En julio de 1928 se hizo la primera transmisión experimental desde la estación de prueba W3XK de Washington que comenzó a emitir imágenes exploradas de películas con una definición de 48 líneas. Al año siguiente la British Broadcast Co. (BBC) de Londres, el 30 de septiembre de 1929, inició el primer servicio regular de transmisión de imágenes, a pesar de que aún no tenían muy claro un uso práctico para el invento. Un año después les seguirían en Estados Unidos la CBS y la NBC. En todos los casos se utilizaron sistemas mecánicos, los equipos promediaban las 30 líneas y empleaban canales normales de radiodifusión que ocupaban toda la imagen sin ningún tipo de sonido, hasta el 31 de diciembre de 1930 cuando se hizo la primera transmisión simultánea de audio y video.

Sin embargo, muy pronto la televisión mecánica fue desplazada por la electrónica gracias a Zworykin, quien en asocio con la firma Westinghouse había experimentado utilizando tubos de rayos catódicos para el receptor y un sistema de exploración mecánica para lograr la transmisión. Se dieron inicio las emisiones con programación en Inglaterra en 1936 y en Estados Unidos el 30 de abril de 1939, fecha de la inauguración de la Exposición Universal de Nueva York, para poco tiempo después empezar a hablar de televisión a color.

LA GUERRA, EL COLOR Y LA NTSC

Antes de la Segunda Guerra Mundial, hacia 1940, Zworykin tuvo la visión de estandarizar todos los sistemas de televisión que se desarrollaban en el mundo, sin embargo, su idea solo se hizo efectiva en Norteamérica con la creación del National Television System Committee (NTSC) cuya finalidad era supervisar para que las normas de fabricación de televisores fueran compatibles entre todas las empresas del país dedicadas a la producción de equipos. Finalmente el sistema de 325 líneas logró estandarizarse en todos los Estados Unidos hasta que llegó la guerra, momento en el cual se interrumpieron todas las emisiones programadas para reanudarlas posteriormente al término del conflicto.

La industria de la televisión inició con más ímpetu sus actividades después de la guerra. Muy pronto Europa adoptó un sistema propio de 625 líneas, Francia uno de 819 líneas, Inglaterra uno de 405 líneas y Estados Unidos estandarizó el suyo en 525 líneas. Los estudios realizados para el desarrollo del color vuelven a cuestionar la compatibilidad de los aparatos y las grandes compañías presionaron para adaptar sistemas de color no compatibles entre sí perdiendo la batalla ante la gran cantidad de equipos vendidos. De este modo el sistema de compatibilidad sólo se logró en 1953 tomando el nombre del comité regulador: NTSC.

Europa tuvo su propio desarrollo particular, no logró unificar sus criterios territoriales en materia de televisión y tampoco quiso estandarizar los sistemas desarrollados con los americanos. De esta manera en Europa se dio origen a sistemas como SECAM (Sequentiel Couleur A Memoire) desarrollado por Francia en 1967 y el sistema desarrollado por Alemania gracias a la empresa TELEFUKEN: conocido como PAL (Phase Alternation Line), quizás uno de los mejores según la opinión de expertos.

NECESIDAD Y CREATIVIDAD

Pero las necesidades fueron creciendo a medida que se sucedía cada descubrimiento. Muy pronto se creó la televisión por cable, invento relativamente reciente para nosotros pero con más de 50 años de haber aparecido en la industria televisiva. Conocida anteriormente como CATV (Community Antenna Television), el sistema de cable nació en las montañas de Pennsylvania a finales de 1940 gracias al ingenio del señor Milton Shapp.

Se extendió hacia las áreas más remotas, lejanas de los transmisores de los canales de televisión en las ciudades, pero solo fue nueve años después, en el verano de 1949, que E. L. Parsons de Astoria, Oregon, erigió un sistema de antena para recibir la señal de la estación KING-TV de Seattle y distribuyó la señal recibida mediante un cable coaxial a veinticinco vecinos o suscriptores constituyéndose como la primera instalación de cable en el mundo.

La antena portátil en forma de "V" para los receptores fue inventada por Marvin Middlemark con el nombre de Rabbit Ears (Orejas de Conejo) mientras que dispositivos como el famoso control remoto, tema de estudios dedicados como aquellos que investigan el fenómeno del zapping y otros no tan dedicados como el que dice que en las modernas relaciones de pareja el que tiene el control remoto tiene el poder, apareció en los hogares americanos hacia Junio de 1956, pero fue desarrollado seis años antes por Zenith Electronics Corporation con el nombre de Lazy Bones: "Huesos Perezosos" literalmente.



DE LA ERA ESPACIAL A LOS NUEVOS AVANCES TECNOLÓGICOS

La televisión por satélite apareció en 1959 cuando la sonda espacial soviética Lunik III envió a la tierra las primeras imágenes de la cara oculta de la luna; en 1961 fueron transmitidas las primeras imágenes del hombre en el espacio y en 1965 el satélite estadounidense Early Bird (Pájaro madrugador) permitió la transmisión de programas directos continuamente en ambas direcciones entre Estados Unidos y Europa.

En materia de equipos, de las primeras cámaras electrónicas o de tubo caracterizadas por su gran peso y grandes lentes, se han dado pasos en el desarrollo de equipos más prácticos y livianos hasta llegar a la cámara de video digital cuya primera demostración fue realizada por hizo Sony en 1981, pero es probable que el impacto más grande en materia de desarrollo tecnológico lo haya causado la invención de la grabación magnética de audio y video.

La película era la única forma disponible de registro de contenido para esta industria, sin embargo, debido a la gran cantidad de información que se requería almacenar, en los años cincuenta, varias empresas americanas comenzaron a desarrollar estudios en su búsqueda para una solución a este problema. Charles Ginsburg dio el primer paso al conducir un equipo de investigación de Ampex Corporation para desarrollar el primer registrador de videocinta práctico del mercado o VTR cuyo costo fue de \$50.000 en 1956, mientras que el primer VCR, grabador de video doméstico, fue introducido por Sony en 1971.

Los avances han seguido sucediendo, la búsqueda por mejorar la calidad de la imagen no ha cesado. En estos últimos años la tecnología ha logrado recrear imágenes de excelente definición gracias a resoluciones de 1100 ? 1200 líneas que se alcanzan con el desarrollo de la televisión de alta definición HDTV (High Definition Television), inventada en 1989, cuyo éxito radica en la amplitud de banda utilizada.

En 1996 se establecieron las primeras licencias para la transmisión experimental HDTV a dos estaciones: la WRCHD de Washington y la WRAL en Raleigh, Carolina del Norte, que han venido trabajando el sistema desde entonces y aunque todavía no se masifica, los receptores digitales de televisión (DTR's) se encuentran disponibles para el público. El mercado de la cinematografía

también ha puesto los ojos en HDTV como medio para elaborar productos a costos reducidos, Win Wenders ha sido uno de los primeros en utilizar esta tecnología con resultados que pueden ser vistos en pantalla, además de todas las experiencias que hemos registrado en la industria latinoamericana.

El registro y almacenaje de imágenes también continúa renovándose, lo último creado para este fin es el DVD (Digital Video Disc o Digital Versatile Disc), sistema que permite guardar hasta 4.7 gigabytes en una de sus caras o ciento treinta tres minutos de película. El anuncio del DVD como estándar de la industria se hizo en noviembre de 1995 y los primeros equipos aparecieron en Japón en 1996. Varias han sido las empresas que han desarrollado esta tecnología entre las que se destacan: Matsushita, Toshiba, Philips y Sony de modo que su invención no puede atribuirse a una sola persona o compañía.

No nos queda duda que muchas innovaciones seguirán apareciendo. Combinaciones de televisión, computador y teléfono, esa inevitable convergencia de tecnologías, se vislumbra en el horizonte para seguir transformado nuestros hábitos y creando otros nuevos. Campos como medicina, educación e ingeniería hacen uso, cada vez más, de sistemas de transmisión de imágenes adaptados a sus respectivas áreas. Se habla de televisión interactiva, Warner Cable Corporation trabaja ya este aspecto mediante un sistema que permite a sus usuarios escoger programas y contestar a preguntas que se les hacen a través del televisor.



Novedosas aplicaciones como video bajo demanda, comercio electrónico, entre otras, ya son parte del espectro de posibilidades que la interactividad trae consigo. El resultado previsto después de todo esto cambios: la dramática aceleración en el intercambio de mensajes. ¿Cómo influirá esto en nuestras vidas? Eso es algo que solo el futuro nos dirá.

