

RICHARD WILLIAMS

DIRECTOR DE ANIMACIÓN "¿QUIÉN ENGAÑÓ A ROGER RABBIT?"



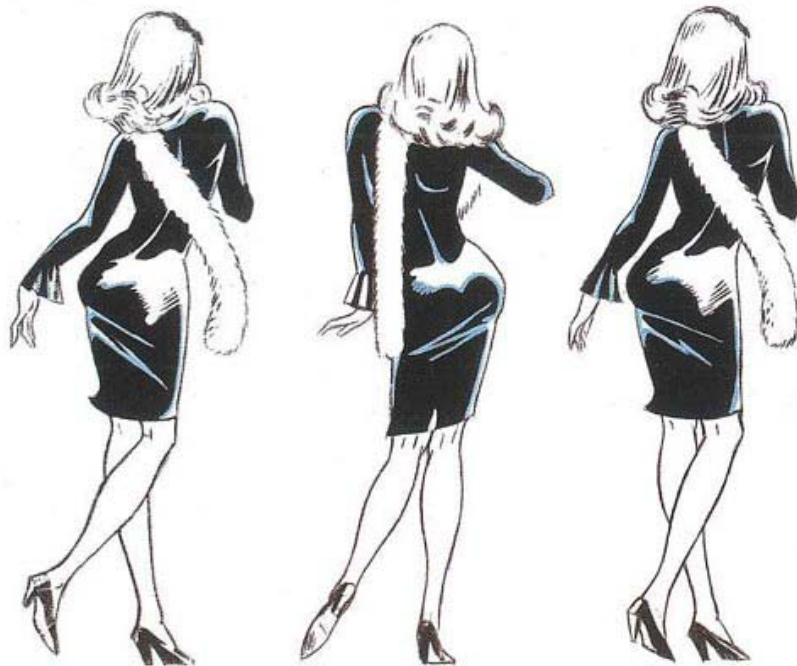
KIT DE SUPERVIVENCIA DEL ANIMADOR

MANUAL DE MÉTODOS, PRINCIPIOS Y FÓRMULAS

PARA ANIMADORES CLÁSICOS, COMPUTADORA, JUEGOS, STOP MOTION O INTERNET

ff
faber and faber
LONDON • NEW YORK

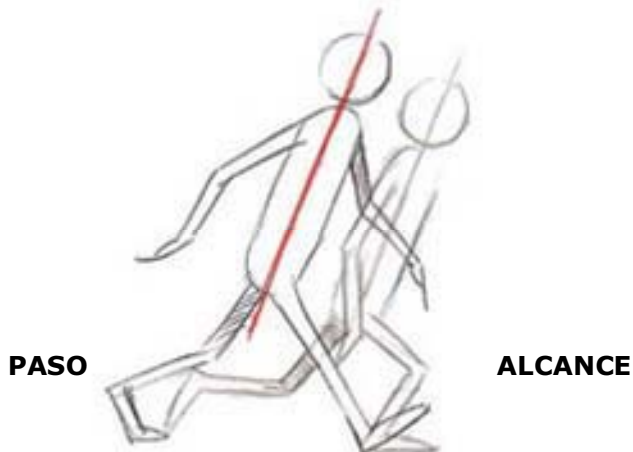
a



CAMINATAS

Consejo de Ken Harris:

"El andar es la primer cosa por aprender. Aprendan caminatas de todas clases, porque el andar es casi aquello más difícil de hacer bien".



Existe una tendencia a la inclinación en una caminata.

Cuanto más lenta resulta, mayor será su punto de equilibrio.

Y cuanto más rápida, quedará más lejos de dicho punto.

NdT: "Catch" es tomar, atrapar o alcanzar. Refiere a que el cuerpo cae justo en el punto de la pisada, atajándose de la caída. Lo dejo a criterio de quien corrija.

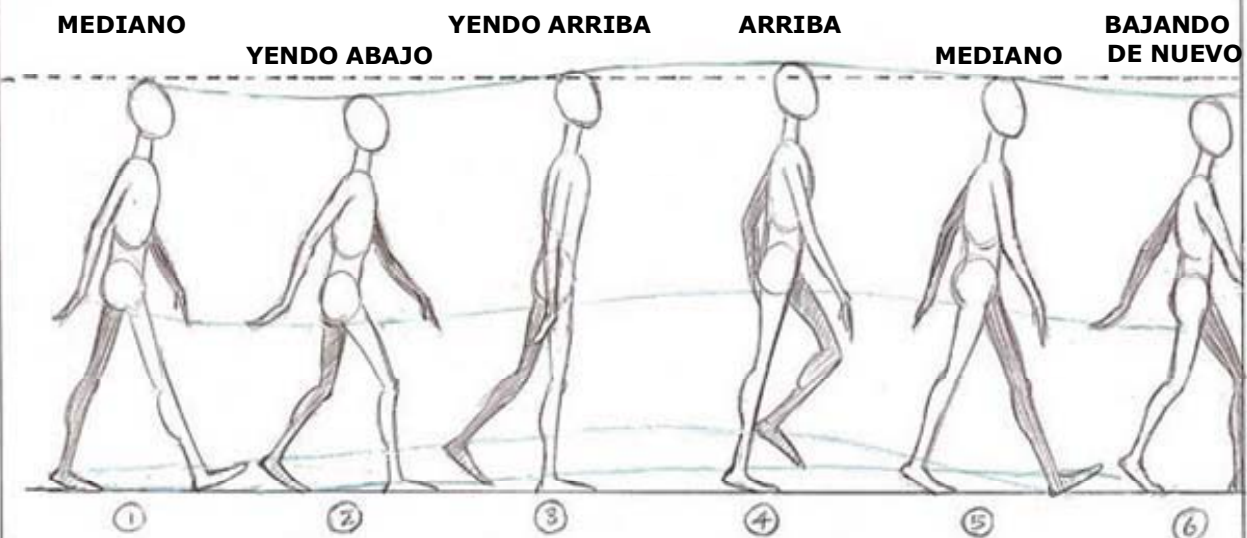
Caminar es un proceso de caerse, atrapándose a sí mismo justo a tiempo. Tratamos de evitar caer cuando nos movemos hacia adelante. De no apoyar el pie, nos caeríamos de boca al piso. Vamos desplazándonos a través de una serie de caídas "controladas".

Nos inclinamos hacia adelante con la parte superior del cuerpo, y alargamos una pierna hacia adelante, justo a tiempo para atraparnos. Paso, atrapa. Paso, atrapa. Paso, atrapa.

Normalmente, elevamos el pie sobre el piso sólo un mínimo. Por eso, es tan fácil para nosotros despegar los dedos de los pies y avanzar. Una pequeña grieta en la vereda podría hacernos tropezar.

Inútil, aunque *interesante* información científica sobre las caminatas:

¿Sabía usted que ponemos cada día una media de cuatrocientos cincuenta kilogramos de peso sobre nuestros pies?



1- MEDIANO: Cada brazo se mueve en coordinación con la pierna opuesta, dando equilibrio e impulso.

2- YENDO ABAJO: Cuando descendemos, aceleramos descargando energía, aunque la gravedad hace parte del trabajo. Los brazos están en su punto de mayor abertura.

3- YENDO ARRIBA: Estamos a menos de un centímetro de arrancar del piso nuestro dedo gordo del pie, cada vez que damos un paso. Caminar es conservar la energía naturalmente, levantando nuestro pie lo menos posible.

4- ARRIBA: Mientras nos elevamos, vamos más despacio, almacenando energía potencial.

5- MEDIANO: Nuestro pie desliza primero el talón, para lograr un apoyo suave.

6- BAJANDO DE NUEVO: La pantorrilla produce un caballo de fuerza cada vez que empujamos hacia delante. El músculo de la pantorrilla produce hasta un caballo de fuerza (760 Watts).

No ayuda mucho cuando se te pide animar la caminata de un hombre triste o feliz... ¿o sí?

Pero... Todas las caminatas son diferentes.

No hay dos personas en el mundo que caminen igual.

Los actores intentan captar al personaje imaginando cómo él, ella o ello se desplazan. Trata de contar toda la historia en una caminata.

¿Por qué es que reconocemos a nuestro tío Carlos, aunque no lo hemos visto durante diez años, caminando, de espaldas, borroso y a lo lejos? Porque el modo de caminar es tan individual y distintivo como lo es su rostro, y un pequeño detalle cambiará todo. Hay una masiva cantidad de información en el andar, y lo registramos instantáneamente.

Art Babbitt nos enseñó a observar gente caminando por la calle, desde atrás. Síguelo y pregúntate:

- ¿Son viejos?
- ¿Jóvenes?
- ¿Cuál es su posición económica?
- ¿Su estado de salud?
- ¿Son estrictos?
- ¿Permisivos?
- ¿Deprimidos?
- ¿Esperanzados?
- ¿Tristes?
- ¿Alcohólicos?

Luego, ve junto a ellos para verlos de frente, y verifícalo.

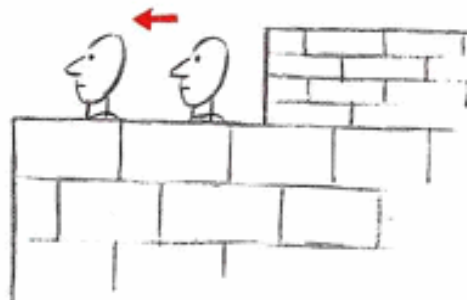
Entonces... ¿qué buscamos?

¿Cómo se me abrieron los ojos? Sucedió así...

(Desafortunadamente, el ejemplo resulta políticamente incorrecto, pero es muy bueno, así que ahí va).



Estaba estacionado en mi auto, dándole arranque, cuando fuera de mi visión periférica y casi en forma inconsciente percibí la cabeza de un hombre detrás de una pared...



Se cruzó por mi mente que él era gay... tenía un modo de andar afeminado. Ahora bien, soy bastante corto de vista, mis ojos enfocaban la llave de encendido del auto, y era una calle transitada por muchos autos y gente... y él estaba casi a cincuenta yardas de distancia. Oh... ¿cómo lo supe? Es una locura... itodo lo que vi fue su cabeza desenfocada, moviéndose a lo largo y por detrás de una pared por una fracción de segundo!

Empezaba a alejarme con el coche, cuando me detuve. Un momento... se supone que soy bueno en esto, se supone que sé de estas cosas... ¡Tengo que saber el por qué! Recordé aquel consejo de Art Babbit, volví a estacionar, bajé y corrí una cuadra y media para alcanzar al sujeto. Por cierto, era un caminar afeminado el suyo... Entonces, lo entendí... estaba como caminando sobre una cuerda tensa, y deslizándose sobre ella.



Ahora... ¿como pude haber registrado eso, con sólo un vistazo de reojo y desenfocado, a cuarenta y cinco metros... sin siquiera ver su cuerpo? En verdad es simple... *no había ninguna acción de ascenso y descenso en su cabeza*. Prueba a caminar imaginariamente sobre una cuerda tensa, y tu cabeza se mantendrá a nivel... no hay ascensos ni descensos.



Desde entonces, siempre observo primero cuánta acción de subir y bajar hay en la cabeza. ¡Esa cantidad de ascensos y descensos es la clave!

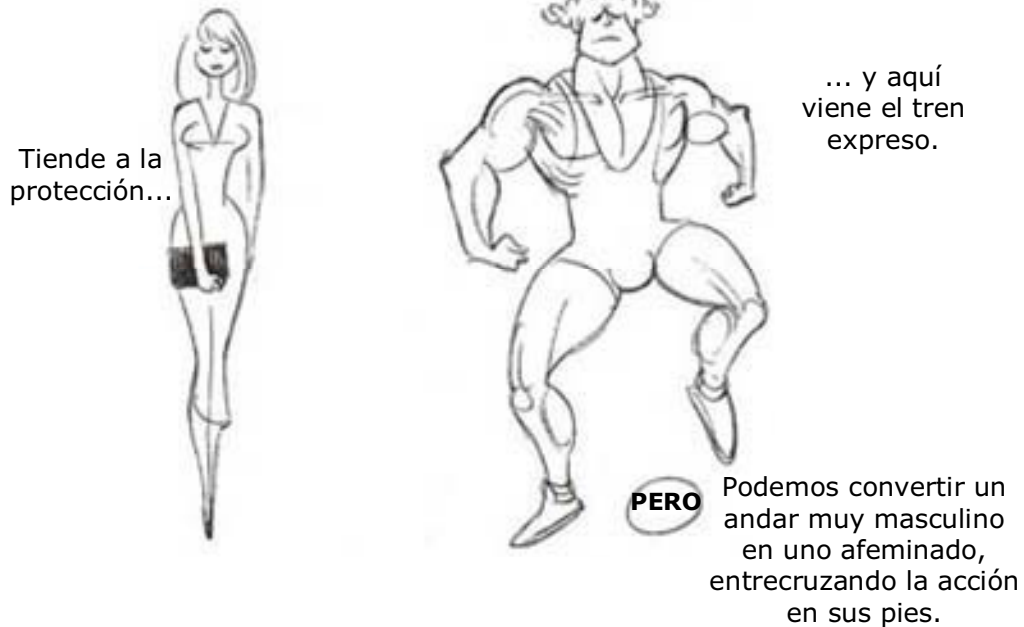
La mujeres a menudo dan pasos cortos y en línea recta.
Piernas juntas = El cuerpo asciende y desciende poco.

En contraste con Mr. Macho:



Las mujeres mayormente caminan con sus piernas muy juntas, protegiendo la entrepierna, resultando escasa la acción de ascenso y descenso sobre la cabeza y el cuerpo. El uso de faldas también restringe sus movimientos.

Sin embargo, Mr. Macho, debido a su equipamiento, lleva sus piernas lo bastante abiertas, y hay montones de ascensos y descensos sobre la cabeza y el cuerpo en cada una de sus zancadas.



Obteniendo el Peso

No obtenemos peso por un ligero movimiento de nivel.

Cuando trazamos en forma directa una acción de caminar real (el término de fantasía es rotoscopiado), no suele funcionar demasiado bien. Obviamente funciona en acción real, pero cuando la trazas con exactitud, flota... nadie sabe en verdad por qué. Así es que incrementamos los ascensos y descensos (acentuando o exagerándolos) y así funcionará.

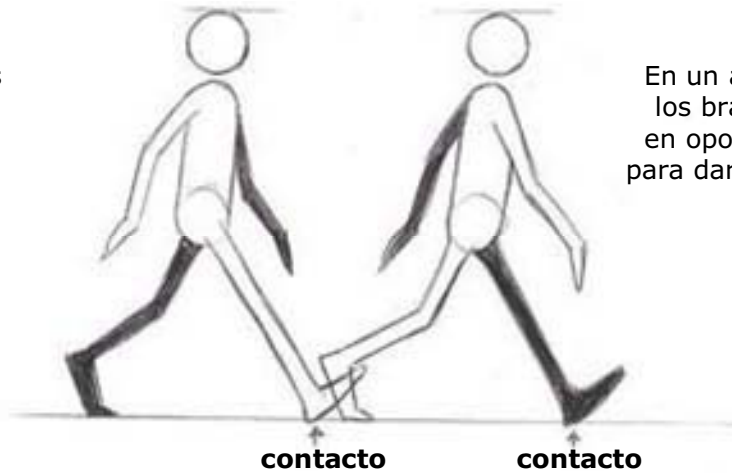
Es la pose de ascenso y descenso de las masas la que transmite sensación de peso.



Es en la pose de descenso cuando las piernas son dobladas, y en que la masa del cuerpo queda por debajo, dando la sensación de peso.

Antes de empezar a construir e inventar caminatas, esto es lo que sucede en lo que llamamos una caminata "normal":

Primero, haremos las dos poses de contacto.



En un andar convencional, los brazos están siempre en oposición a las piernas, para dar equilibrio e impulso.

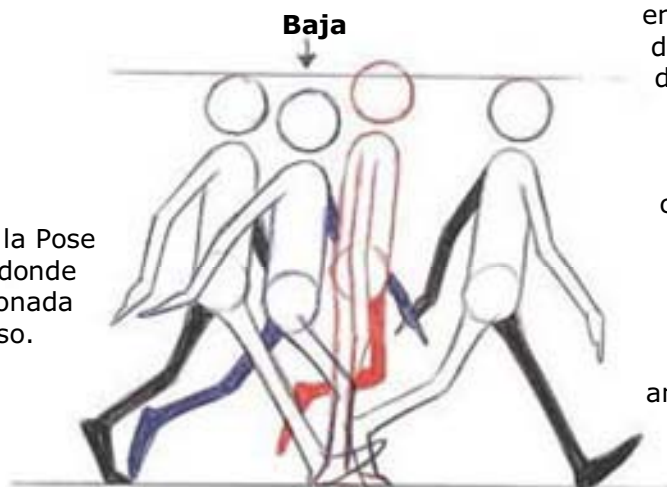
Luego intercalaremos la pose de pase.

Pose Media o Quiebre Fase Intermedia



Al estar la pierna recta en la **Pose Media**, se elevarán la pelvis, el cuerpo y la cabeza ligeramente.

Después, viene la Pose de Descenso, donde la pierna flexionada toma el peso.

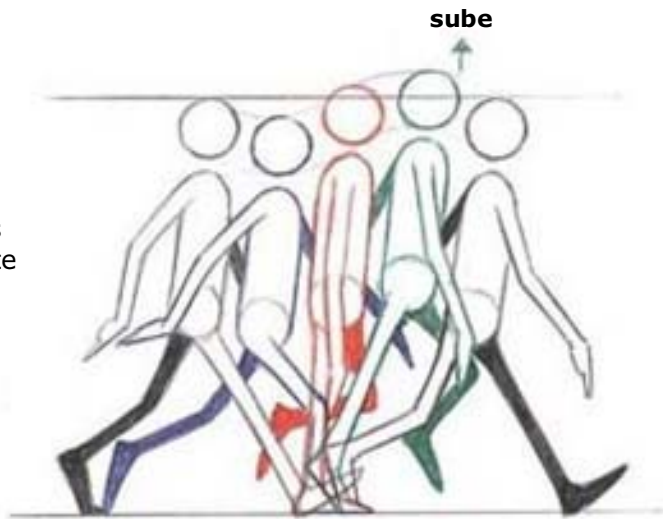


Y sólo para complicarnos la vida, en un andar normal el balanceo del brazo derecho da su punto de mayor amplitud en la pose de descenso.

(No en la pose de contacto, como hubiéramos preferido).

Podríamos ignorar el hecho mientras continuamos, pero también podríamos comprender dicha norma, antes de empezar a hacer lío...

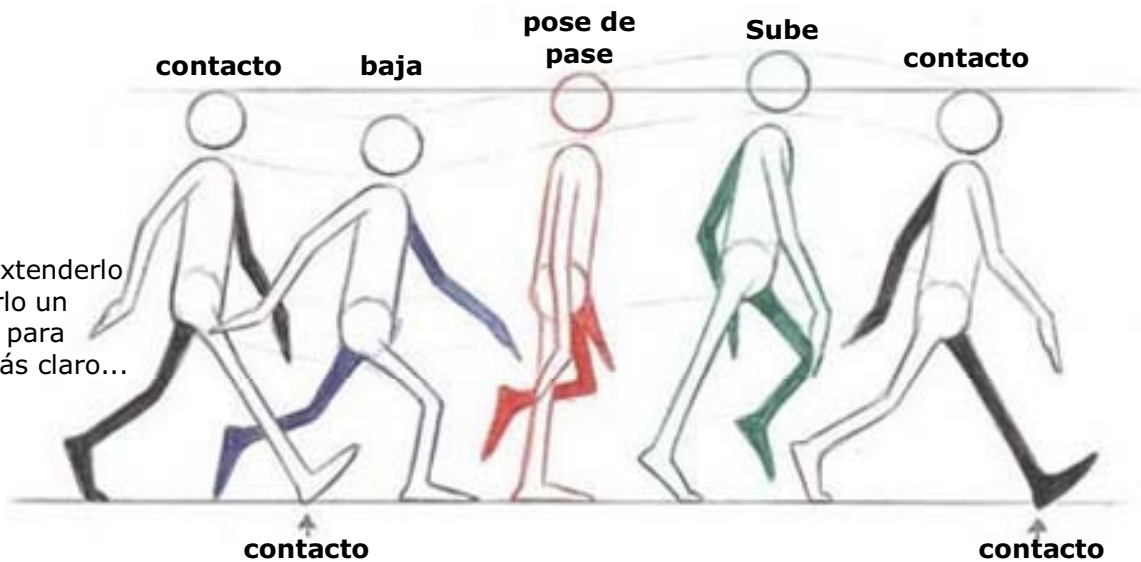
Luego, ubicamos la pose ascendente (empuje).



El pie que empuja lleva la pelvis, el cuerpo y la cabeza a su posición más alta.

Luego, la pierna se estira para ubicarnos en la Pose de Contacto, para evitar que nos caigamos de boca al piso.

Vamos a extenderlo y exagerarlo un poco más, para que sea más claro...



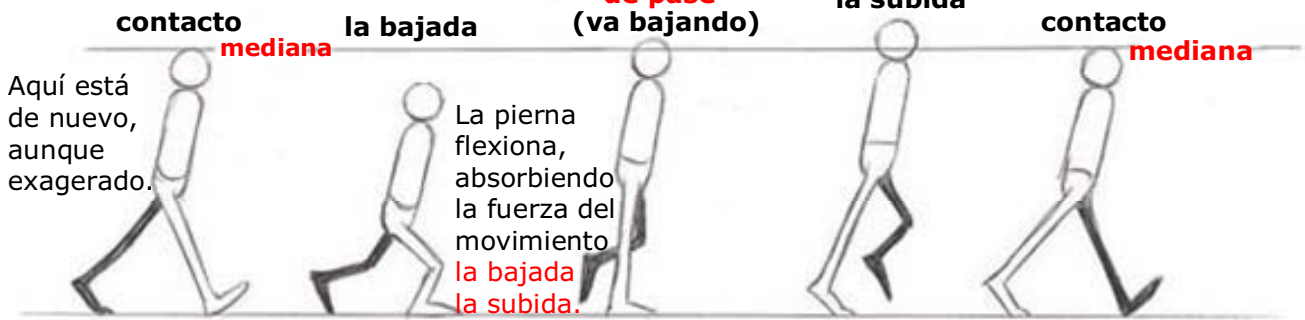
Así, en un andar convencional realista...

El peso queda *arriba*... **Sube**
 El peso se ubica *debajo*.... **Baja**

Justo después del paso.
 Justo después del contacto
 Justo después de la Pose de Pase

posición de pase
 (va bajando)

la subida



Aquí está de nuevo, aunque exagerado.

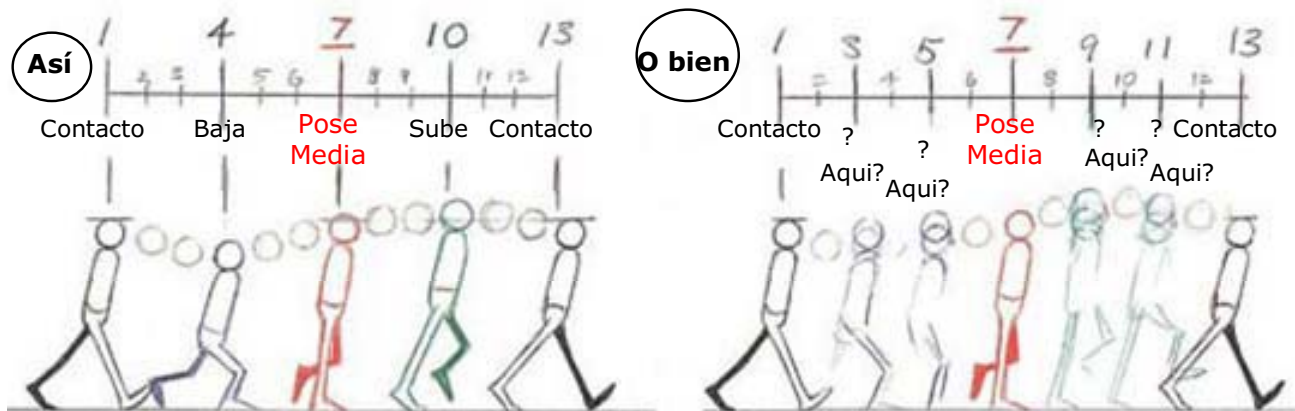
La pierna flexiona, absorbiendo la fuerza del movimiento
 la bajada
 la subida.

Fijar el Tiempo

Lo primero a hacer en una caminata es fijar un ritmo o compás.

Por lo general, la gente camina en un tiempo de marcha en Doceavos (Doceavos).
(Medio segundo por paso, dos pasos por segundo)

Pero a los perezosos animadores no les gusta hacerlo en Doceavos porque resulta difícil para dividir. Tienes que usar "Tercios", pensar parcialmente en tercios.

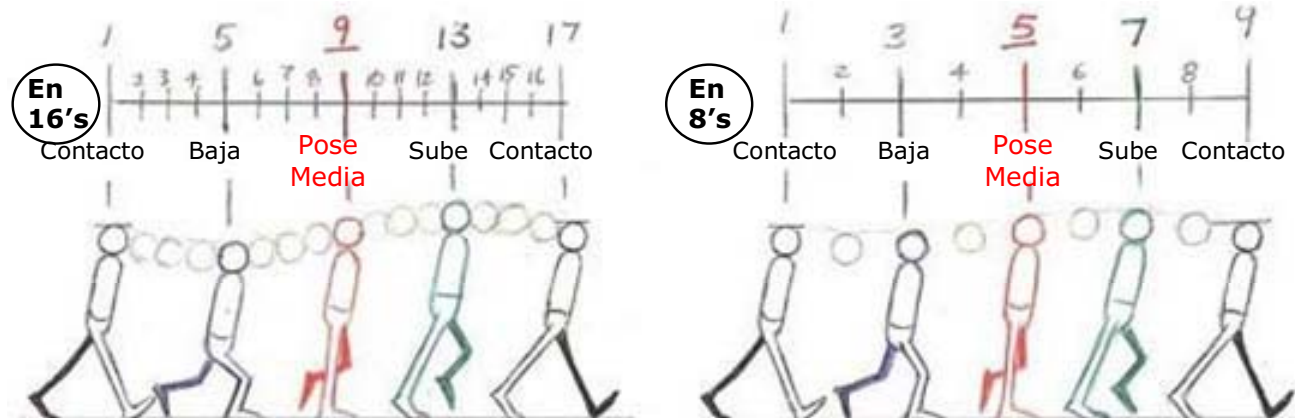


Los intermedios serán en tercios.

Oh... ¿dónde ponemos ahora el abajo o el arriba? Hey, esto se pone difícil... especialmente cuando llegamos a los brazos y a la cabeza. ¿Habrá un modo más fácil?

Sí hay una manera más fácil: hacerlo caminar en 16's o en 8's.

Mucho más fácil caminar en 16's (fácil de dividir), lo mismo sucede en 8's.
(cada paso = dos tercios de segundo, tres pasos por segundo)



Eso hace la vida más fácil...
Acción de ascenso y descenso reducida.

(Ahora son divisiones, ya que sucede en un tiempo más corto).
Esta es la razón por la que las caminatas son generalmente animadas en Octavos.
Bomp, bomp, bomp... tres pasos por segundo.

Así que fijamos un compás:

- 4 Fotogramas = Una carrera muy rápida (seis pasos por segundo).**
- 6 Fotogramas = Una carrera o caminata muy rápida (cuatro pasos por segundo).**
- 8 Fotogramas = Carrera lenta o caminar "cartoon" (tres pasos por segundo).**
- 12 Fotogramas = Caminata enérgica-natural (dos pasos por segundo).**
- 16 Fotogramas = Caminata de paseo-placentera (dos tercios de segundo por paso).**
- 20 Fotogramas = Persona mayor o cansada (casi un segundo por paso).**
- 24 Fotogramas = Paso lento (un paso por segundo).**
- 32 Fotogramas = "Muéstreme el camino... a casa".**

La mejor forma de darle el *timing* a una caminata (o a cualquier cosa) es actuarlo y tomarse el tiempo a uno mismo, con un cronómetro. También, actuarlo con un metrónomo resulta de gran ayuda.

Naturalmente, yo pienso en segundos... "One Mississippi" o "One Little Monkey" o "A Thousand and One", etc.

N. del T. Estas son frases en inglés que tardan un segundo en pronunciarse.



Ken Harris* pensaba en pies (un pie = 18 fotogramas), probablemente porque debía producir treinta pies de animación por semana. Él golpeaba el extremo de su lápiz exactamente cada dos tercios de segundo, como nosotros lo actuaríamos.

Milt Kahl me dijo que en su primer semana en Disney compró un cronómetro, y fue hacia el centro en el horario del almuerzo para tomar el tiempo al caminar de la gente (caminatas normales, gente yendo hacia algún lado). Dijo que invariablemente estaban en doce exposiciones, como tiempo de marcha.

Como consecuencia, solía marcar doce exposiciones como punto de referencia. Cualquier cosa que midiera era tanto más o tanto menos que esas doce exposiciones. Decía que solía pensar... "Bueno, son casi octavos". Decía que eso le facilitaba la labor en alguna forma.

Chuck Jones comentaba que los cortos del Correcaminos tenían un tempo musical incorporado. Él tomaba el tiempo de toda la película, golpeando cosas en un compás fijo para que tuvieran una integridad musical y rítmica ya incorporada. Luego los músicos podían seguir el ritmo, ignorarlo o pasar la música por sobre él.

Chuck me dijo que solían tener hojas de exposición con una línea de color impresa a través de la misma cada dieciséis cuadros, y otra marcada cada doce cuadros. Las llamaba "Hojas 16" u "Hojas 12". Supongo que las hojas normales serían las "Hojas 8".

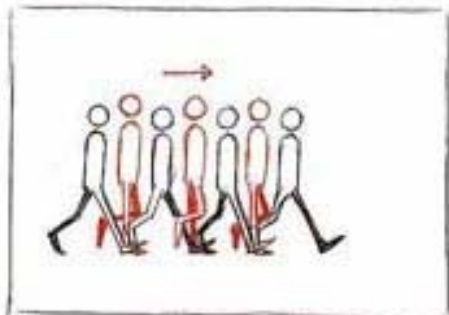
Una vez mencioné a Art Babbitt que me gustaba el *timing* de los Tom y Jerry. "Oh, sí..." dijo despectivamente... "Todo en octavos".

Esa clase de *timing* sincronizado en forma ajustada a la música, es raro hoy en día. Lo llaman "Mickey Mousing" donde se acentúa todo (es un término actualmente peyorativo, considerado melodramático) pero puede ser extremadamente efectivo.

N del T: Ken Harris, vendedor de autos devenido animador, ingresó a Warner luego de dar prueba en Disney, donde no ingresó por su particular modo de animar en base a puntas extremas y un gran sentido del timing, contando lo justo con pocos dibujos.

Al probar las caminatas, es mejor mantener la figura simple. Es rápido de hacer, y fácil para corregir o efectuar cambios.

Al hacer estas caminatas, también es bueno tomar unos pasos a través de la página o pantalla.



No tratar de hacer un ciclo de caminata en el sitio, con los pies deslizándose hacia atrás, etc. Todo eso resulta demasiado técnico, queremos nuestra mente libre para concentrarse en lograr una caminata interesante y yendo hacia delante.

Podremos hacer de la caminata un ciclo más tarde, quizás sólo para los pies y el cuerpo, pero luego de tener los brazos y la cabeza actuando por separado. Los ciclos resultan mecánicos y lucen como lo que son... ciclos.

Chuck Jones contaba que su pequeña nieta de tres años preguntaba... "Abuelo, ¿por qué la misma ola continúa golpeando en la isla?".

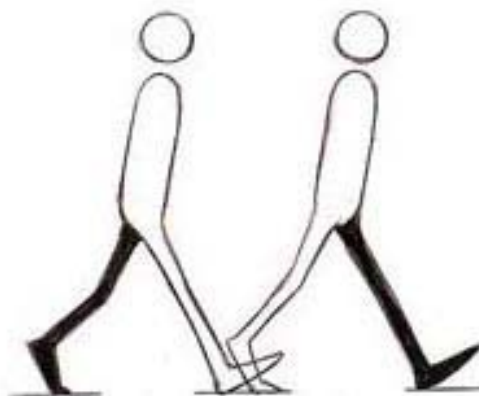
Incidentalmente, si está usando colores al igual que yo aquí, funciona muy bien cuando se filma. A menudo tengo muchos colores al principio, y aún así se percibe la acción con claridad.

Ahora, vamos a empezar a sacar las cosas de lo normal...

La posición de Pase o Quiebre

Hay una forma muy sencilla de construir una caminata. Empieza sólo con tres dibujos.

Primero, hacemos las dos poses de contacto.



Luego, insertamos la Pose Media.

La Pose Media o Quiebre.



Estamos haciendo la pose más elevada: Ascenso.

(Hemos omitido la pierna flexionada tomando el peso, y nuestros contactos como descenso)

Cuando unimos a éstos con dibujos que conectan, la caminata aún tendrá la sensación de peso por los ascensos y descensos. Podemos hacer un tremendo uso de estos tres simples dibujos.

Pero miren lo que sucede si descendemos en la pose de pase...

Pose Media

Logramos una caminata muy diferente... una caminata de cartón.

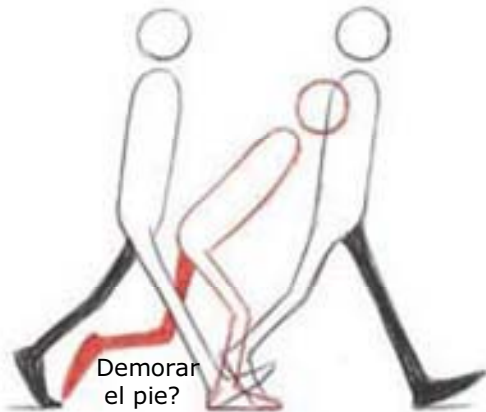


Ahora, la pose de pase es el descenso y los contactos actúan como ascensos, dando aún cierta sensación de peso.

El punto crucial es esta Pose Media, y dónde la colocamos...



Estos Contactos son todos iguales, pero la Pose Media cambia en forma radical la caminata.

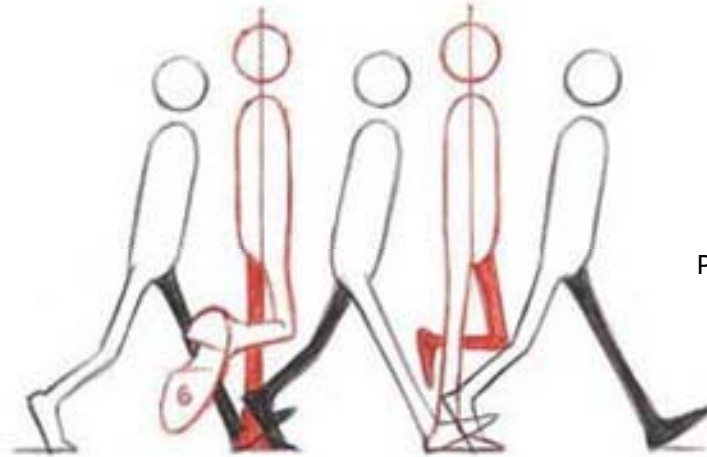


(Obviamente, precisaremos el tiempo para acomodar movimientos amplios, como éstos).



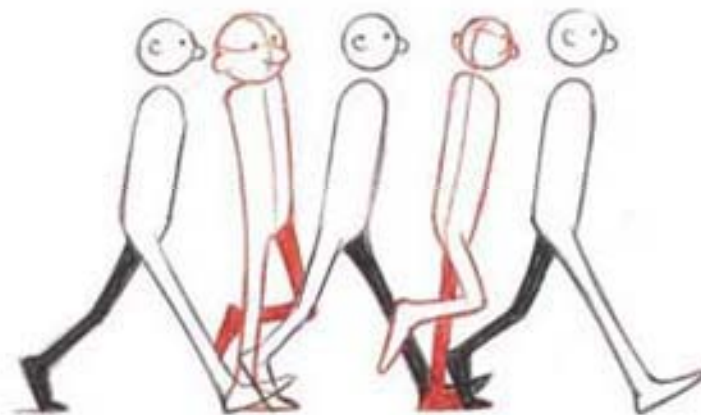
En un paso lento, podríamos ir tan lejos como esto, casi un resbalón.

¿Qué pasaría si los pies se balancearan hacia los lados, en las Poses de Pase?



¿Y tal vez enderezar el cuerpo en las Poses de Pase?

O solo ladear la cabeza y los hombros hacia los costados, en la Pose de Pase.



... sin contar lo que podemos hacer con la cabeza, las manos, brazos y pies.

La Clave es dónde queremos ubicar la Pose Intermedia.

Las variaciones son infinitas...

¿Y por qué nos vamos a limitar a una misma forma?

¿Qué pasaría, si en vez de elevar el cuerpo por entero en la Pose de Pase, lo estiramos? Le da Flexibilidad.



Digamos que es un hombre más pesado...

Nivel de la Pelvis

O en oposición, lo aplastamos... le da Flexibilidad al andar.



Manteniendo el nivel de la pelvis constante.

A mi parecer, creo que Art Babbit pudo haber sido el primero en apartarse del andar normal, o el cliché de las caminatas de propias del *cartoon*. Por supuesto, él fue un gran exponente de la caminata "inventada". Se hizo famoso por las caminatas excéntricas que dió a Goofy, y que convirtieron a Goofy en una estrella... ¡hasta puso los pies hacia atrás! La hizo parecer perfectamente aceptable, y la gente no se daba cuenta de que iban hacia atrás.

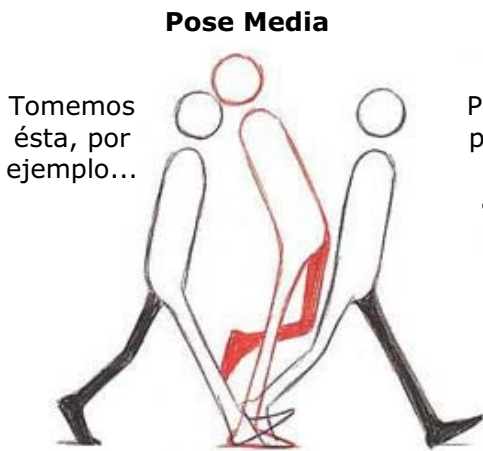
Todo el credo de Art era: "¡Inventar!" Cada regla en animación existe para romperse, si tienes la inventiva y curiosidad por ver más allá de lo que existe. En otras palabras, "Comprendan las reglas, y después aprendan cómo romperlas".

Esto abrió toda una Caja de Pandora inventiva.

Art siempre dijo... "El medio de la animación es muy inusual. Podemos concretar acciones que ningún humano podría realizar... ¡y al hacerlo, parecer convincente!"

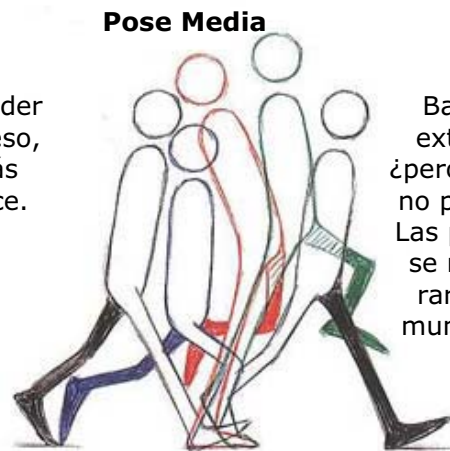
Esta excéntrica idea de la Pose de Pase es un artilugio maravillosamente útil. Lo podemos usar en cualquier parte, y donde lo pongamos tiene un enorme efecto sobre la acción. ¿Y quién dice que no lo podamos poner donde se nos ocurra? Nada nos detiene...

Para ese tema, podemos seguir quebrando las cosas en lugares inusuales, suponiendo que tenemos suficiente tiempo de pantalla para acomodar el movimiento.

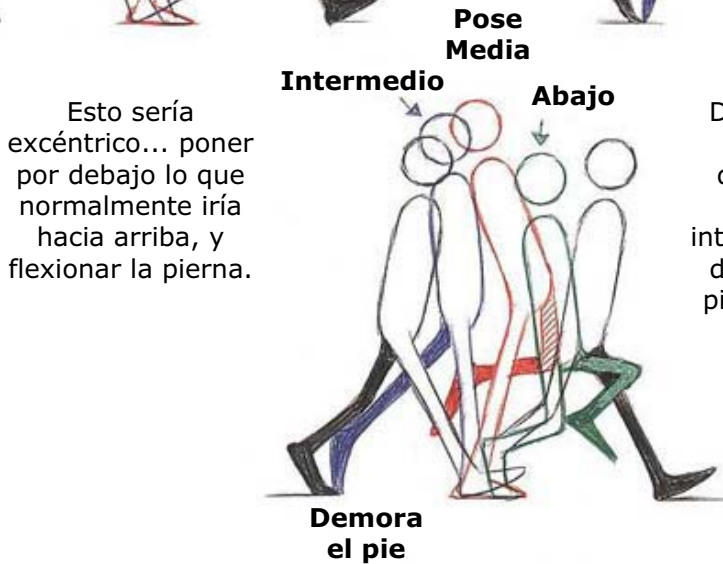


Tomemos ésta, por ejemplo...

Podemos descender para tomar el peso, e ir todavía más alto en el avance.



Bastante extraño... ¿pero por qué no probarlo? Las personas se mueven raro en el mundo real.

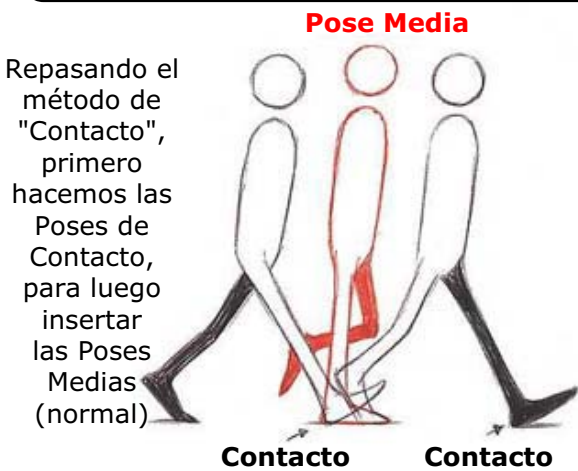


Esto sería excéntrico... poner por debajo lo que normalmente iría hacia arriba, y flexionar la pierna.

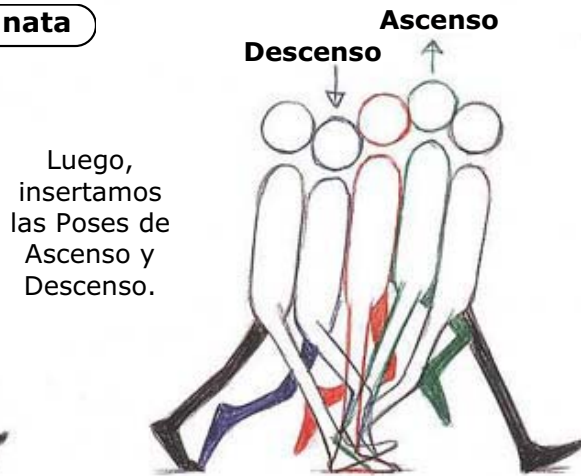
Donde estaba la pose descendente ubica un intermedio, pero demorando la pierna (para el equilibrio).

De todas maneras, regresemos a lo normal...

Dos formas de planificar una caminata



Repasando el método de "Contacto", primero hacemos las Poses de Contacto, para luego insertar las Poses Medias (normal)



Luego, insertamos las Poses de Ascenso y Descenso.

Noté que este Método de Contacto es el que te conduce, te lleva a casa. Es especialmente conveniente para acciones naturales, que es lo que generalmente debemos hacer. Descubrí que es la mejor manera de hacer la mayor parte de las cosas.

Milt Kahl trabajaba de esta manera: "En una caminata o cualquier cosa, hago las Poses de Contacto primero, donde el pie hace contacto con el suelo, aún sin ningún peso sobre él. Es aproximadamente una Pose Media para la cabeza y el cuerpo (ni un ascenso ni un descenso. Yo sé donde están los altos y bajos, y luego los quiebro. Otra razón por la que hago esto es porque hace a una escena fácil de planificar".

"Siempre empiezo con ese contacto porque es algo dinámico, que se mueve. ¡Y es mucho mejor que empezar con el peso ya en el pie, que sería una pose muy estática!"*

**Es lo que hace exactamente el segundo sistema.*

Ésta es la forma en que Art Babbit planificaba normalmente una caminata, y tiene algo muy astuto...

Empezar con las dos poses descendentes (a falta de un término más adecuado, lo llamaremos Método de la Pose Descendente).

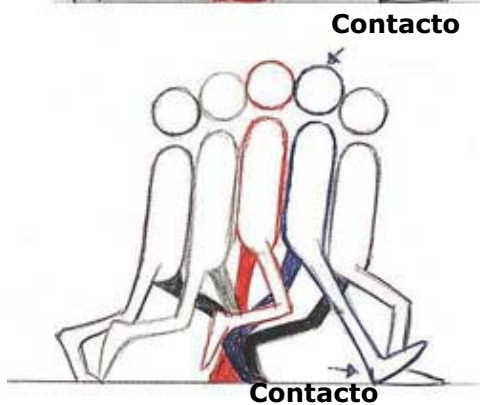


Ahora, insertemos la Pose de Pase, por ahora, justo al medio.



Ahora, tenemos a ambos (ascenso y descenso) cubiertos en sólo tres dibujos.

Una de nuestras próximas Poses Medias serán los Contactos...



... aunque es complicado obtener buenas Poses de Contacto de esta forma.

La inteligencia de esta técnica es que ya nos hemos ocupado del ascenso y descenso en los primeros tres dibujos. Por supuesto, podemos ubicar la Pose de Pase arriba, abajo o a los lados, en cualquier parte que queramos. Pero tener los descensos ya resueltos nos ayuda a inventar, nos otorga una cuadrícula simple sobre la cual complicarse, si queremos hacerlo.

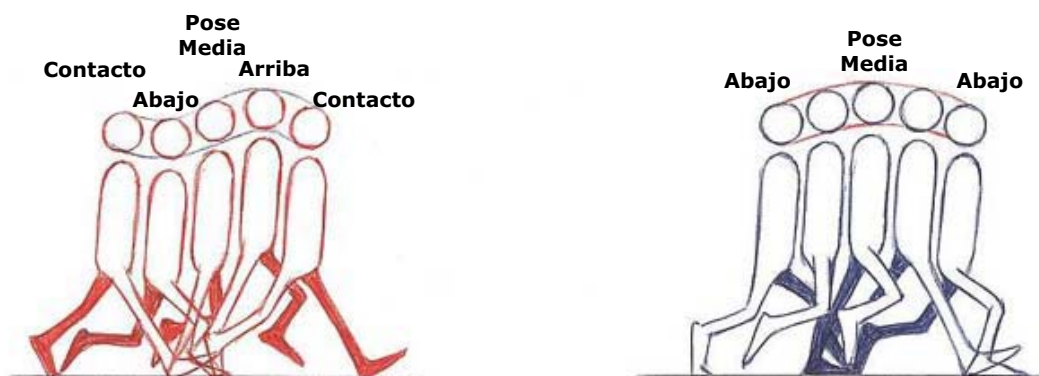
Sabemos que ya tendrá peso, y así somos libres de improvisar e inventar acciones excéntricas, o sucesos que no podrían acontecer en el mundo real.


De nuevo, no estamos limitados a un método u otro... ¿por qué no tener los dos? No sólo eso, sino además...

Yo recomiendo mucho la Técnica de Contacto para uso general, pero empezar con la Pose de Descenso es muy útil para las invenciones no convencionales.

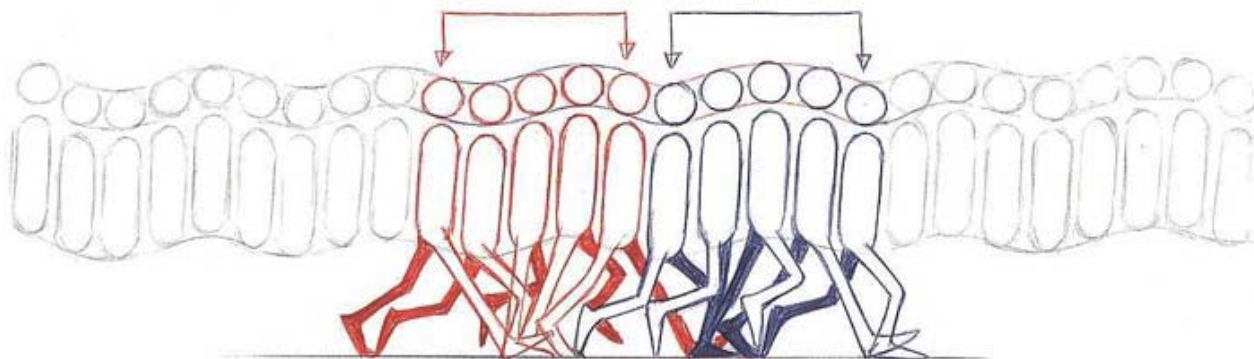
Desde ahora en adelante, usaremos ambas técnicas.

Es un poco académico, pero si tomamos ambos métodos...



Y juntarlos ajustadamente... 

Método de Contacto **Método de Pose Descendente**



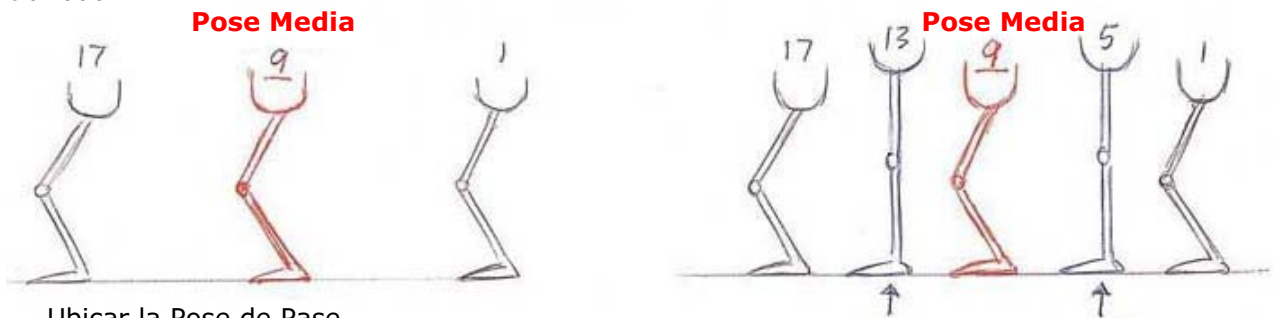
Tenemos todas las fases de Ascenso y Descenso en un andar normal. Es lo mismo, sólo estamos empezando una fase antes o una fase después.

El Doble Rebote

Esta caminata de Doble Rebote exhibe optimismo y energía, la actitud americana del "puedo hacerlo". Ellos usaron esta clase de caminata como locos a principios de los años 30, donde muchos personajes (como bichos y esas cosas) se movían ejecutando llamativos doble rebote.

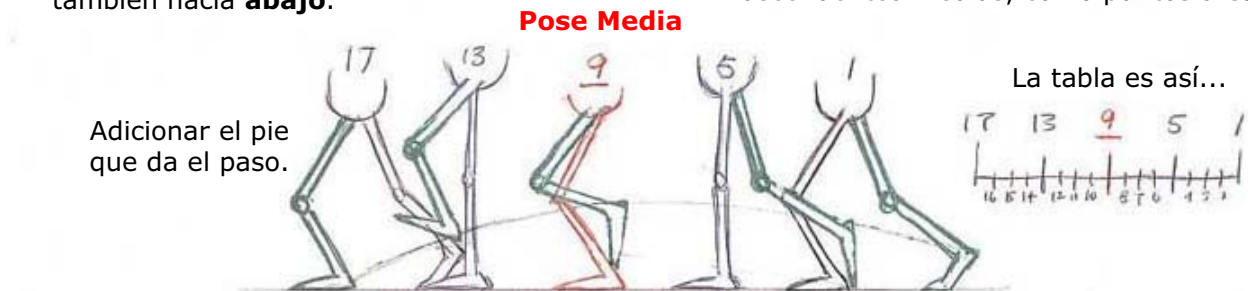
La idea es dos rebotes por paso, así rebotas dos veces. Desciendes (o asciendes), en vez de una, dos veces por paso.

Vamos a establecer un paso de 16 fotogramas (en Unos, porque serán muchos). Empezaremos con la pierna flexionada hacia abajo, y separemos las piernas para aportar mayor claridad.



Ubicar la Pose de Pase en el medio, pero también hacia **abajo**.

Establecer las próximas dos poses ascendentes medias, como puntos **altos**.



Adicionar el pie que da el paso.

La tabla es así...



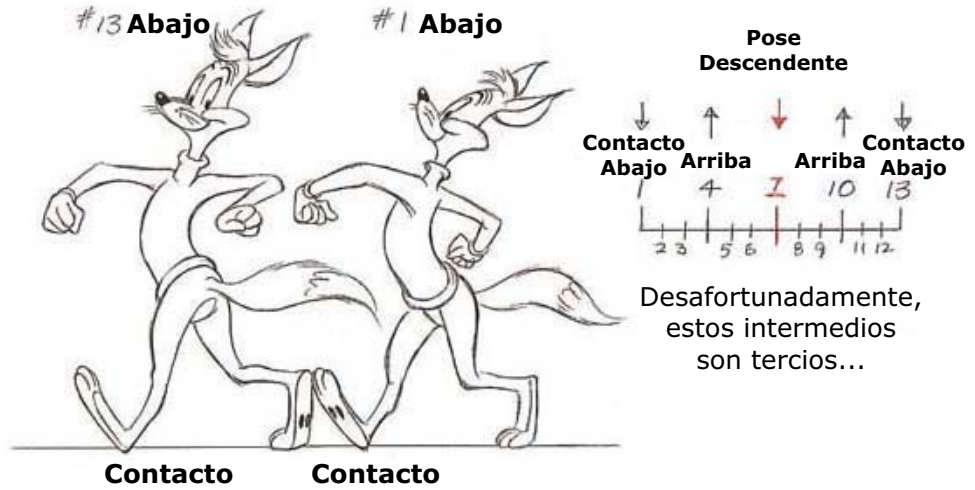
usemos la Técnica de Contacto, empezando por éstos.

Los contactos y las Poses Medias son los altos, y las poses medias son los bajos.

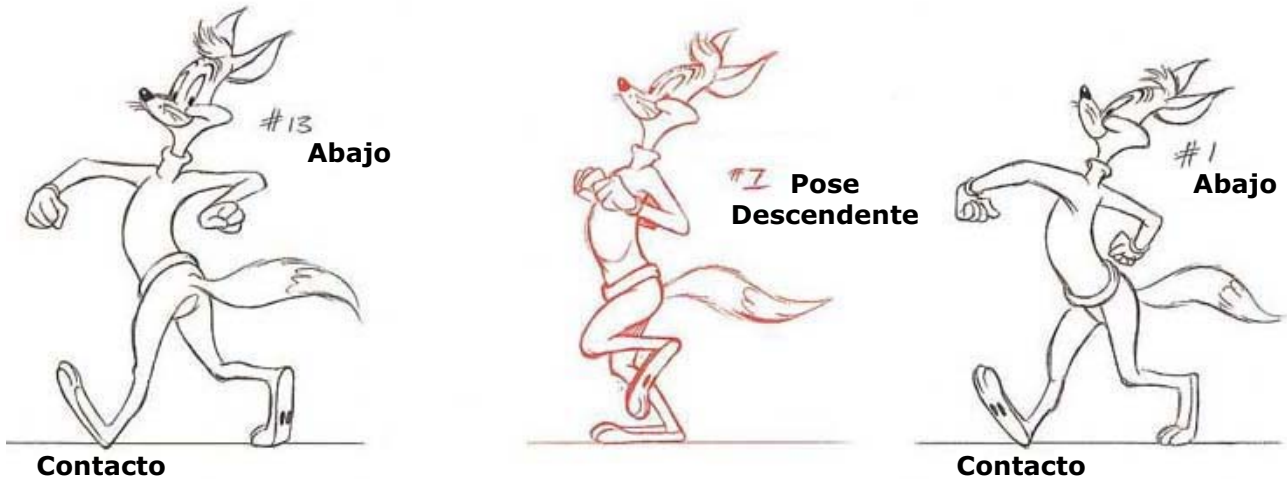
NTd: Eso último no encontré como expresarlo correctamente...

Dibujé este andar de doble rebote combinando ambas técnicas. Así, establecí primeramente los puntos de contacto de la pierna extendida, aunque también hice los descensos.

Éste está en Unos, tomando un paso del andar en doceavos.



Desafortunadamente, estos intermedios son tercios...



Soltándolo

Quando el brazo se impulsa hacia delante, el hombro lo acompaña.

Quando el brazo cae hacia atrás, el hombro lo acompaña.

Empezaremos con este simple cliché de caminata... nada genial aún.

Los brazos se mueven naturalmente en forma opuesta a las piernas, pero simplemente estableciendo hombros opuestos respecto a las piernas, lograremos mayor sensación de vida.



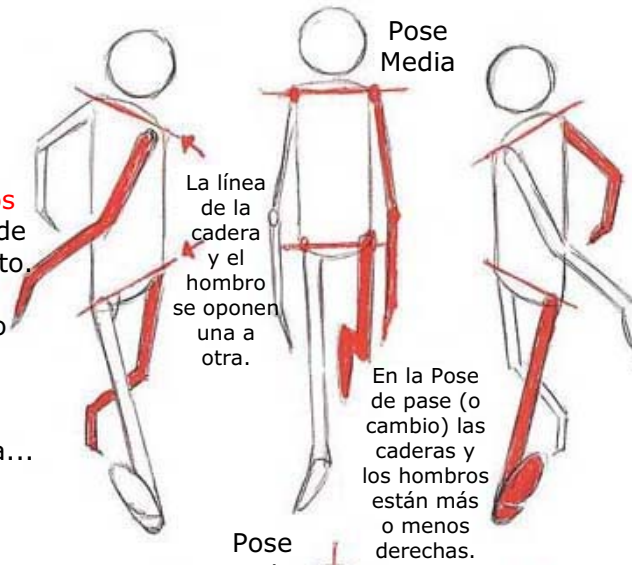
NdT: Aquí podemos establecer algo semejante a la discusión que llevó a Muybridge a involucrarse en una apuesta... el texto dice "**Quando el pie va atrás**". Entiendo que se refiere a la posición respecto al eje del cuerpo, porque el pie en un andar normal no retrocede... hace contacto, para luego flexionar e impulsarse hacia delante.

Quando el pie queda detrás, la articulación de la cadera lo acompaña. Quando el pie va hacia delante, la articulación de la cadera lo acompaña.

(Vista frontal, separándolo para mayor claridad).

Ahora, **inclinemos los hombros** para dotar de vitalidad al movimiento.

Estamos retomando nuestro esquema básico, agregando algunos elementos para armar el sistema...

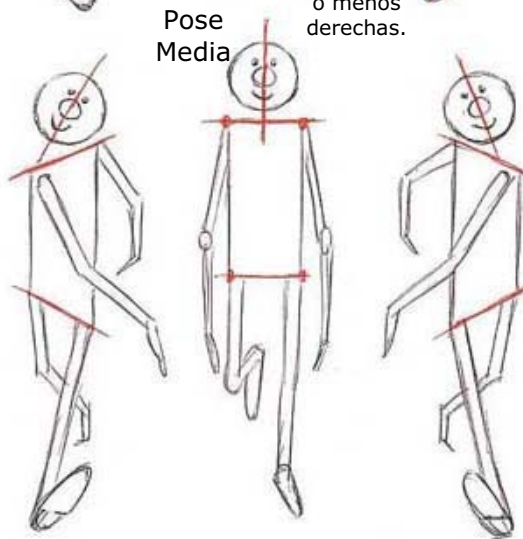


La línea de la cadera y el hombro se oponen una a otra.

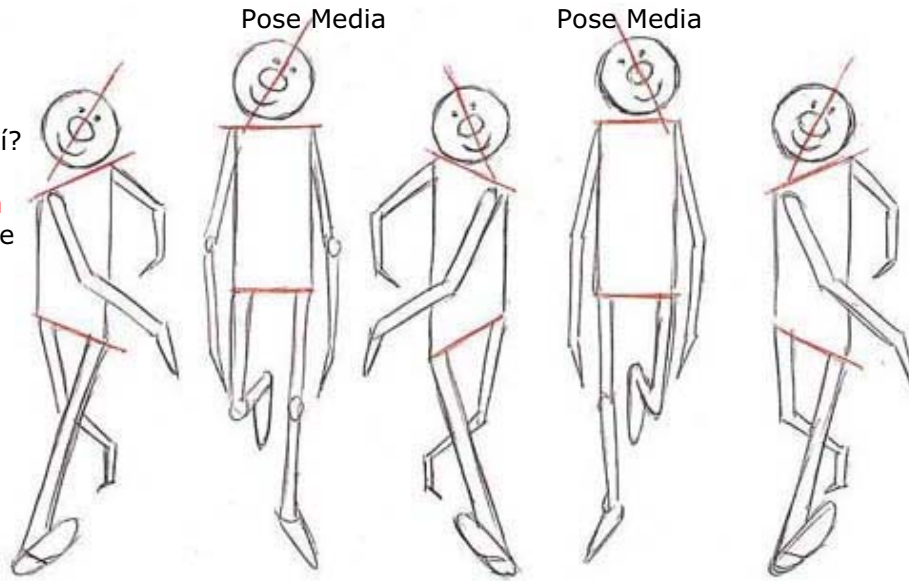
En la Pose de pase (o cambio) las caderas y los hombros están más o menos derechas.

Ahora, hagamos algo con la cabeza, para hacer a esta simple fórmula de caminata más interesante.

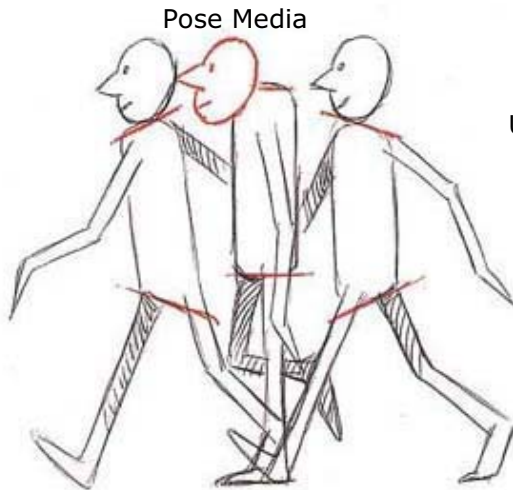
Inclinemos su cabeza:



¿Y qué sucede así?
Demoremos la inclinación de la cabeza en la Pose de Cambio.



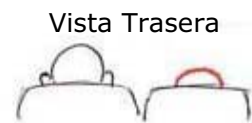
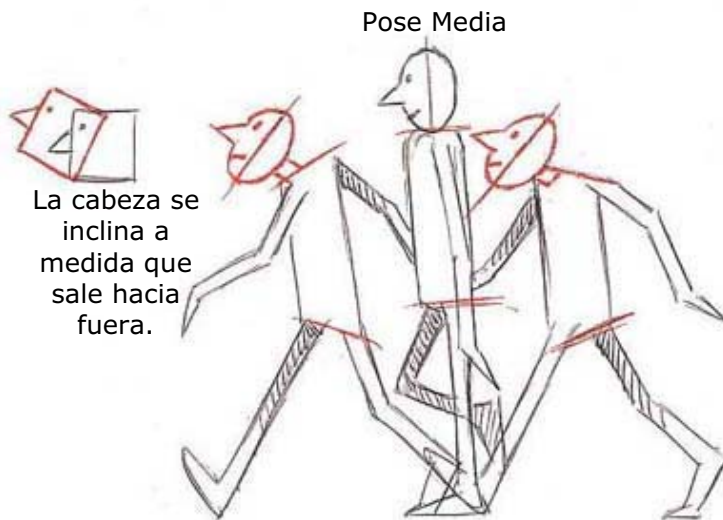
Hagamos algo más con la cabeza. Saquemos la cabeza hacia fuera en la pose de cambio (le da un ligero "efecto paloma").



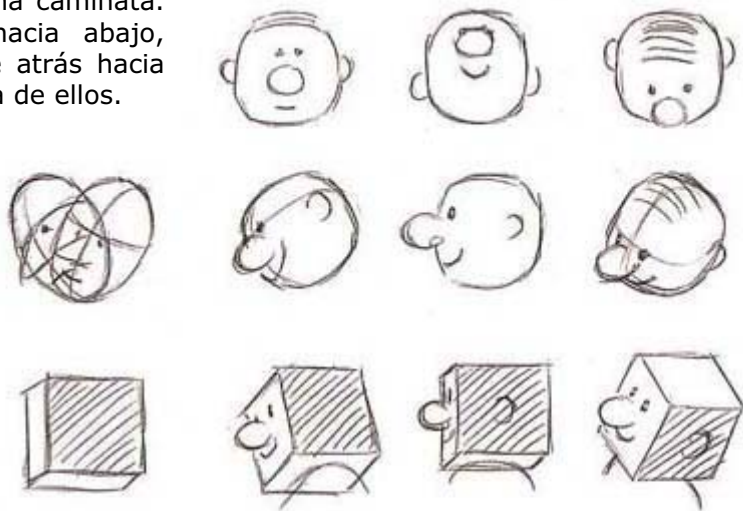
Un pequeño detalle que sea distinto, dará un aire diferente a la fórmula.

O...

La cabeza va hacia delante en forma continua, hasta el final del paso.



Cada pequeño detalle logra alterar una caminata. Mover la cabeza hacia arriba o hacia abajo, inclinarla de lado a lado, moverla de atrás hacia delante o la combinación de cualquiera de ellos.



Se puede pensar en la cabeza como un cubo.

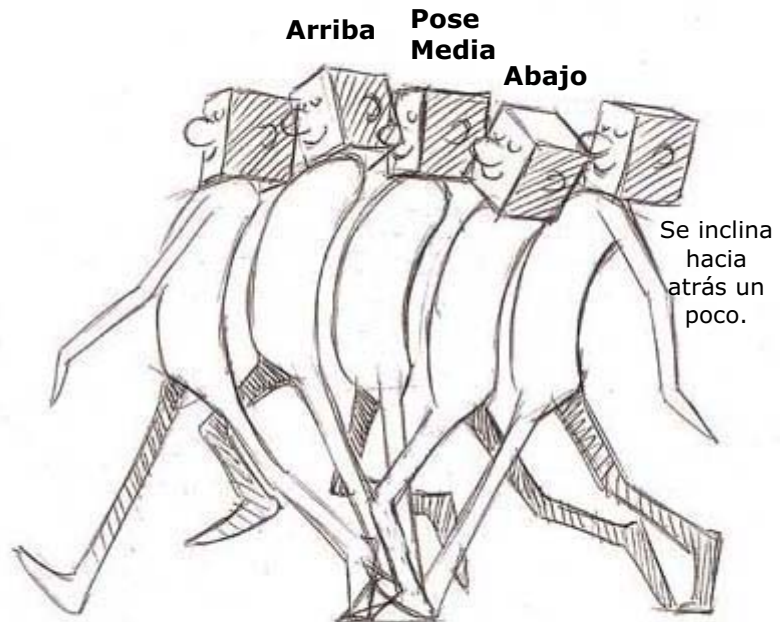
La cabeza del ególatra.

Esto se observa mucho en políticos, actores y personas que imaginan a una cámara sobre ellos todo el tiempo.

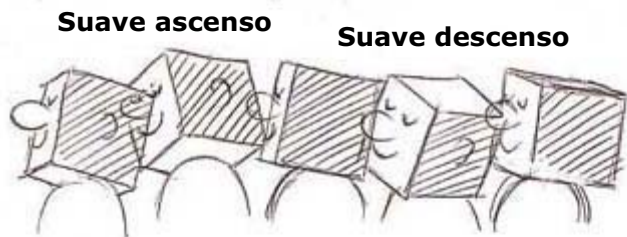
Algunos comediantes lo hacen cuando obtienen gran respuesta del público.

NdT: Refiere a la reverencia, como reconocimiento a quienes lo aplauden.

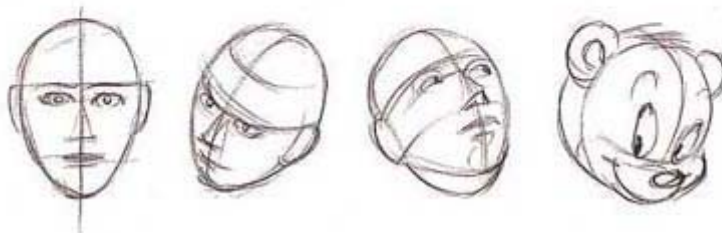
En Hollywood, hasta he visto al cartero haciendo esto...



Ir flotando... Enamorado de sí mismo "es en verdad maravilloso ser maravilloso". Funcionará muy bien con un ligero ascenso y descenso.



Cuando niño, siempre me preguntaba por qué los animadores dibujaban cabezas así, con líneas de construcción por encima.



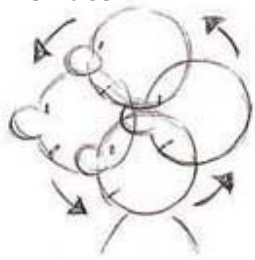
Ahora, conozco el porqué... están moviendo masas todo el tiempo.

Pero...

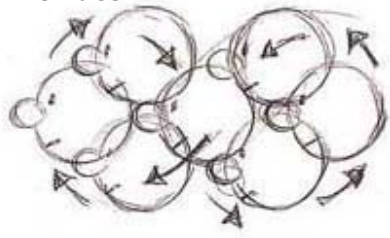
Un consejo de Ken Harris:

Para las caminatas no hagan ciclos de acción del cuerpo y la cabeza en forma circular o en octavos. Si lo hacen así, parecerá el caminar de un pájaro o una paloma (a menos que quieran lograr eso).

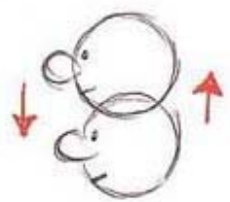
No hacer



No hacer



Hacer



Por seguridad, sostengan la masa más derecha arriba y abajo.

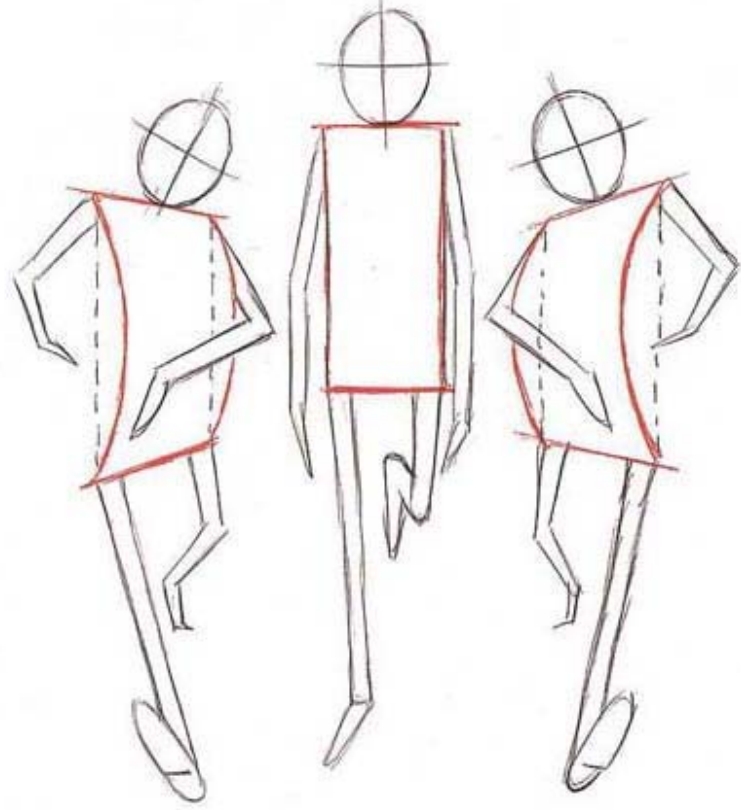
Manteniendo esto en mente, debemos aún ser valientes y probar cosas...

Construyendo sobre nuestro esquema básico, ya hemos agregado más acción en la cabeza, hombros, brazos, caderas y pies:

Pose Media

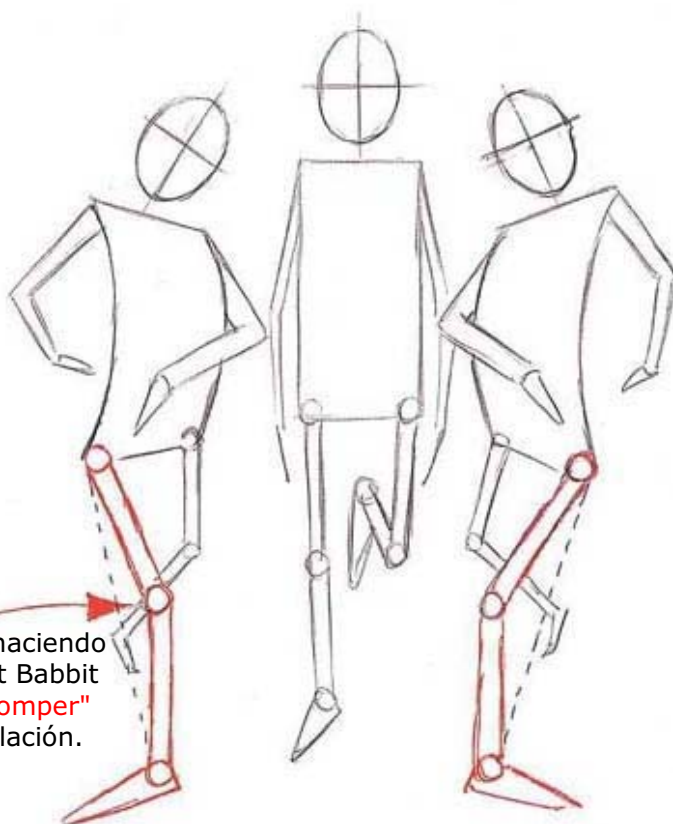
Ahora, **flexionemos el cuerpo** en sus extremos.

Manténte firme en esta Pose Media



Ahora, vamos a hacer cosas en piernas y brazos que parecerán extrañas...

Vamos a "quebrar" la pierna.
Vamos a doblarla, aún si pueda hacerse o no.



Estamos haciendo lo que Art Babbit llama "Romper" la articulación.



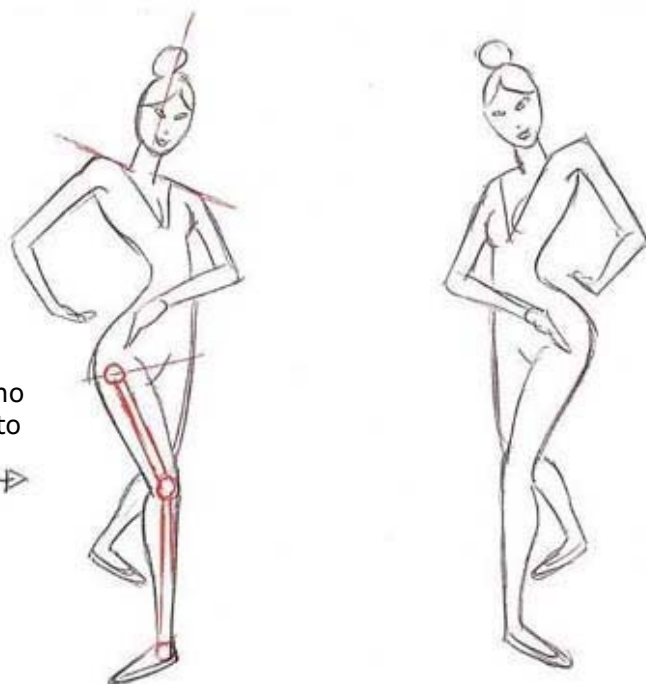
Por supuesto, sus huesos quedan del mismo tamaño. La única vez que cambian es cuando se acortan al frente, por la perspectiva.

Hemos tomado un martillo, para "romper" la articulación,



doblándola en un sentido "equivocado".

Parece bastante raro, pero si dibujamos una bailarina de ballet por encima, se ve muy bien.



Vamos a tener mucho más de esto luego... →

... así que podemos tomarnos libertades increíbles con la estructura subyacente (si así lo queremos) y quedará perfectamente aceptable, especialmente en movimiento!

¿Por qué estamos haciendo esto?

Todo lo que estamos haciendo es acentuar el cambio, más vida dentro de la acción.
Desentumecer las cosas. Dotarlas de más vida.

*Grim Natwick dijo:

NT: Animador Noruego que integró el staff de "Blancanieves". Formó parte del staff del estudio de los hermanos Fleischer, creando allí a Betty Boop. Se lo consideraba un especialista en la animación de personajes femeninos.

Solíamos apostar diez dólares contra diez centavos a que podías tomar cualquier personaje para hacerlo caminar a través del salón, y reírnos de él.

Solíamos tener alrededor de veinticuatro formas distintas de caminar. Hacíamos ciertos movimientos del cuerpo, un cierto movimiento de la cabeza, una cierta forma de caminar, un gran paso o el estilo *Goofy* que desarrolló Art Babbit.

"Mientras un brazo se mueve naturalmente junto a su pierna opuesta, rompíamos las reglas en ocho o diez formas diferentes, para hacerlo caminar en forma más interesante".

Vamos a tomar ahora nuestro plan básico, y agregarle cosas sobre el esquema de construcción.

Digamos que tenemos cierto caminar enojado, normalmente haríamos esto:



Pero miren lo que sucede cuando hacemos sólo dos cosas:



Llevemos este andar ofuscado más lejos...

Esto es lo que Art Babbit hizo toda su vida, hacer que movimientos imposibles lucieran convincentes y creíbles. Él solía decir: "Intenten ser poco verdaderos".

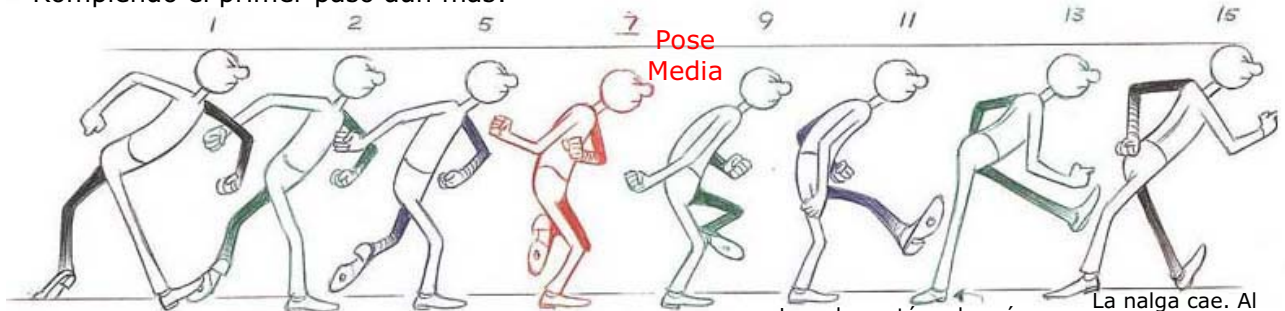
Así no parece sólo un paso que se repite. Cambiamos ligeramente la silueta en el segundo contacto (#15) para que las contraposiciones del brazo sean distintas al contacto #1.

En los puntos de contacto, la pierna retrasada se "quebra", y el pie rotado hacia atrás. Aquí está en medios, cada paso insume catorce cuadros.



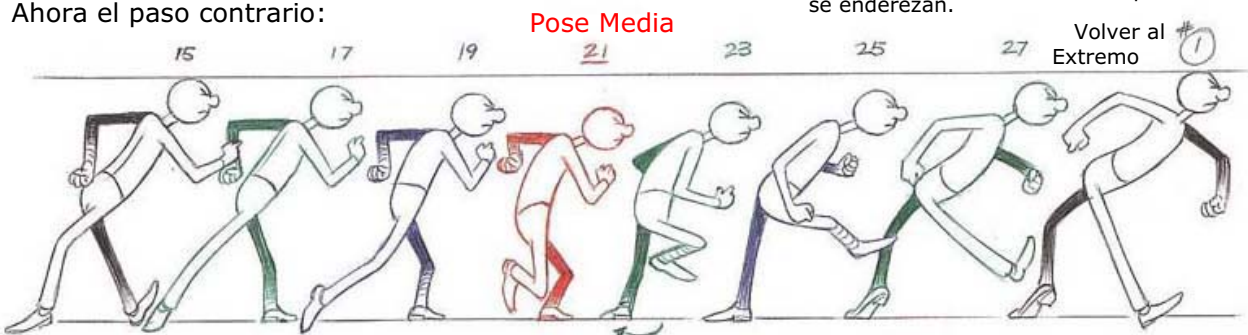
Arco trasero al reverso. Posición del brazo distinta al contacto anterior. Parte posterior del arco nuevamente revertida. El pie hacia atrás, y la parte posterior del arco se revierte una vez más.

Rompiendo el primer paso aún más:



(Sólo un intermedio) Se "quebra" la mano. Se "quebra" el brazo. El brazo continúa "quebrado". La nalga está en lo más alto. El arco posterior al reverso, la suela del zapato se orienta lejos nuestro, ambas piernas se enderezan. La nalga cae. Al contactar el suelo, el cuerpo se "tuerce" en dirección contraria a nosotros. El pie más cercano queda detrás.

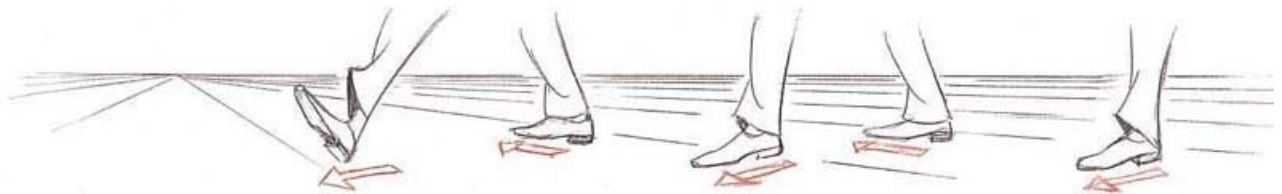
Ahora el paso contrario:



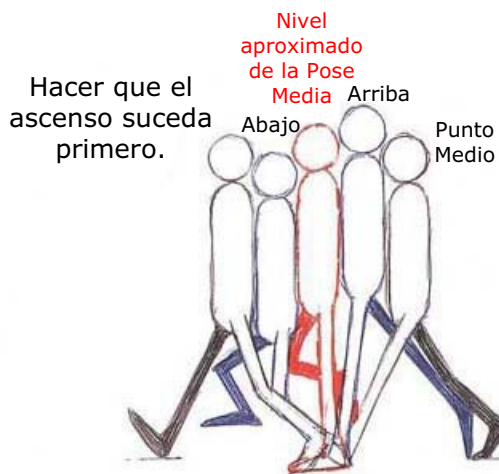
El balanceo del brazo NO se quebra. El pie gira hacia atrás, antes. El resto del modelo NO se quebra, es el mismo.

Dicho sea de paso, en una caminata de perfil ayuda tener un pie algo adelantado, y en un ángulo ligeramente hacia fuera (estuve manteniendo los elementos muy esquemáticos hasta ahora).

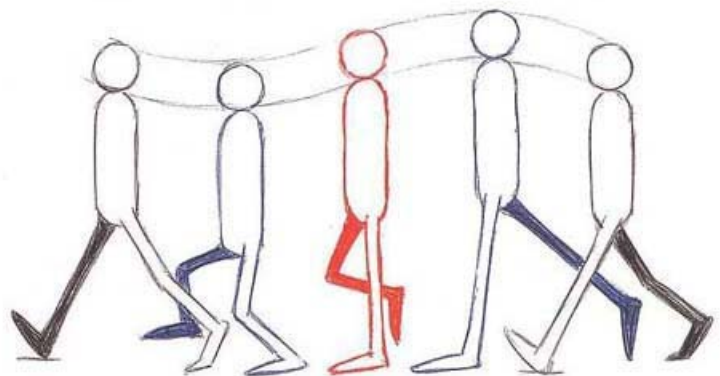
Hacer que el ascenso suceda primero.



Sigamos manteniendo las cosas fuera de lo normal... ¿por qué no hacer una simple reversión del ascenso y descenso de una caminata normal?



Extendido:



Volviendo a nuestras tres poses principales.



Así que tratemos de hacer girar la rodilla hacia adentro, en la Pose de Pase.

