



# XXV Congresso de Iniciação Científica da Unicamp

18 a 20 Outubro Campinas | Brasil

25  
anos

2017



## O MOVIMENTO CORPORAL NAS ARTES VISUAIS: Um estudo de sua representação a partir de técnicas artísticas tradicionais à animação digital.

Milena de Oliveira\*, Lucas R. M. Costa.

### Resumo

A pesquisa trata sobre a representação do movimento corporal nas artes visuais por meio de uma contextualização histórica - a partir do surgimento da câmera fotográfica - sobre os modos de apreensão desses movimentos, com ênfase na representação da dança pelas artes visuais e suas aproximações para com a animação digital.

Para isso, foi feita uma comparação entre as técnicas tradicionais da representação do movimento e as utilizadas na produção da animação digital, com base na noção de tempo e espaço que permeiam essas obras. A pesquisa é de cunho teórico-crítica: com análises das produções de Eadweard Muybridge, Edgar Degas, Auguste Rodin, Toulouse-Lautrec, Henri Matisse entre outros artistas que utilizam técnicas tradicionais, bem como os animadores atuais Glen Keane e William Kentridge. Propõe-se com essa análise comparativa, entender a importância do estudo do movimento corporal para as atuais produções de animação por computação gráfica e discutir a relevância das técnicas tradicionais para o surgimento daquelas digitais, bem como a influência que essas linguagens adquirem na noção de tempo e espaço.

**Palavras-chave:** Movimento corporal, Animação, Artes visuais.

### Introdução

Pesquisas plásticas voltadas para o movimento dos corpos através de imagens estáticas são muito usuais nas artes visuais. Mesmo antes da criação de tecnologias que conseguem apreender a dinâmica das coisas, já haviam tentativas bem-sucedidas que lidavam com o conceito de movimento e o expressava de forma muito convincente.

Com o surgimento de técnicas mais avançadas de captação de imagens, a fotografia estabeleceu novos parâmetros para a representação do movimento e, de alguma forma, mudou nossa própria concepção desses fenômenos dinâmicos. Apesar de outras linguagens sugerirem e expressarem - cada qual a seu modo - esses acontecimentos, a fotografia conseguiu esclarecer melhor como os corpos se deslocam no espaço e, conseqüentemente, introduziu novas formas de lidar com essa realidade, bem como sua representação.

Muitos artistas aprofundaram-se em retratar o corpo humano em movimento, como Edgar Degas, Auguste Rodin, Camille Claudel, Toulouse-Lautrec, Henri Matisse etc. Todos eles contribuíram para que hoje nossa noção de movimento - aplicada às artes visuais - esteja tão evoluída como na animação digital.

Há muitas ferramentas digitais na produção dessas animações, caracterizando o método de trabalho muito diferente de outras linguagens das artes visuais.

Diante disto, o presente estudo compara as técnicas artísticas tradicionais (desenho, pintura, escultura e fotografia) com as da animação digital (computação gráfica) por meio da análise do processo de surgimento da representação do movimento nas artes visuais a partir de uma contextualização histórica; explica sua importância para o surgimento da animação; analisa os modos de apreensão do movimento corporal com ênfase na representação da dança pelas artes visuais, e, assim, faz comparações com as técnicas tradicionais da representação do movimento e as utilizadas na produção

da animação digital, com base na noção de tempo e espaço que esse tema sugere.

### Resultados e Discussão

As linguagens artísticas mais tradicionais - e que lidam com a representação do movimento corporal - contribuíram para o surgimento e aperfeiçoamento da animação digital.

A utilização de softwares na produção de animações é muito comum atualmente. Esses novos artifícios da computação gráfica propõem que o computador seja a ferramenta e que a arte seja elaborada através de códigos, diferenciando o método de trabalho e a experiência espaço-temporal que as técnicas tradicionais operam. Apesar disso, essas linguagens apresentam pontos convergentes, além de se influenciarem mutuamente.

### Conclusões

Falar sobre a história do movimento nas artes visuais é essencial para entender um pouco mais sobre a animação digital e, mesmo que a área digital esteja constituindo um novo *modus operandi* para a arte, as técnicas tradicionais continuam sendo importantes por fazer parte de um processo de ampliação dessa linguagem e, além disso, esses dois mundos podem ser vinculados, tornando o percurso mais simples sem diminuir a complexidade dessas obras.

### Agradecimentos

Programa de Iniciação Científica da Faculdade de Administração e Artes de Limeira (PIC-FAAL).

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna:** do iluminismo aos movimentos contemporâneos. Tradução Denise Bottmann, Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 1. ed. Brasil: EDITORA 34, 1999. 264 p.