

## O movimento do Mundo - Um estudo da diversidade dos caminhares

Loïc Iorillo de Souza Campos \*

### Resumo

Esse projeto tem como intuito estudar o movimento de oito seres vivos de espécies diferentes e executar a representação desse movimento na forma de uma animação no estilo tradicional 2D. Busquei estudar as diversidades de movimento desses seres expondo os resultados na forma de ciclos de caminhares chamados de walkcycles, ao mesmo tempo acompanhado de um relatório observacional para cada animal, expondo minhas reflexões, conclusões, dificuldades e apontando métodos e técnicas que possam ajudar outros animadores na representação da locomoção desses seres vivos na animação.

### Palavras-chave:

Animação, movimento, animais, walkcycle, diversidade

### Introdução

O mundo da animação é um universo vasto e detalhado, e cada detalhe de sua composição deve ser estudado de forma única e atenciosa. Decorrente disso, o olhar daquele que estuda tal campo deve estar sempre aguçado e atento ao mundo a fim de captar e recolher com sucesso a maior parte possível do rico material de análise à disposição, o qual, apesar de abundante, é um dos mais ariscos, pois se trata do próprio *movimento do mundo*. Esse material está constantemente presente em cada instante de nossas vidas, porém jamais estático, e muitas vezes difícil de ser capturado.

A observação foi o maior recurso utilizado para o desenvolvimento desse projeto, logo após a própria experimentação em si. Acredito que a referência seja um recurso indispensável para a animação e me surpreendi quando, ao pesquisar na internet, encontrei poucos exemplos suficientemente explicativos de representação de animais em animação. Portanto decidi que me proporia a ajudar a ampliar esse repertório focando meu estudo na representação de oito animais diferentes: o homem, avestruz, herrerassauo, leoa, cavalo, babuíno, aranha e tubarão. Me propus a representar esses animais na forma de ciclos de caminhares, um tipo de exercício bastante eficiente que permite que o animador se familiarize com o objeto de seu estudo.

### Resultados e Discussão

Posso dizer que me vi bastante satisfeito com o resultado obtido. Como pretendido, os exercícios me ajudaram muito a estabelecer maior familiaridade com esses animais e com o processo de representá-los através da animação. Consegui escrever reflexões que considero bastante importantes e elucidativas para a animação. Consegui unir as animações de cada animal em uma única que, de forma didática, permite percebermos ritmo e compararmos a locomoção desses seres vivos. Bastante importante também é destacar que um dos objetivos do projeto era o de conseguir realizá-lo cumprindo um cronograma previamente estabelecido. E fico feliz por poder dizer que o cronograma funcionou bastante bem e até mesmo as mudanças durante o processo puderam ser bem adaptadas.

Admito que o trabalho escrito acabou ficando um pouco extenso, pois para cada animal procurei fazer apontamentos pertinentes. Ainda assim, apesar disso,

acredito que a leitura não será cansativa uma vez que procurei ser o mais direto e sincero possível.

### Conclusões

Me surpreendi com a proximidade que pude observar, entre os caminhares dos animais estudados. Muitas descobertas e saídas técnicas que fui capaz de encontrar para representar um animal puderam ser aproveitadas para o exercício de um outro.

E com isso tive uma reflexão bastante interessante; além das muitas outras que aponte ao longo de minha escrita; constatei com maior evidência a proximidade que existe entre os seres desse planeta ao analisar sua locomoção, apesar de às vezes a diferença física nos saltar aos olhos, todos eles seguem princípios semelhantes. Até mesmo o movimento da aranha, que a princípio me pareceria ser o animal mais estranho a ser representado, revelou seguir padrões de locomoção que os outros seres também seguiam. O único ser vivo que realmente revelou-se um ponto fora da curva foi o tubarão, pela constituição de seu corpo em função do tipo de ambiente aquático no qual vive. Mas, ainda que o parentesco exista, cada ser vivo tem suas particularidades, e essas podem ser explicadas se analisarmos o tipo de vida que esses animais foram desenvolvendo para si. E isso complementa a ideia inicial desse projeto de que: Você poderá conhecer um ser vivo se compreender a forma como ele se movimenta em seu espaço, e o inverso também é verdadeiro.

### Agradecimentos

Gostaria de deixar meu profundo agradecimento à minha Universidade, UNICAMP, por apoiar meu projeto e me proporcionar incentivo para que eu o realizasse, Agradeço também a meu Orientador Wilson Lazarreti pelo apoio e aconselhamento durante todo o trabalho.

MUYBRIDGE, EADWEARD. *Muybridge's complete human and animal locomotion: all 781 plates from the 1887 animal locomotion. New Volume 3.* New York: DoverPublications, 1979. 456p.

WILLIAM, RICHARD. *The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classic, computer, games, stop motion and internet animators.* London: Faber and Faber Limited, 2009. 382p.

QUADRUPED LOCOMOTION TUTORIAL. Felix Sputnik, 2017, Vimeo (10 minutos) - <https://vimeo.com/202205778?ref=fb-share&1>