STOP MOTION

(técnica de [animación](#) que consiste en dar vida a un objeto inanimado mediante la filmación del movimiento fotograma a fotograma).

Stop motion es una poderosa técnica de animación que hace que objetos estáticos parezca que se mueven. Trabajar con esta técnica dirige la atención al emplazamiento, encuadre, dirección y velocidad del movimiento. Existen muchos tipos de técnicas Stop motion en medios 2-D (bi-dimensionales) y 3-D (tri-dimensionales) como: pixilación*¹, dibujo a mano, recortes, cel, arena y Claymation (personajes de arcilla o barro).

Conceptualización:

Los mejores proyectos son el resultado de las ideas más fuertes y bien cimentadas. Para generar trabajo e ideas fuertes, vale la pena estimular a los estudiantes a ver la animación críticamente, e impulsarlos a tener una "lluvia de ideas" y a hacer un esfuerzo de síntesis de estas mismas ideas. Apropiarse de los conceptos ayudará a que los estudiantes se sientan comprometidos, interesados y dedicados durante el proceso de animación.

Elaboración del guión:

Los estudiantes, después de una sesión de "lluvia de ideas", deberán escribir sus pensamientos para determinar qué interacciones y acciones se llevarán a cabo. La mayoría de la gente prefiere empezar escribiendo guiones, una historieta que es completamente textual. La descripción escrita de las acciones ayuda a determinar cómo y en qué orden se animará cada toma ya adelantados en el proceso.

Elaboración de la historieta dibujada:

La hechura de la historieta es el componente más importante de cualquier proyecto de animación ya que asegura que las ideas estén bien desarrolladas antes de ejecutarlas, ahorrando tiempo, por consiguiente, al resolver por adelantado los problemas técnicos y del relato que puedan presentarse. El propósito de los dibujos de la historieta es planear y visualizar la animación completa. Es aquí donde los estudiantes empiezan a pensar en el "trabajo de la cámara" dibujando cada escena clave en la animación. Para todos los proyectos de Stop motion deberá requerirse la elaboración de la historieta dibujada.

¹ *Esta técnica consiste en un persona manteniendo una postura fija para cada fotograma que es grabado, convirtiéndose en una marioneta humana. (Nota de la traductora).

Montaje:

La técnica Stop motion requiere de una cámara o videocámara para hacer tomas individuales o tomas múltiples de imágenes que, cuando se ven a velocidad normal, parezca que están en movimiento continuo. Se puede hacer un montaje de cualquiera de las siguientes maneras:

- Usando una cámara de video para grabar cada toma, apagándola y prendiéndola lo más rápido posible entre cada toma;
- Usando una cámara digital para fotografiar cada escena y después importando las imágenes a una computadora en donde, con un programa específico, podrán mostrarse en una sucesión rápida, o
- Conectando la cámara de video, cámara digital o webcam directamente a una computadora con programas para animación, como iStopmotion de Boinx. Al usar una videograbadora para las tomas, ésta deberá mantenerse totalmente estática con un trípode o soporte para animación.

Sugerencia para el uso de la técnica Stop Motion:

- La calidad del dibujo en la elaboración de la historieta no es muy importante, sin embargo, una historieta bien ejecutada es la mejor herramienta de planeación que hay. Se pueden hacer flechas para indicar el movimiento de la cámara o de los personajes entre los dibujos de la historieta.
- Cualquier cosa que distraiga la atención del espectador respecto al objeto animado, está en contra de la película. Es por esto que el fondo del escenario o telón deberá ser simple y sin movimiento.
- Usar un soporte para animación requiere que uno trabaje de cabeza, debido a la manera en que debe montarse la cámara; debe tenerse en cuenta que esto puede ser inconveniente o confuso para los estudiantes.
- Improvisar – no darse por vencido(a) si el guión requiere que suceda algo que parece imposible lograr técnicamente.
- Recordar a los estudiantes que filmar con la técnica Stop motion lleva mucho tiempo, por lo que deberán compartir el uso y responsabilidades que requiera el equipo.

PLAN DE LA CLASE

Objetivos:

Los estudiantes usarán técnicas de Stop motion para crear una animación simple que puede ser bi-dimensional y/o tri-dimensional, y que deberá comunicar una idea. Los estudiantes deberán ser capaces de definir los conceptos de: emplazamiento, encuadre, dirección y velocidad.

Introducción:

Se mostrarán algunos ejemplos de animación hecha con la técnica Stop motion. Algunos discos DVD de animación incluyen documentales de "Cómo se hace", que pueden ser una excelente opción para empezar a conocer y debatir acerca de las técnicas y estrategias que se usan en Stop motion.

¿Como crearán los estudiantes la narrativa de una animación en Stop Motion?

Lluvia de ideas:

Es necesario introducir a los estudiantes en un tema o presentar los parámetros del proyecto, algunas ideas pueden ser: una anuncio de 30 segundos de algún servicio público o que reseñe alguna problemática social, o la demostración de "cómo se hace" algo en animación, o contar un relato conocido de una manera nueva. Los estudiantes deberán pasar al menos una hora debatiendo, en una "lluvia de ideas" y escribiendo sus ideas. Es muy positivo retar a los estudiantes a elaborar ideas nuevas sobre las ya existentes; incluso una idea débil puede tener gran potencial!

Elaboración de la historieta dibujada:

Con un pliego de cartón rígido, preferiblemente grande, y un paquete de hojas adheribles Post-it-notes, clasificar las ideas e imágenes que se usarán; dividir las páginas, determinar la secuencia de tomas y dibujar las escenas clave de transición, haciendo notas al respecto de ser necesario. Etiquetar cada sección de la historieta dibujada con la secuencia, ángulo de la cámara, temporalidad y otra información de dirección, según se va trabajando.

Accesorios:

Ya que los grupos hayan decidido cuál relato animarán, y hayan creado sus historietas dibujadas, empezarán a buscar sus accesorios y personajes y deberán tener todo listo para filmar su animación. Hay material que puede usarse como: papel, plastilina, alambre, juguetes o cualquier otro material que se pueda colocar y que quepa en el escenario, y que pueda moverse.

Telón de fondo:

Los telones de fondo para animación en Stop Motion pueden hacerse con cualquier material que se tenga a la mano como:

1. Materiales para actividades artísticas como crayones, marcadores, cartoncillo, papel de colores, acuarelas, cajas de cartón, un pizarrón blanco o negro, témpera, barro o arcilla, etc.
2. Objetos reales, por ejemplo, una roca pequeña puede parecer una roca grande, o una rama puede representar a un árbol, etc.
3. Paisaje distante en la colocación de la cámara: el mundo real que se ve al fondo puede ser el telón de fondo de la animación.

Recordar: acomodar un espacio tridimensional con objetos en primer plano, le puede dar a la animación un sentido de profundidad muy interesante. Es necesario asegurarse de que el telón de fondo está a la misma escala de los personajes y de que quepa en el campo de visión de la cámara que se use para capturar la imágenes.

Edición:

Para ver el producto final se deberán ver las imágenes en una sucesión rápida; existen programas de computadora como powerpoint, iStopmotion, iMovie, MovieMaker u otras aplicaciones que pueden usarse para reproducir la animación. Si se cuenta con un programa de edición como iMovie, se podrán añadir títulos, efectos de sonido y otros toques finales como se desee. Usualmente los programas de computación para editar animaciones tienen secciones de Tutoría en la pestaña de Ayuda del menú principal.

Evaluación:

El instructor(a) supervisará la producción de principio a fin, valorando cada paso y el producto final. Se debe poner especial atención en la manera en la que el grupo trabaja como tal; quién hace qué trabajo y si todos(as) cooperan apropiadamente. Es necesario asegurarse de que la historieta esté completa antes de iniciar la filmación, supervisar el progreso de la filmación para asegurarse de que el equipo se use apropiadamente, de que las posiciones sean las correctas, de que la animación se reproduzca fluida y suavemente y al término del proceso, verificar que el producto final tenga fluidez y esté completo.