

STOP MOTION
PIXILACIÓN

PIXILACIÓN

La pixilación es **una variante en la técnica de Stop Motion** donde los objetos que utilizamos para animar fotograma a fotograma no es la plastilina o las marionetas, sino nosotros mismos: **los seres humanos**.

Los actores, o las personas que participan en la animación, actúan como marionetas humanas y se deben de mantener en una pose mientras se van tomando las fotografías, cambiando o moviéndose sutilmente para que, cuando le demos *play* a la animación, **se pueda crear la ilusión de movimiento**.

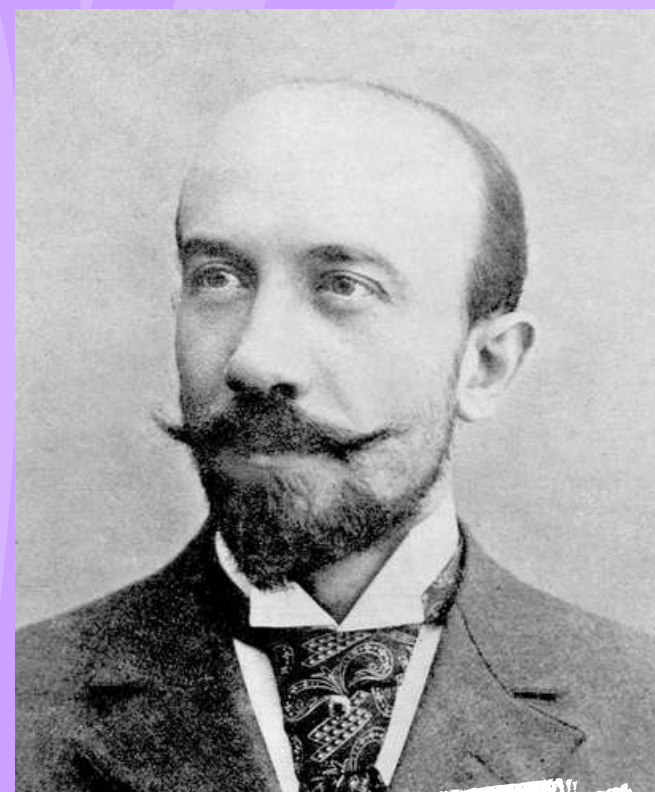
La pixilación ha sido utilizada para vídeos musicales, algunos espectáculos de televisión, películas y cortometrajes.



HISTORIA

La técnica tiene rastros de haber existido en los inicios del cine, formando parte de los experimentos visuales de **George Méliès**, pionero en la animación Stop Motion. A la par de él destaca el cineasta español **Segundo de Chomón** quien impulsó la técnica de pixilación con su película *Hôtel électrique* (*El hotel eléctrico*) en 1905.

La pixilación obtuvo su popularización a mediados del siglo XX gracias al animador canadiense **Norman McLaren** por su cortometraje *Neighbours* en 1952. Y desde ese entonces, la pixilación ha continuado evolucionando e influyendo en otros medios como la publicidad, los vídeos musicales, etc.



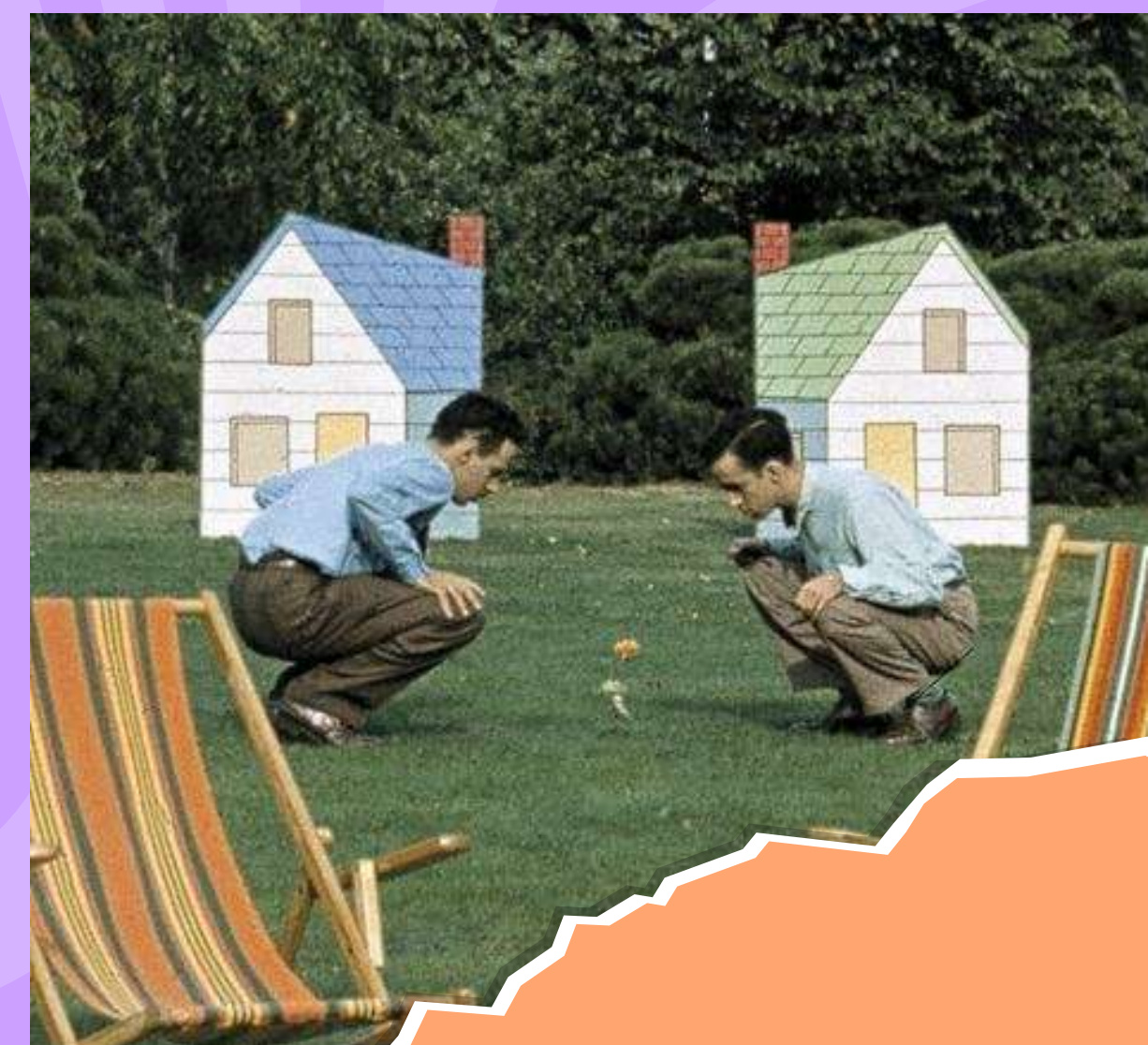
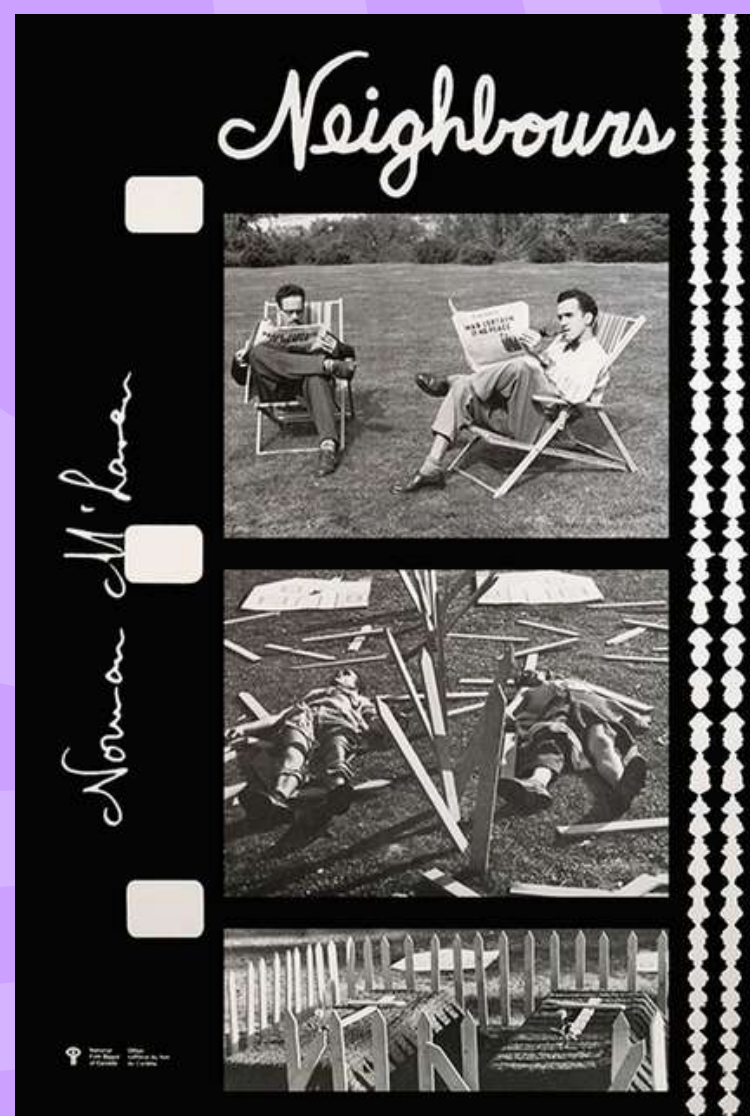
GEORGE MÉLIÈS



SEGUNDO DE CHOMÓN



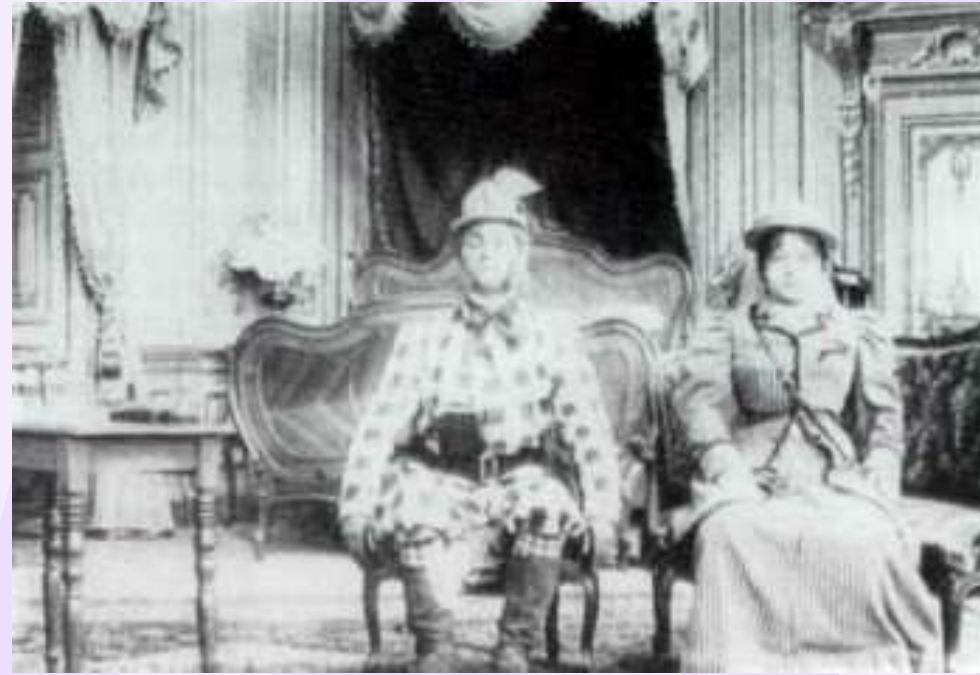
NORMAN MCLAREN



EJEMPLOS



Fresh Guacamole (2012) de PES



Hôtel électrique (1908) de Segundo de Chomón



El segmento "George the Farmer" en Sesame Street (1970-1988)



El vídeo musical "Baby C'mon" de Stephen Malkmus (2005)



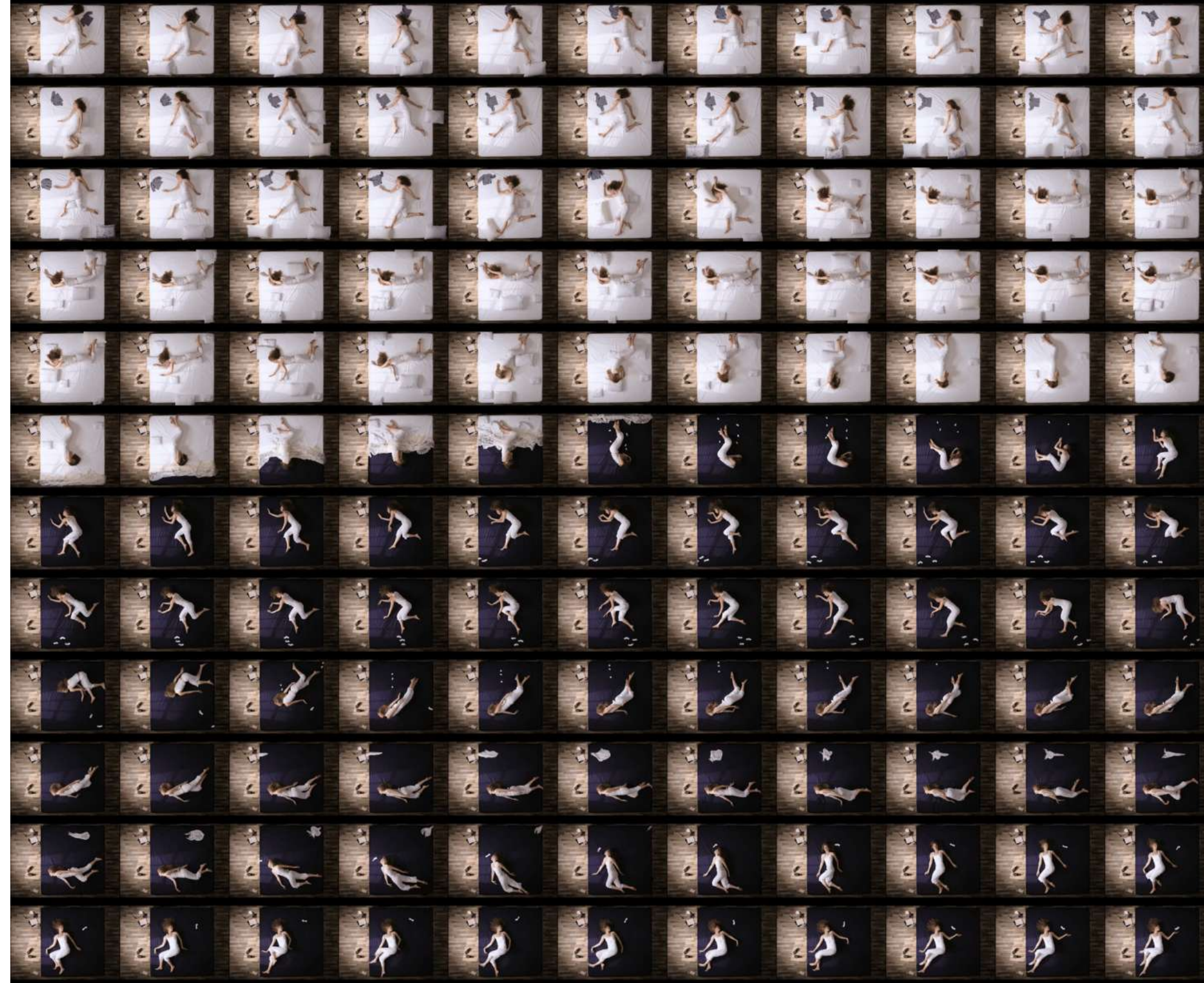
El vídeo musical "The End of the World" de The Cure (2004)



Comercial "Si sueñas, Loterías" (2011) de Loterías del Estado

¿Y QUÉ MÁS?

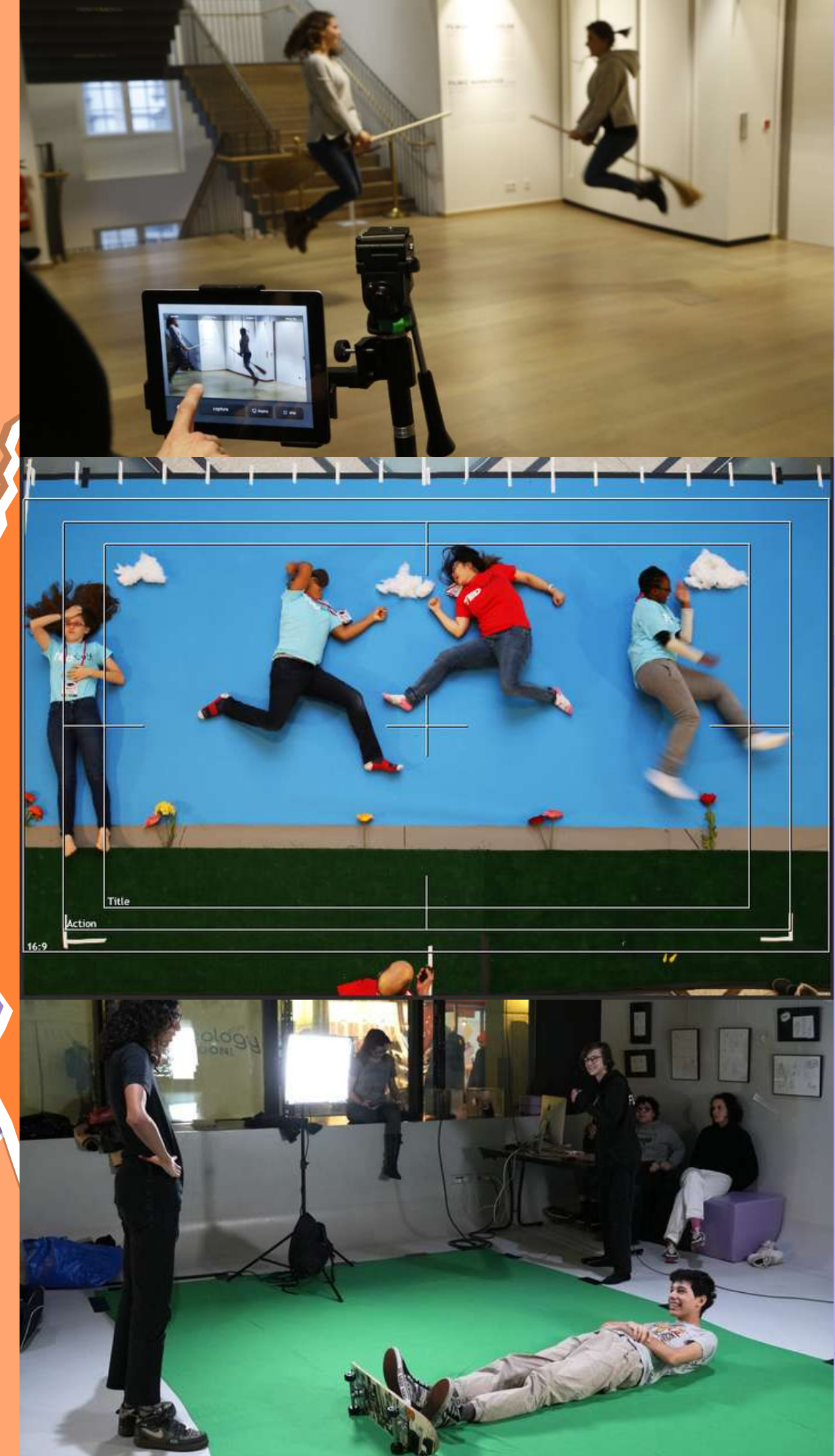
- Produce una sensación de realidad alterada, casi de ensueño, por la forma en la que se puede **manipular la velocidad y dirección de los movimientos**, logrando crear productos **surrealistas, impredecibles** y que pueden **resaltar la comedia o la incomodidad** gracias a su estilo visual único que lo vuelve versátil para el *storytelling*.
- Es una técnica, relativamente, **económica** ya que no se hace uso de modelos complejos o de softwares costosos, volviéndola una opción **atractiva y accesible para los cineastas y animadores independientes** y no se vean obstruidos totalmente por los recursos limitados que posean.



HER MORNING ELEGANCE
OREN LAVIE (2010)

LA TÉCNICA

- **De base seguimos trabajando con la técnica del Stop Motion:** la toma de fotografías que actuarán como los frames de nuestras animaciones, haciendo movimientos sutiles para conseguir la ilusión de este mismo cuando pasemos de frame en frame.
 - **La cámara siempre se debe de mantener quieta** para evitar **vibraciones** (Usa un tripie, un soporte para cámara o telefono, busca como mantener tu cámara estática).
 - **Los actores deben de mantener sus posiciones** entre cada fotografía para crear **transiciones suavizadas**.
 - **Cuidar las luces (evita usar luz natural) o elementos del entorno para no crear alteraciones visuales o interrumpir la continuidad visual** (a menos de que ese sea el objetivo del proyecto, claro.)

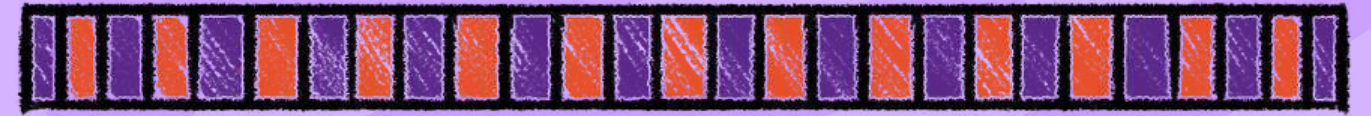


LA TÉCNICA

Recuerda que...

- **El Stop Motion se hace en 2's (Twos, 2 frames equivalen a la misma fotografía), pero la animación en producción se hace a 1's (Ones, cada frame es una fotografía diferente).**
- **NO se puede hacer uso de la técnica de animación POSE TO POSE** ya que no podemos hacer poses claves y luego regresar a realizar los inbetweens. **EN CAMBIO, USAMOS LA TÉCNICA ANIMACIÓN DIRECTA.**
- El grabar un vídeo y luego reducir la velocidad o los FPS **NO cuenta como Pixilación.**
- **Hay que planificar antes de pasar a grabar,** ¡No olvides tu storyboard para estar seguros de que se hará al tomar las fotografías!

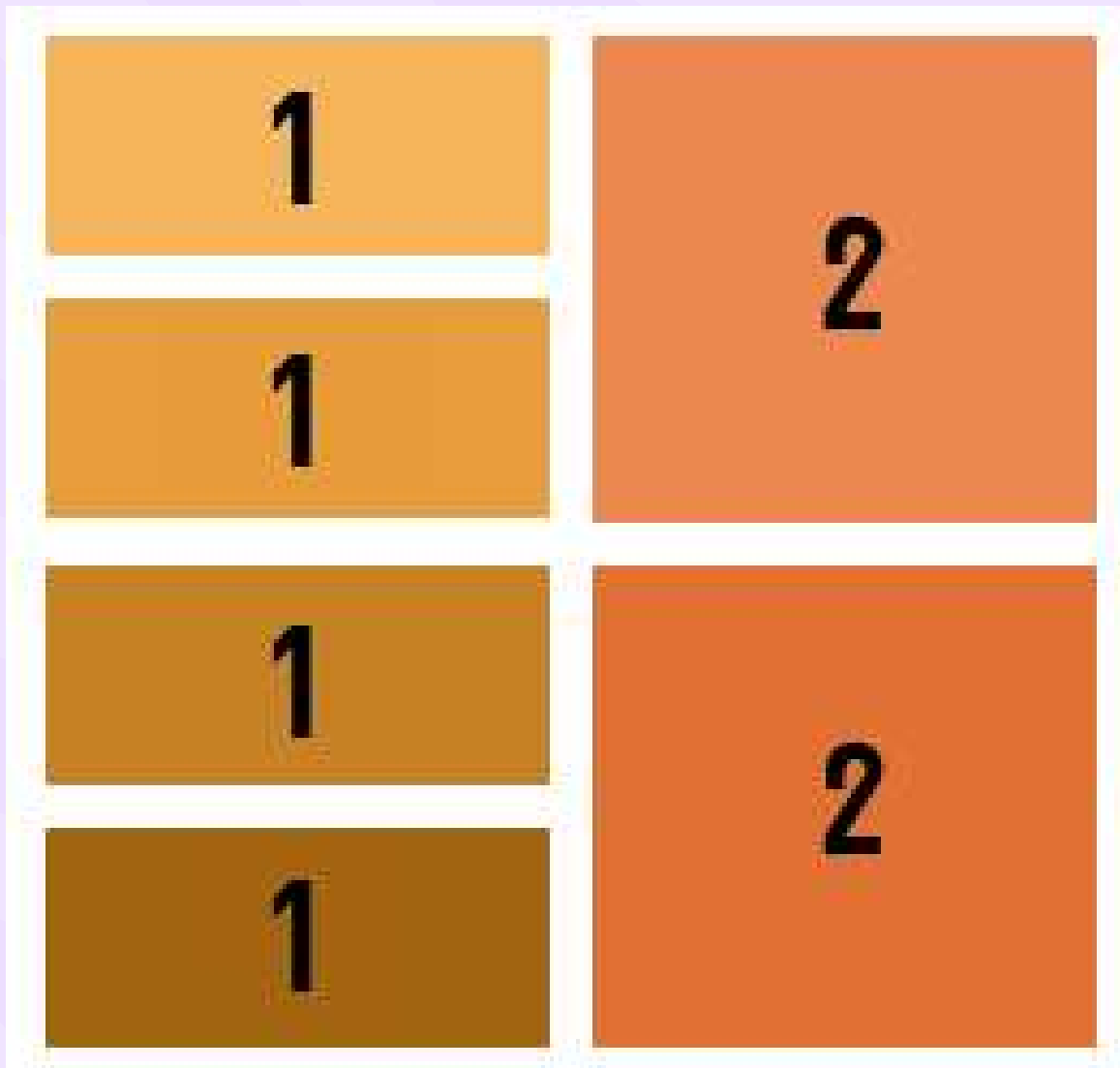
1s
ONES



2s
TWOs



TWININGS TEA: DRINK IT ALL
PARABELLA (MIKEY PLEASE & DAN OJARI, 2015)



**WESTERN SPAGHETTI
PES (2008)**

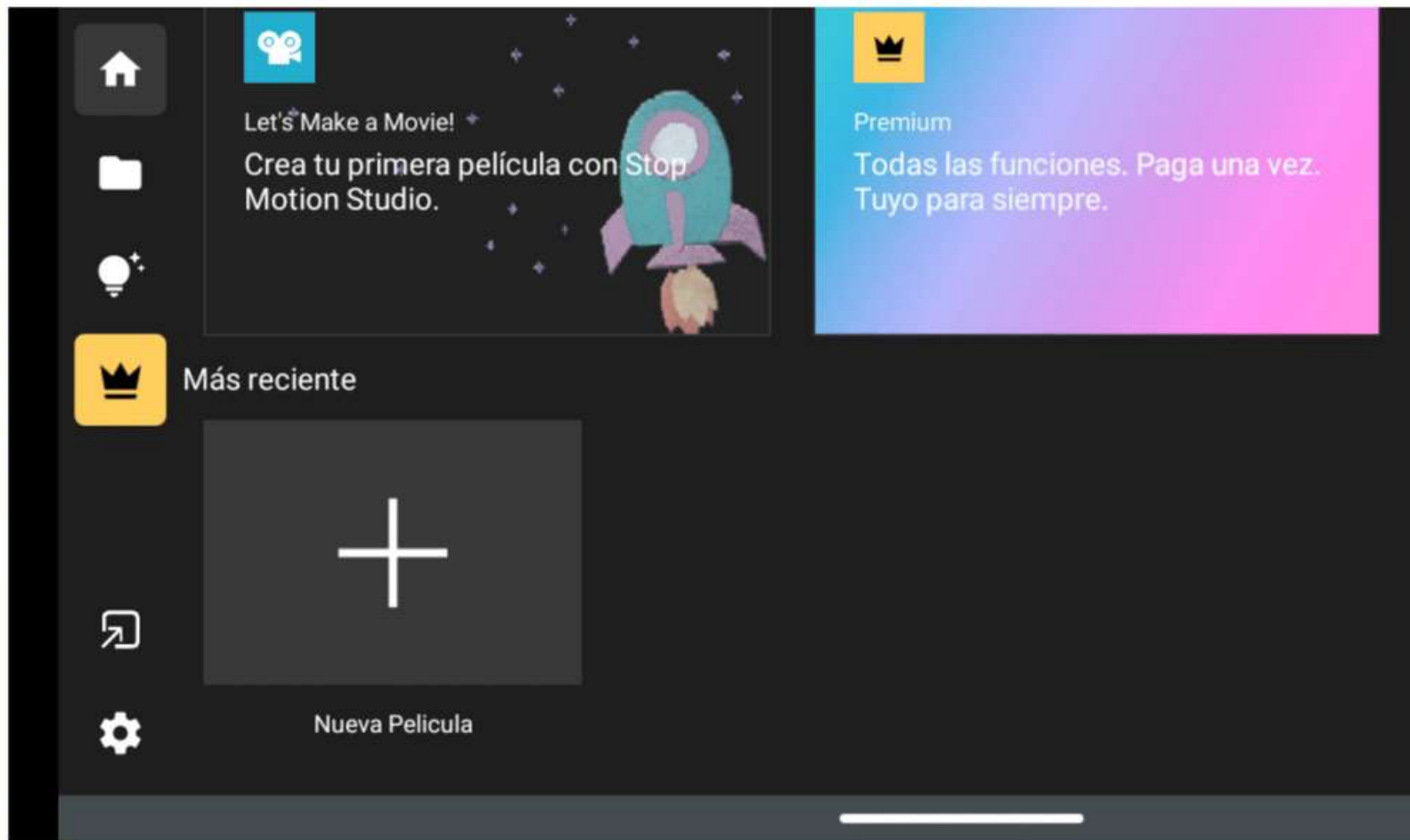


**TWININGS TEA: DRINK IT ALL
PARABELLA (MIKEY PLEASE & DAN OJARI, 2015)**

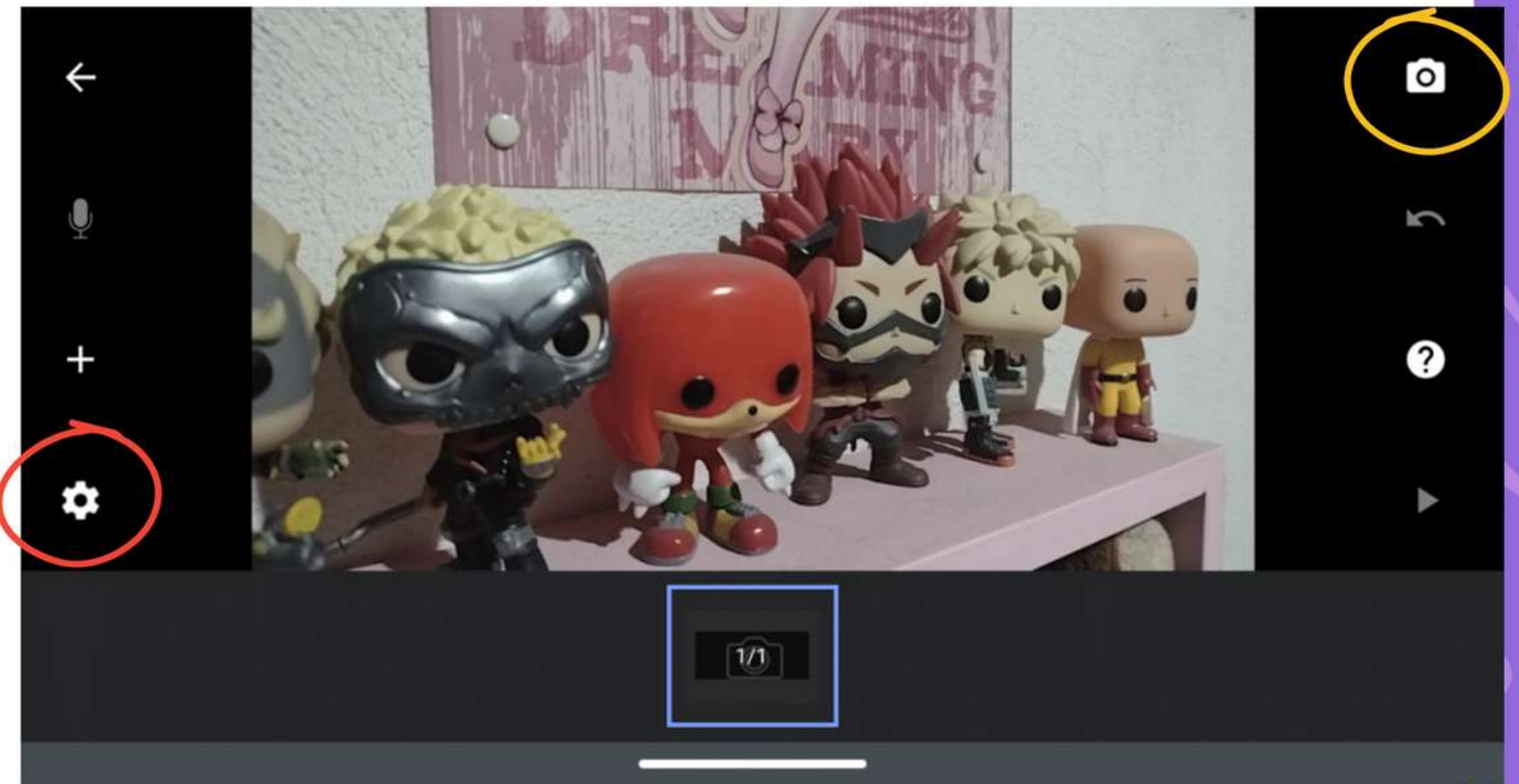


STOP MOTION STUDIO

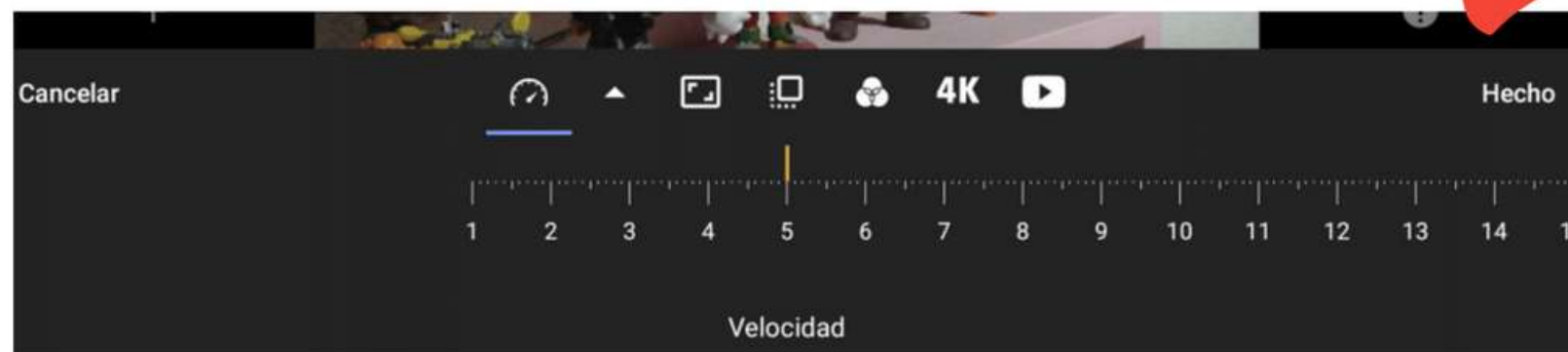
¡PARA HACER NUESTRA ANIMACIÓN!



1) Pantalla de inicio



2) Dentro del proyecto

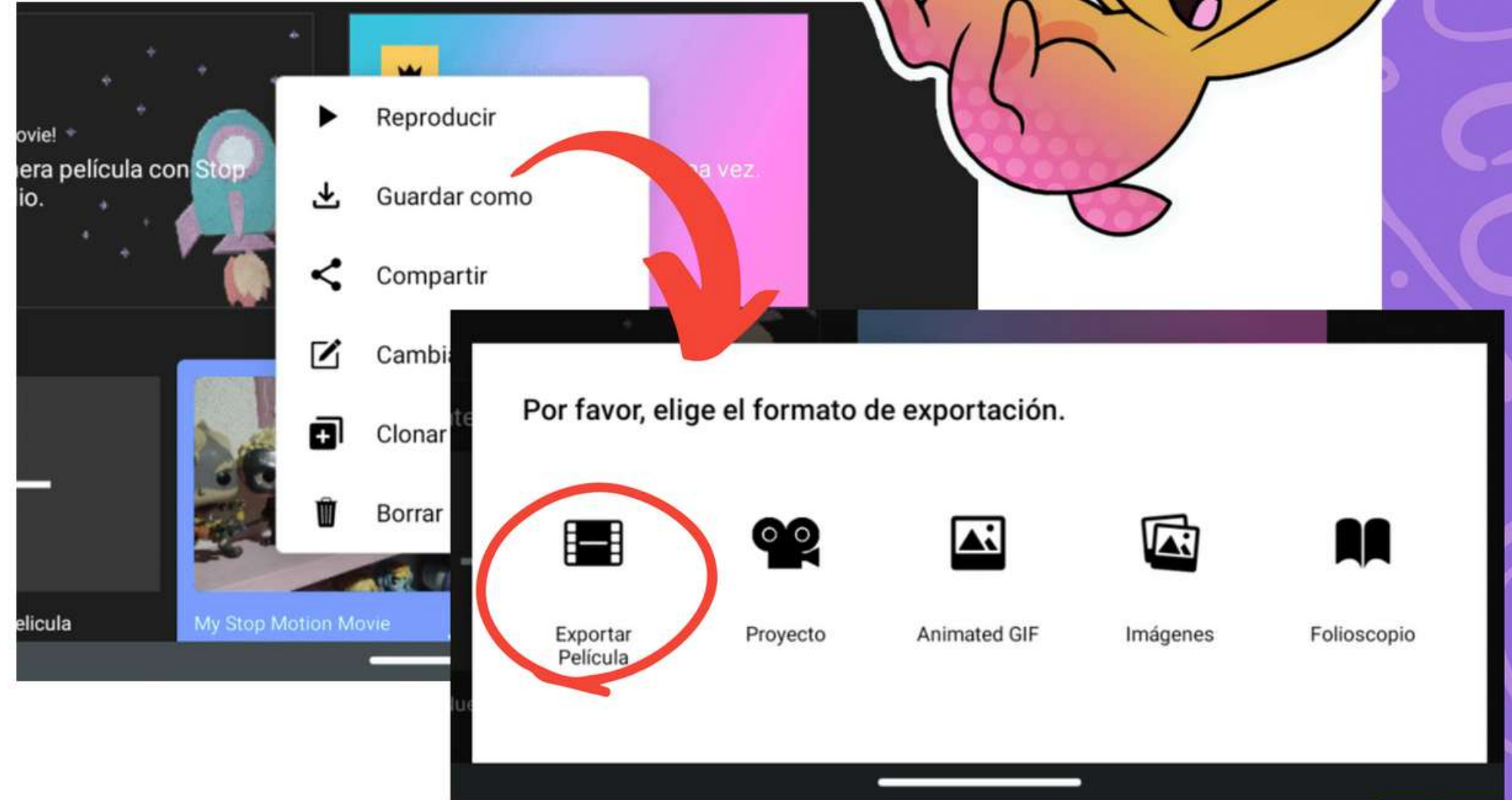


Rojo = Velocidad de Frames por segundos
Amarillo = Cámara



STOP MOTION STUDIO

¡PARA HACER NUESTRA ANIMACIÓN!



3) Área de trabajo

Rojo = Tomar fotos

Amarillo = Ajustes (Zoom, cambio de cámara...)

Azul = Transparencia

4) Guardar nuestro proyecto

*¡Asegúrate de saber
donde lo has guardado!*