

LA ACCIÓN DE CAMINAR: Planteamientos escénicos y procedimientos.

Por Miguel Díez Lasangre

En el número anterior de nuestra revista hicimos una pequeña reflexión sobre la manera de caminar de los seres bípedos y el movimiento de sus articulaciones y columna vertebral, con la intención de que el lector tuviera una sencilla herramienta de observación de este tipo de acciones. A este conjunto de observaciones lo habíamos definido como "anatomía del paso". En una segunda parte del texto nos centramos en cómo caracterizar al personaje a través del paso y en aquellas cosas que se podían modificar como variaciones de la secuencia estándar de la que se habló en la primera parte. Un concepto muy importante que conviene no perder de vista era lo que habíamos definido como "primera" y "segunda" clave.

En el presente artículo nos proponemos profundizar un poco más en la manera de representar personajes que caminan. Nos centraremos en la planificación técnica de dicha acción en función del planteamiento escénico que nos interese y para posteriormente analizar las ventajas e inconvenientes de las distintas soluciones. Como el tema da para mucho, de momento vamos a ocuparnos de los casos en los que el personaje se presenta siempre de perfil; lo que en una filmación con actores de carne y hueso equivale a la toma realizada con actores que caminan en una dirección perpendicular al tiro de cámara. Limitamos el tema para no entrar en problemas relacionados con la perspectiva, de los que hablaremos en el futuro, y para lo cual antes es necesario entrar en lo que hoy nos toca.

Planteamiento escénico.

Si queremos representar a un personaje caminando (con la limitación que nos hemos marcado) tenemos básicamente dos opciones:

- 1- El personaje que camina tiene un movimiento respecto del cuadro de imagen y por lo tanto se desplaza de derecha a izquierda o de izquierda a derecha por la pantalla. Para hacer esta toma, en imagen real, tendríamos la cámara fijada en el trípode mientras el actor camina por delante. El layout para tal plano podría ser como se muestra en la figura "A". A este planteamiento escénico lo llamaremos "Cámara quieta".
- 2- El personaje cuando camina no tiene un movimiento respecto del cuadro de imagen ya que ocupa la misma zona de la pantalla durante la acción. En imagen real obtenemos este efecto si seguimos en paralelo al actor que camina mientras filmamos, o dicho de otra forma, si realizamos un *tráveling* paralelo al actor. El layout de tal plano puede ser como se presenta en la figura "B", en la que se puede apreciar que es el fondo o *back ground* (BG) lo que se desplaza respecto del cuadro. Vamos a denominarlo como "Tráveling de acompañamiento".



Figura A



Figura B

Se pueden presentar otras posibilidades pero las podemos entender como variantes a estos dos casos fundamentales: desplazamientos en diagonal de los personajes por la pantalla (si, por ejemplo, éstos suben o bajan una pendiente o unas escaleras) , movimiento relativo del personaje y también del fondo respecto al cuadro (equivalente a realizar un *tráveling* a una velocidad distinta de la que lleva el actor al caminar).

Procedimientos

A continuación vamos a ver cuales son los dos procedimientos o herramientas que podremos aplicar para representar la acción de caminar:

El ciclo animado – Para caminar tenemos que dar una zancada con una pierna, seguida de una zancada con la otra, de manera que cerramos un ciclo que se irá repitiendo mientras dure la acción. Por lo tanto podemos realizar solamente los dibujos correspondientes a uno de estos ciclos: supongamos que estamos dibujando para un formato cinematográfico (a 24 imágenes por segundo) y que ese ciclo de dos zancadas transcurre en 24 fotogramas (un segundo), si nosotros quisiéramos presentar a un personaje caminando durante 4 segundos podemos utilizar 4 veces el ciclo que hemos dibujado para resolver todo el plano. Para animar esta acción se dibujarán las piernas del personaje como si caminara sobre una cinta transportadora, de manera que el cuerpo ocupe la misma zona del encuadre durante toda la secuencia. En la figura “ C “ mostramos unos dibujos de la secuencia.

Animación directa – En este método el cuerpo se va desplazando en sentido de la marcha a cada dibujo de la secuencia, al tiempo que el pie que contacta con el suelo permanece en el sitio (ver figura “D”). En el procedimiento anterior hemos visto que podíamos resolver un plano de 4 segundos con un ciclo de 24 fotogramas que se repetía: trabajando a cadencia dos (un dibujo por cada dos fotogramas), solo tendríamos que hacer 12 dibujos para resolver 4 seg. de animación, mientras que con la animación directa, y trabajando a cadencia 2, deberíamos hacer 48 dibujos para ese mismo plano. Por lo tanto se puede decir que el inconveniente de la animación directa es lo trabajoso que resulta al tener que hacer todos los dibujos de la secuencia. La ventaja consiste en que dibujaremos de una forma más intuitiva y “directa” ya que es la manera más inmediata que a cualquiera le viene a la cabeza a la hora de resolver este tipo de acción. Por otra parte, es la única opción que tenemos si queremos que la animación tenga realmente vida y variedad, y también cuando el personaje tenga que interactuar con el fondo o mover cualquier parte del cuerpo, de manera no cíclica.

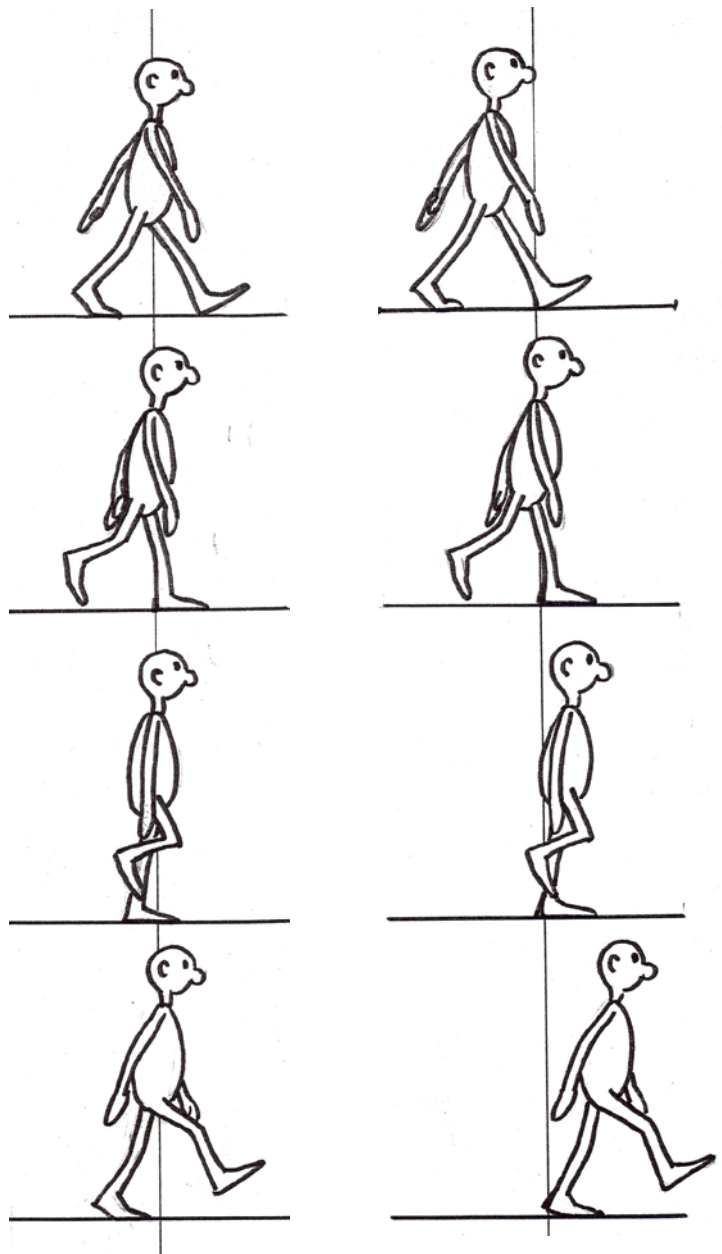


Figura C

Figura D

Aplicación de los procedimientos a los planteamientos escénicos

Tanto una cámara quieta como un tróveling de acompañamiento se pueden resolver por animación directa o por ciclo, por lo cual, disponemos de cuatro posibilidades que analizamos a continuación:

Cámara quieta por animación directa - El fondo y el nivel de animación correspondiente al personaje que camina permanecen estáticos con lo que los pivotes de registro no se moverán durante el proceso de filmación (tampoco se moverán la composición del personaje ni el fondo, si trabajamos con programas de animación 2D). Podemos dibujar toda la secuencia a cadencia dos. Un ejemplo en el que podemos aplicar la animación directa a una cámara estática es en el siguiente: queremos representar a un personaje que entra en cuadro caminando por la izquierda, durante la marcha se agacha para coger algo del suelo, y sale de cuadro por la derecha.

Cámara quieta por ciclo – El fondo permanece fijo mientras el nivel animado del personaje se desplaza en el sentido de la marcha. Recomendamos hacer la animación a cadencia 1 y mover el nivel animado a cada fotograma el mismo espacio y en sentido de la marcha que el que ha efectuado el pie de contacto con el suelo en sentido contrario; de esta forma se contrarresta el avance del personaje con el retraso del pie y se evita el efecto “patinazo” (recordamos que el personaje lo hemos animado como si caminara sobre una cinta transportadora). Otra posibilidad es hacer la animación a cadencia 2 y mover la composición o registro del personaje también cada dos fotogramas. Si hacemos la animación a c2 y movemos el nivel a c1 (que es como lo hará cualquier programa de animación 2D, si no se especifica otra cosa), el pie que contacta con el suelo realizará un pequeño patinazo cada dos fotogramas. Si queremos representar a un personaje que camina simplemente de izquierda a derecha, se puede hacer de esta manera.

Tróveling por animación directa – para animarlo tenemos que dibujar la secuencia como si estuviéramos pensando un plano de cámara quieta. Después se creará el efecto de tróveling moviendo el fondo y el nivel de animación solidariamente y en sentido contrario al de la marcha del personaje (si el personaje camina hacia la derecha los niveles se moverán hacia la izquierda), de esta forma el personaje se mantendrá en la misma zona de la pantalla, siempre y cuando la velocidad a la que se muevan los niveles sea tal que contrarreste la velocidad de marcha del personaje. Para resolver un tróveling por animación directa hay que animar necesariamente a cadencia 1 por las siguientes razones:

- a) El fondo debe desplazarse a cada fotograma para evitar que la cámara parezca moverse a saltos.
- b) Siendo solidarios el fondo y la animación, si ésta última se dibujara a cadencia 2, sucedería que en un fotograma el personaje se atrasaría respecto del sentido de la marcha (por ser solidario con el BG) y al fotograma siguiente recuperaría el retraso (por el propio avance de la animación); al fotograma siguiente volvería a retrasar, y así sucesivamente, creando una desagradable vibración en el personaje en pantalla.

Tróveling por ciclo – El nivel o composición del personaje permanece quieto mientras el fondo se desplaza en sentido contrario al de la marcha del personaje. El espacio por fotograma que recorre el fondo debe ser igual al recorrido por el pie que contacta con el suelo, para evitar al efecto deslizamiento que se produce cuando las velocidades del caminante y del fondo no se corresponden. Recomendamos hacer la animación a cadencia 1 (recordemos que el fondo siempre se mueve a cadencia 1). Si la animación se realiza a cadencia 2, se verá un ligero patinazo en un fotograma de cada dos, ya que el personaje permanece quieto mientras el suelo está deslizando. En cualquier caso, si se trata de animaciones que hay que resolver rápidamente, se pueda hacer a cadencia 2 ya que el efecto no es excesivamente llamativo.

Esperamos que lo que hemos visto en este artículo os resulte de utilidad para los casos concretos que hemos visto y para otros que pueden entenderse como derivados (un personaje que sube una pendiente o unas escaleras puede ser un ejemplo) . Lo visto también será útil al animar cuadrúpedos y también al animar personajes que caminan acercándose o alejándose de cámara, lo cual implicará, además, tener unas nociones de perspectiva. Pero eso es otro tema del que ya hablaremos un día, si os portáis bien.