

Transcripción “Tutorial del tráiler de Las aventuras de Huckleberry Finn”

Mario Torrecillas se presenta y explica en su estudio una etapa de la realización del tráiler sobre la obra de Mark Twain “Las aventuras de Huckleberry Finn”

Comienzo de la transcripción

(Sonido de tizas escribiendo en una pizarra)

Mario: Hola. Mi nombre es Mario Torrecillas, Director de Pequeños Dibujos Animados. Os vengo a explicar un poquito el tema de un tráiler a partir de un libro, en este caso Huckleberry Finn, la maravillosa obra de Mark Twain. Así que tenemos el libro o el que ustedes elijan.

Mario muestra un guión

Mario: Hemos hecho un guión a partir del libro, una adaptación del tráiler.

Mario muestra el Story Board

Mario: El tráiler lo hemos pasado a una puesta en escena visual con el Story Board. Es decir, cada viñeta es lo que se va a ir viendo dentro del tráiler. Aquí tenemos los diálogos con la explicación narrativa de las escenas que van sucediéndose.

Mario muestra el boceto de una mano con una campanita

Mario: Tenemos ya los bocetos que vamos a animar, en este caso una mano con una campanita.

Mario muestra una pieza de cartulina que va a utilizar para la animación

Mario: Y tenemos la construcción de esos bocetos que está hecho en cartulina, que es el material con el que vamos a animar.

Mario muestra la mesa de trabajo y el material con el que va a trabajar

Mario: Y para eso vamos a usar la truca, que es una mesa profesional para poder animar. Muchas personas, muchos colegios no tienen este aparato y para eso nos puede servir un trípode. Sólo necesitamos una pieza pequeña que se vende ahora en los palos de selfie que va atada al móvil. Se coge con una pinza, así, y se pone o en el trípode, en la cabeza del trípode, o en este caso, la truca. Ya que la tenemos la vamos a emplear, ¿no?

Tenemos ahora el móvil. Podría ser perfectamente una tablet. En este caso es un móvil, un smartphone sencillo o un iPhone, da igual, indistintamente, porque todos tienen una aplicación que sirve para animar el stop motion.

Se muestra el dispositivo móvil sobre la mesa de trabajo de animación

Mario: Bien, tenemos el móvil colocado. En este caso es un iPhone. La aplicación del iPhone es iMotion. Es una aplicación que cuesta alrededor de 1,50 euros, 2 euros. Lo mismo sucede para smartphone con una aplicación que se llama picpac que también tiene un coste totalmente parecido. Son aplicaciones muy baratas y de uso muy intuitivo, por lo tanto son muy ideales para trabajar el stopmotion.

Bien, le damos a new movie. La new movie, tenemos manual, remote, mic, timelap, pero en este caso vamos a darle manual. Nos interesa ahora esto es así, colocamos el start y ahora la aplicación se conecta con la cámara del móvil. En este caso vemos el boceto que vamos a animar: un dibujo que hemos hecho en una hoja y luego hemos puesto una cartulina por abajo, y la cartulina, lo que hemos hecho, es repasar con el boli para que quede el trazo abajo, en la cartulina, quede la marca y hemos sacado lo que es el dibujo, y ya tenemos aquí. Hemos recortado el material que vamos a animar. En este caso son cartulinas, y tenemos ya la mano con la campanilla hecha en partes. Es decir, en este caso lo que vamos a hacer es animar el brazo. Vamos a poner aquí un punto de blu-tack para que se pueda mover sin que baile el set de rodaje, y luego tenemos aquí una campanita, que va a ser lo que vamos a animar. En este caso la campanita tiene un pequeño péndulo que hace que sube y que baja. Vamos a hacer este movimiento. Vamos a hacer este movimiento y lo vamos a hacer a partir de capturas con el brazo. Lo tenemos desde abajo. Sería así, más o menos. Y lo que vamos a hacer es ir subiendo la campanita e ir animando el brazo.

Vamos a darle a capture, en este caso. Capture es que hacemos un fotograma y vamos a tools, le damos al papel cebolla.

Se enfoca el dispositivo móvil

Mario: El papel cebolla es la herramienta más importante que tiene la aplicación. Es decir, te permite ver el movimiento de atrás a adelante, saber si estás adelantando mucho el dibujo o poco. En este caso la pieza que es los brazos y la campanita. Es decir, te deja como un rastro, que es el fantasma. Ahora ¿ves?, deja el fantasma y puedes ver si está haciendo un movimiento muy brusco hacia arriba que haría un salto en la animación o bien está yendo fluido si lo haces más pegado al movimiento que ha dejado el fotograma anterior.

Se enfoca la mesa de trabajo

Mario: Hacemos una captura y ya tenemos dos fotogramas. Vamos otra vez a animar un tercer fotograma y vamos a mover un poquito la campanita y el péndulo. Vamos a subir el péndulo un poquito. Antes estaba muy atrás. Vamos a buscar el momento para que no dé un salto en el plano y la animación no fluya. Vamos a intentar que sea lo más fluida posible. Damos aquí al capture y ya tenemos tres fotogramas.

Se enfoca el dispositivo móvil. Se ve la animación de la campanita

Mario: Una vez tenemos la secuencia, ¿qué hay que hacer? Pues vamos a exportarla. La podemos exportar como tiras de fotografías, si nos interesa tenerlas por separado, o ya como película hecha si nos interesa tenerla como movie. Entonces vamos a hacerla como movie en Photo Library. Es muy rápido, se va a la librería. Y a la librería vamos y ya la tenemos aquí. ¿Qué pasa? Que en la propia librería lo que podemos hacer es mandarla a nuestro correo y ya tenemos la movie para montar en cualquier programa de edición de cualquier ordenador que tengamos de uso doméstico en casa o en el colegio o en el instituto.

Mario se despide mirando a cámara

Mario: Bien, pues os dejamos con Hackleberry Finn. Nosotros hemos elegido ese maravilloso libro de Mark Twain para hacer un tráiler, pero hay infinitos libros maravillosos también de nuestra literatura para poder hacer grandes tráilers a partir de esas grandes historias. Lo importante en la animación es que hay que ensayar y hay que errar, y al final, eso, te lleva al éxito.

Hasta luego.

(Sonido de campanillas)

Fin de la transcripción