



HISTORIAS PARA ARMAR

CUENTA TU HISTORIA EN ANIMACIÓN *STOP MOTION*

En esta guía los invitamos a contar sus historias con la técnica *stop motion*, o “foto a foto”, utilizando espacios y objetos de la vida cotidiana. Un patio, una habitación o la cocina pueden ser los escenarios; y los juguetes o muñecos, ¡los personajes protagonistas!

Dificultad: Media



www.historiasparaarmar.org



MATERIALES

- Computadora: *notebook*, *netbook* o computadora de escritorio.
- *Webcam* (interna de la computadora, o externa).
- Programa [MonkeyJam](#) instalado.
- Objetos y juguetes para armar personajes.
- Telas, cajas, muebles pequeños, plantas u otros elementos que puedan servir para decorar los espacios.
- Cinta de papel para asegurar los elementos que deben estar quietos en la escena.
- Luces, veladores, lámparas para iluminar (si el espacio donde van a animar es muy oscuro).

CONTAR UNA HISTORIA EN *STOP MOTION*

No es lo mismo leer o escribir un relato que mostrarlo en forma de película. Por ese motivo, lo primero que vamos a necesitar es adaptar la historia escrita a una forma visual, utilizando [recursos del lenguaje audiovisual](#). Para ello, empiecen por releer la historia que escribieron en el [Creador de historias](#), o busquen un relato que les guste. Luego armen una lista detallando:

- **Escenario:** Dónde transcurre.
- **Personajes:** Quiénes son los protagonistas.
- **Acciones:** Qué sucede en cada escena.

MANOS A LA OBRA

1

ESCRIBIR UN BREVE GUIÓN Y SELECCIONAR UNA ESCENA

Hagan una **lista de los momentos de la historia** que quieran contar en animación (si prefieren, pueden hacerlo en forma de serie de dibujos, como en un *storyboard*).

Una vez que tengan su listado, elijan por qué escena comenzar a animar, luego podrán continuar con las demás. Imaginen que **tomamos la escena 3**: veremos entonces a Fion preparándose para salir, y la aparición inesperada de Wolar en su nave. Es el momento en que los personajes se encuentran por primera vez.

Por ejemplo...

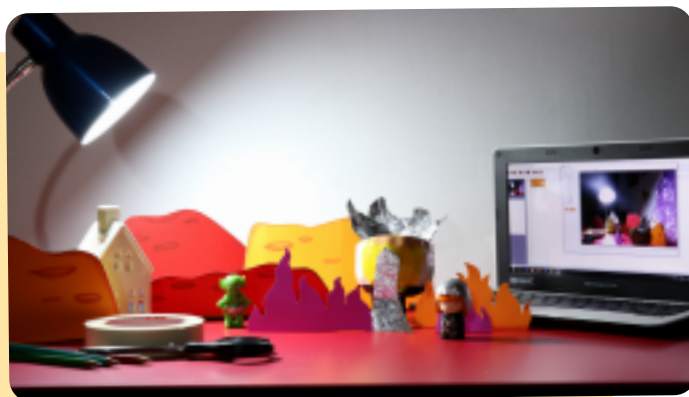
Si quisieran tomar la historia "[Fion y Wolar](#)", podrían hacer un punteo como este:

1. Fion es un joven extraterrestre. Vive en una casita muy especial, en el planeta 01101001. Y desde pequeño sueña con convertirse en viajero interdimensional, es decir, viajar por todo el cosmos para crear un enorme mapa y así responder a las preguntas más difíciles sobre el Universo.
2. La academia de viajeros interdimensionales es sumamente exclusiva. Pero un día Fion recibe una invitación a una audición. ¡Es su gran oportunidad!
3. Cuando llega el día, Fion guarda sus papeles en un maletín, se pone su traje de luces de colores y sale. Pero a pocos metros de su casa, algo inesperado sucede. Una bola de fuego colapsa contra el suelo. Entre el polvo, Fion logra ver que se trata de una nave espacial. La pilota sale y se presenta, se llama Wolar.
4. (...)
5. (...)

2

CREAR EL ESCENARIO

Para crear el escenario pueden usar papeles, cartón, plastilina, etc. En este caso, haremos un escenario en el que pueda verse la casa de Fion y el paisaje de alrededor. Agregaremos un objeto que sea la nave de Wolar y algunos dibujos para representar la explosión.



3

CREAR LOS PERSONAJES

Pueden ser juguetes o muñecos, pero también otro tipo de elementos... ¿Podría una tetera ser un personaje? ¿Y una taza? Recuerden que, en lo posible, el objeto que vayan a animar tiene que ser capaz de mantenerse parado por sí mismo, para que puedan ir moviéndolo y que se sostenga mientras toman las fotos.

En este ejemplo, vamos a usar muñequitos para representar a Fion y a Wolar.

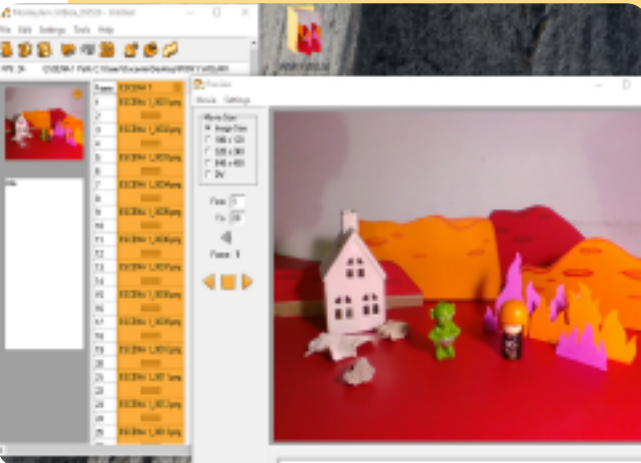
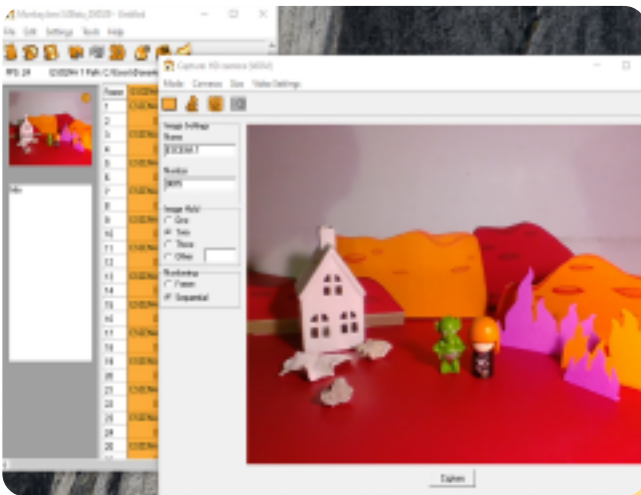
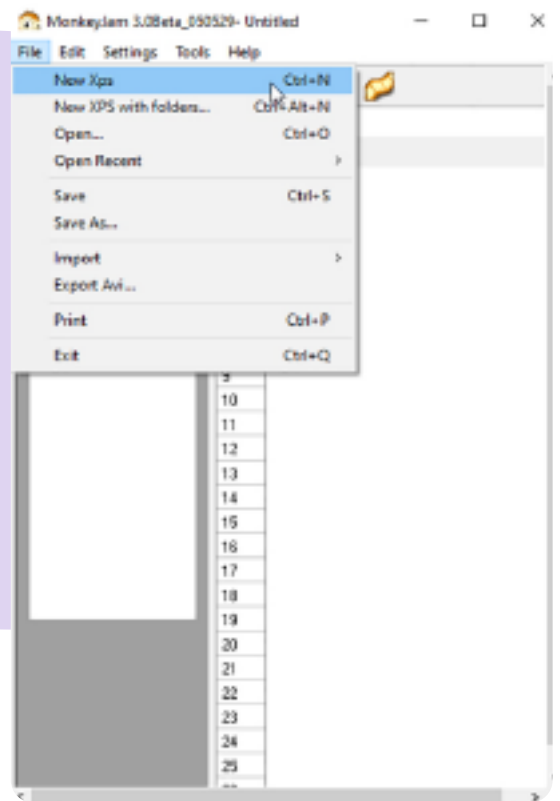


Piensen cómo se desplazará y moverá cada uno de los objetos-personaje elegidos. ¿Gira mientras va de un lado a otro? ¿Se mueve rápido o lento? ¿Tiene articulaciones? Decidan también en cuántos pasos o fotos hará cada movimiento. Recuerden que luego las fotos pasan a gran velocidad: para que el movimiento animado se aprecie, es necesario marcarlo bien.

4

PREPARACIÓN TÉCNICA

- Armen el escenario y ubiquen a los personajes.
- Abran el programa [MonkeyJam](#), que descargaron antes. Les va a pedir que creen una **Xps**, que es la capa donde se van agregando las fotos a medida que se toman. Al crearla van a determinar dónde se guardarán el proyecto y las fotos. Es recomendable crear una carpeta especial, para que después sea más fácil encontrar todo.
- Si la *webcam* es externa a la computadora, deben conectarla antes de abrir el programa.



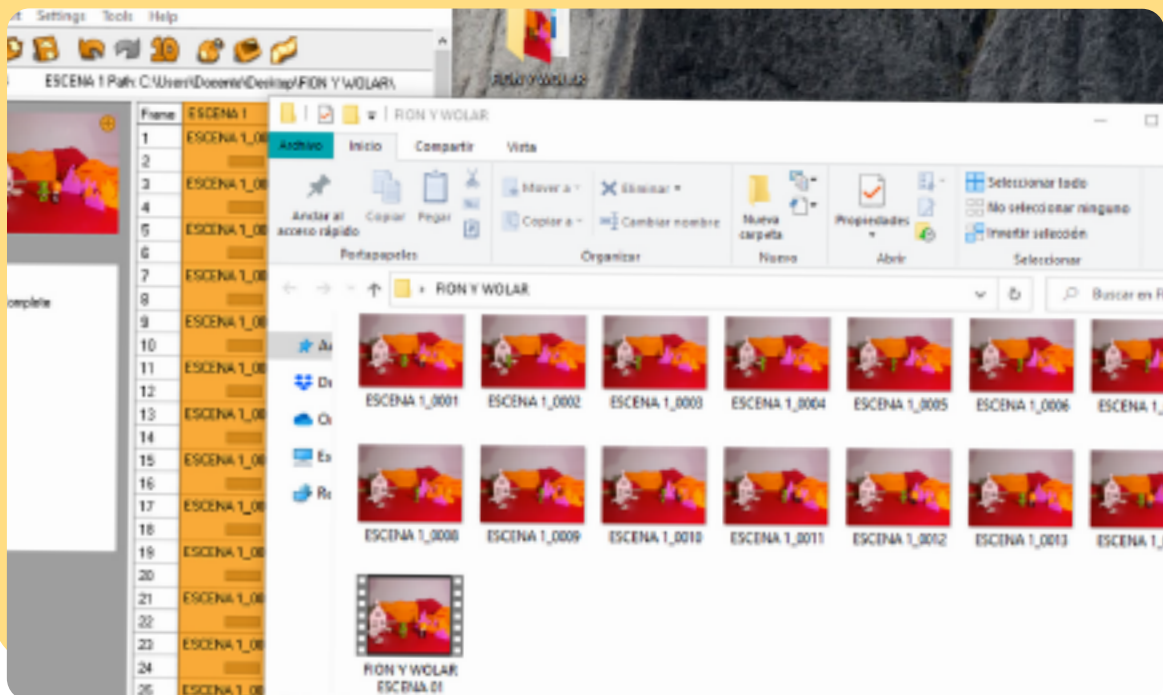
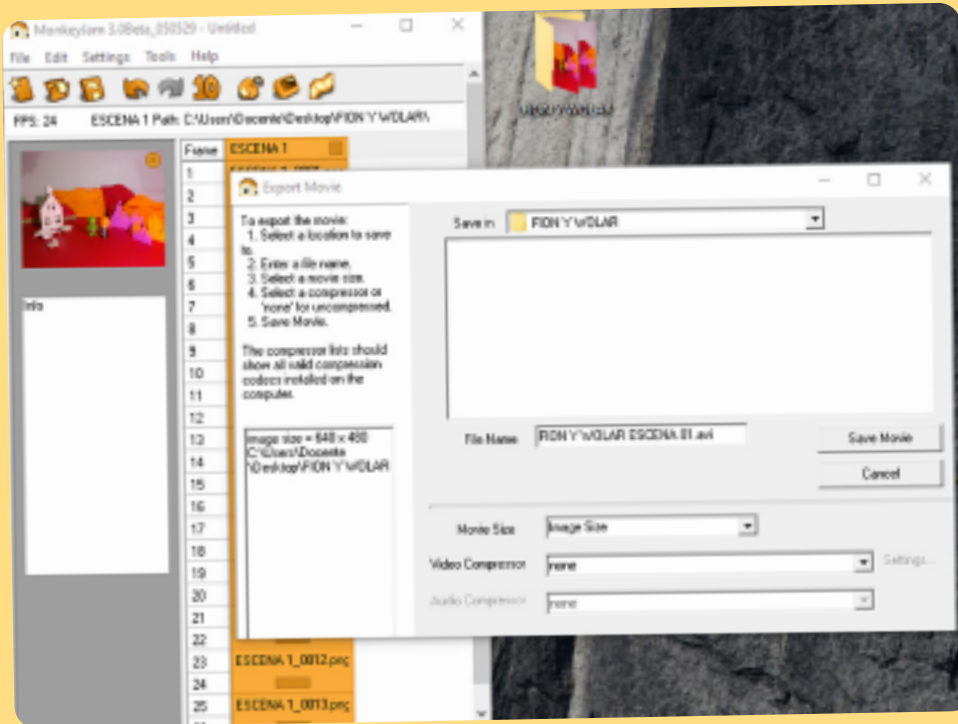
5

¡TOMAR LAS FOTOGRAFÍAS!

- Desde el icono de cámara, activen la *webcam*.
- Teniendo en cuenta su guión, vayan moviendo sus personajes y objetos para realizar una a una las acciones mientras van capturando fotos en [MonkeyJam](#). El programa las irá ubicando una tras otra, automáticamente, en una línea de tiempo.
- Una vez tomada la cantidad necesaria de fotos para cada movimiento, pueden pre-visualizar la animación desde el **ícono con forma de TV**. Allí podrán observar si necesitan rehacer algo o tomar más fotos.



- Es momento de exportar su proyecto, es decir, de convertir la secuencia de fotos en un video. Esto les permitirá descargarlo, compartirlo y proyectarlo.



LA HISTORIA ANIMADA

Una vez que tengan animada la primera escena, continúen con la segunda, y así sucesivamente. Pueden seguir tomando fotos en la misma capa, y crear todas las escenas en continuidad.

PARA INSPIRARSE

Aunque parezca difícil, pueden contarse muchas historias animadas utilizando objetos y juguetes como personajes, y usando escenarios reales como fondos. En el canal de *YouTube* [PES](#) pueden encontrar algunos peculiares y hermosos ejemplos.

UN PASO MÁS ALLÁ...

Ahora que aprendieron a crear historias dando vida a objetos y juguetes, los invitamos a [experimentar con la técnica cut out](#): animaciones en dos dimensiones con recortes, impresiones, dibujos, *collages* animados...

