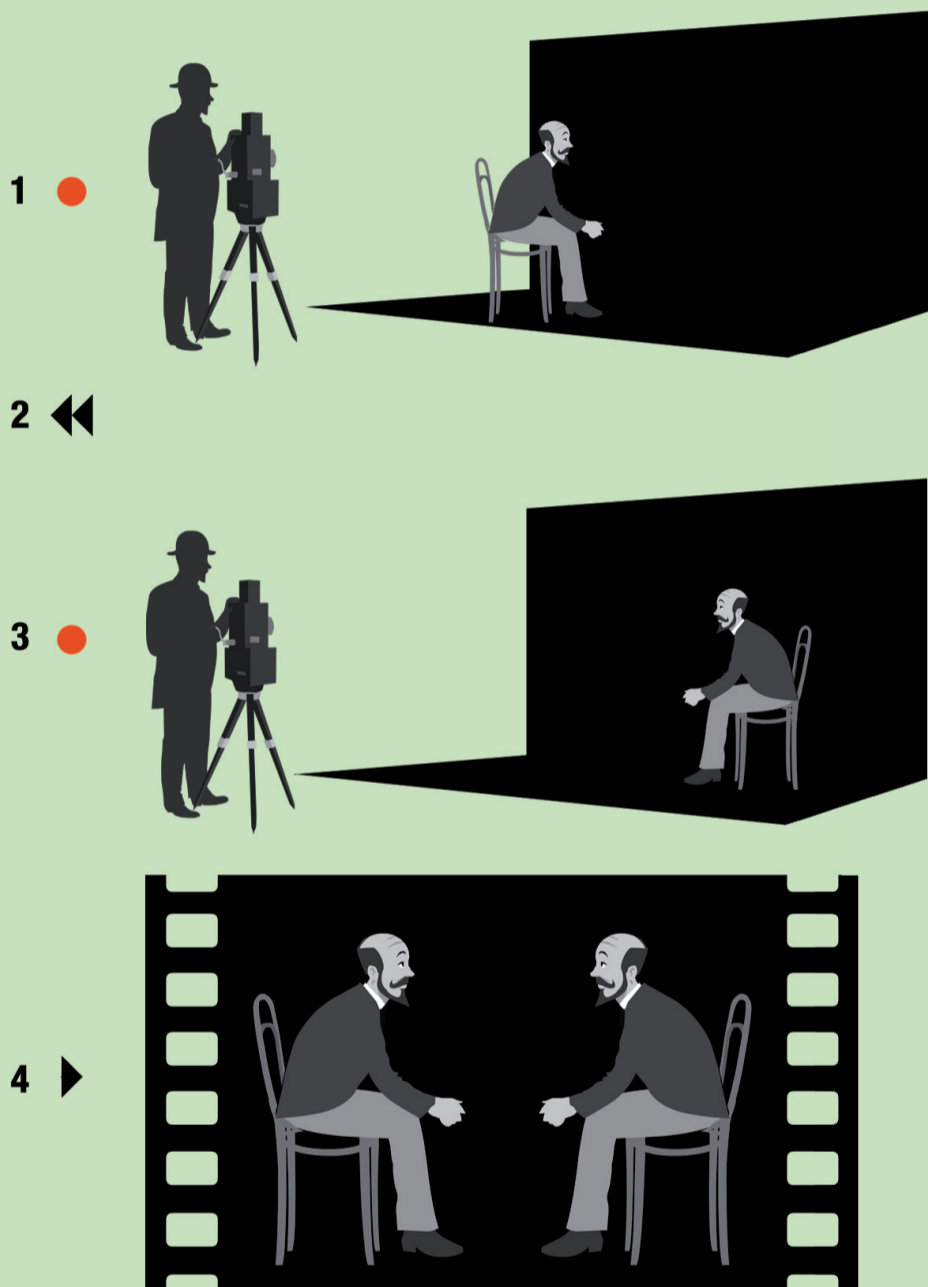


DE LA SOBREIMPRESIÓN AL CROMA

El truco de sobreimpresión

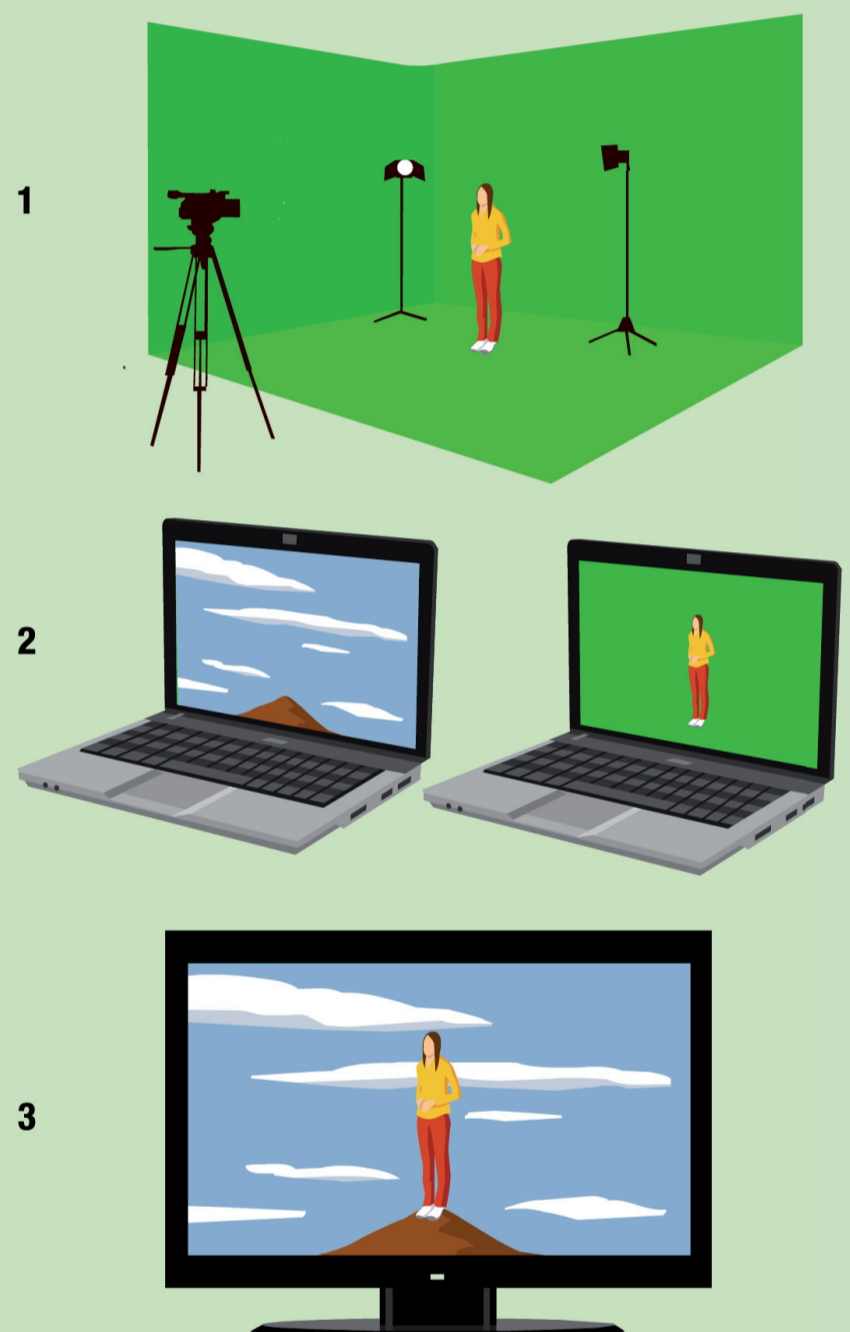
Se trataba de impresionar varias veces los mismos fotogramas de película de modo que las imágenes se sobrepusieran.

Después de filmar, había que rebobinar y rodar de nuevo una acción diferente. Si el fondo era negro, aquel trozo del fotograma no quedaba registrado y así se reservaba un área sensible que podía ser impresionada después, por ejemplo para desdoblar un personaje.



El croma

En el siglo XIX, la evolución del truco de la sobreimpresión la encontramos en el uso del croma. Grabamos una figura delante de un fondo de color uniforme –normalmente azul o verde–, lo que se conoce como *chroma key* (“clave de color”) y, con la ayuda del ordenador, podemos sustituir este fondo por otra imagen fija o en movimiento.



Un poco de historia

- La primera sobreimpresión en el cine fue obra de Georges Méliès. ¡Llegó a realizar siete sobreimpresiones en un mismo rollo de celuloide!
- La primera evolución del trucaje de sobreimpresión fue a mediados de los años treinta: Hollywood desarrolló el sistema de retroproyecciones. Los actores actuaban delante de una pantalla donde se proyectaba por detrás una secuencia.
- El croma nació a mediados de los años ochenta. La información del tiempo en los telediarios estadounidenses fue uno de los espacios pioneros en el uso del croma.
- Las nuevas tecnologías han supuesto una revolución en el mundo del cine. En la actualidad tan importante es el rodaje como el tiempo que se dedica después a los procesos digitales de posproducción: montaje, tratamiento de la imagen y el sonido, grafismo y, por supuesto, los efectos especiales.
- Si buscas en la red el *making of* de tus películas favoritas de ciencia ficción y aventuras comprobarás que la mayoría utilizan el croma.