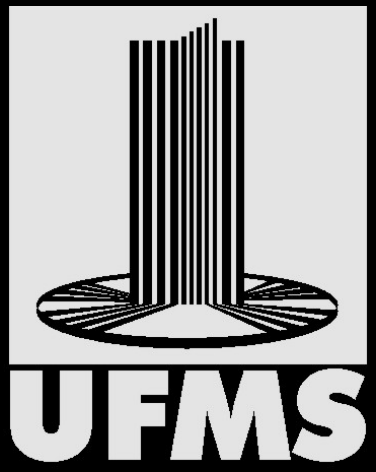



FUNDAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MATO GROSSO DO SUL

**CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS**

CURSO DE ARTES VISUAIS

*Professor Dr. Isaac A. Camargo*

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM:

www.artevisualensino.com.br

# DESENHO ARTÍSTICO I

# Desenho e Expressão Gráfica 5

# Estudos de Temporalidade

O Conceito de Tempo é abstrato e complexo, é um tema explorado desde os primeiros momentos da humanidade. Mobilizou tanto os filósofos gregos quanto os demais pensadores da antiguidade, medievais, modernos e contemporâneos. É possível concordar com duas coisas: uma que sua apreensão depende da vivência e, outra, a constatação de que é contínuo, uma espécie de fluxo permanente no qual tudo está inserido e se submete.

A sensação de Temporalidade, se relaciona à percepção de ciclos como os astronômicos obtidos a partir do deslocamento da terra em relação ao sol que produz conceitos como de noite e dia, semanas, meses, anos. As estações do ano são marcos relativamente bem definidos e geram períodos que se repetem, daí podem ser contados, mensurados em termos de duratividade.

A possibilidade de mensurar os ciclos também proporciona o surgimento de aparelhos para medir o tempo como os relógios que fracionam o período de duração de uma rotação da terra em torno de si em um dia com 24 horas, cada hora fracionada em 60 minutos, cada minuto em 60 segundos. Portanto é possível definir o tempo transcorrido desde o surgimento de algo ou fenômeno como idade.

Na Física é estudado na Mecânica Newtoniana é absoluto de uniforme, e seus estudos vinculam o deslocamentos dos corpos no espaço. Neste caso, tempo e espaço estão intimamente ligados e fazem parte de um mesmo contexto de estudo.

Se tomarmos o conceito de Temporalidade como o deslocamento das coisas no espaço, isto implica em movimento.

A ideia de movimento vem do *Kinetikós* grego, do Cinético. Na física o estudo do movimento é chamado de Cinemática.

O mundo se move, desde os átomos, moléculas, até os astros.

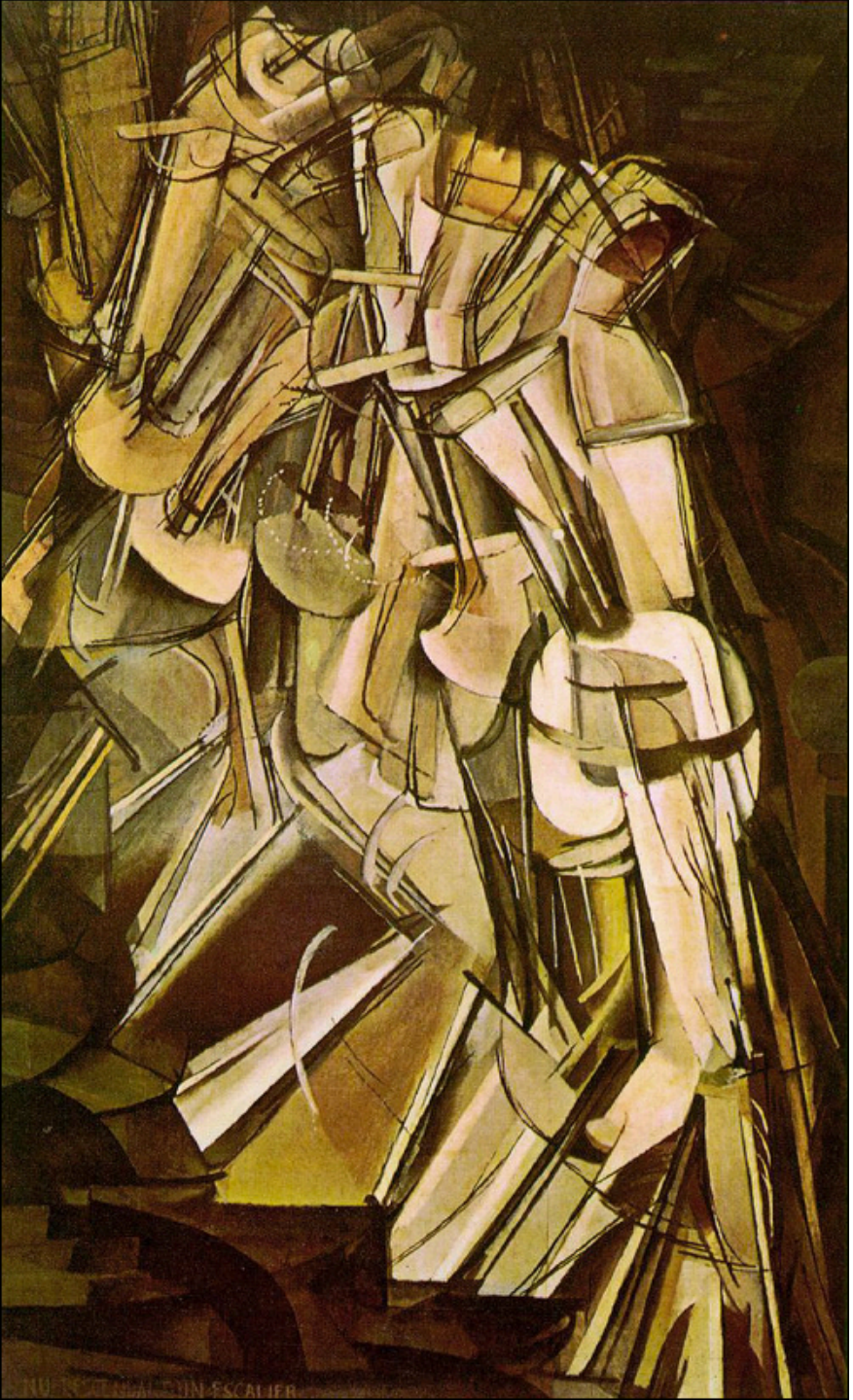
No contexto da Arte Visual, em especial no Desenho, por ser planar e fixa, só é possível sugerir a ideia de movimento por meio de estratégias gráfico-discursivas.
Ao longo do tempo a criação artística recorreu a alguns recursos gráficos como sucessão, rebatimento, justaposição de linhas para produzir efeito de sentido de movimento.

Perceber o movimento das coisas é simples. Somos capazes de estabelecer relações de deslocamento dos corpos e de nós mesmos em relação ao espaço. O problema é que, para representar o movimento em superfícies planas e fixas, temos que utilizar algumas estratégias discursivas recorrentes e bastante utilizadas ao longo do tempo pelos artistas.

Para criar a sensação de que as coisas se movem ou estão em movimento os criadores usam alguns recursos como a gestualidade das figuras, a repetição de seus contornos, colocação de estrias direcionais como se as imagens tivessem rastros, fazem também rebatimento das figuras, duplicação em paralelo, superposição, redução ou ampliação de contornos entre outros recursos.

No contexto da Arte Visual bidimensional, desde a pré-história a ilusão de movimento tem sido importante para a representação visual.

A representação da gestualidade e das ações dos animais e seres humanos foi um dos meios mais eficientes para criar esta ilusão.



A representação de Duchamp, batizada de Nú Descendo a Escada é um exemplo da estratégia Cubista para criar a sensação de movimento

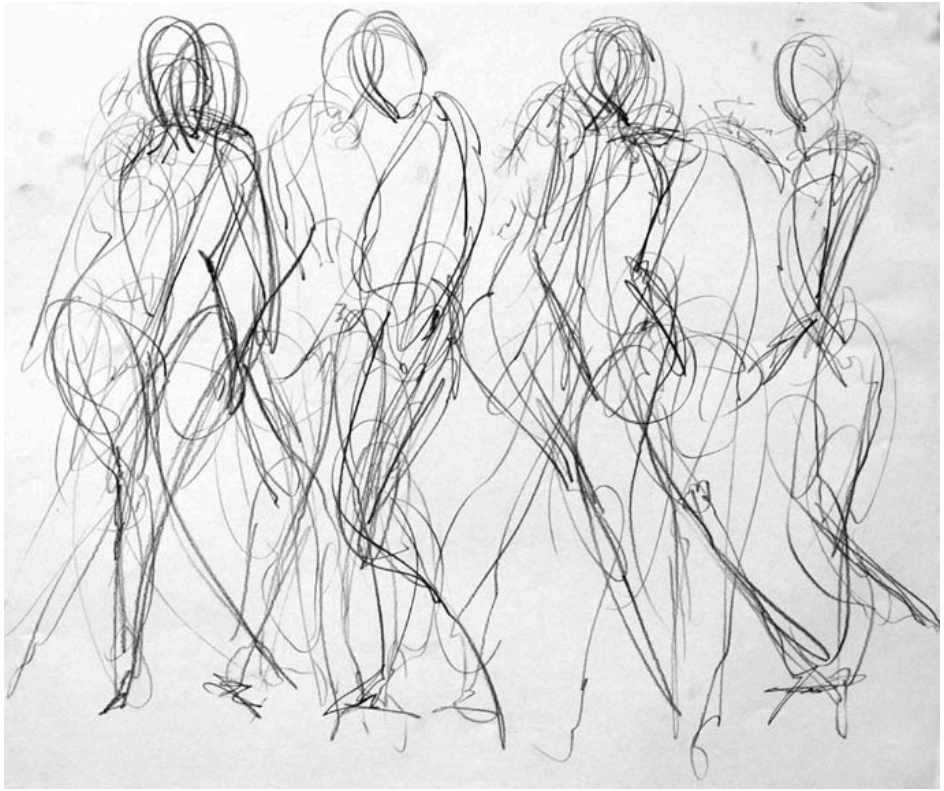
A Garota com Bandolim de Picasso mostra também a estratégia de rebatimento dos planos como meio de produzir a sensação de movimento

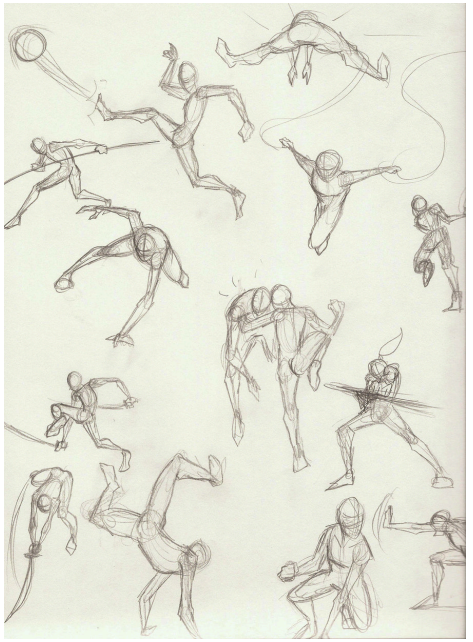
# Os rebatimentos do Futurismo de Luigi Russolo

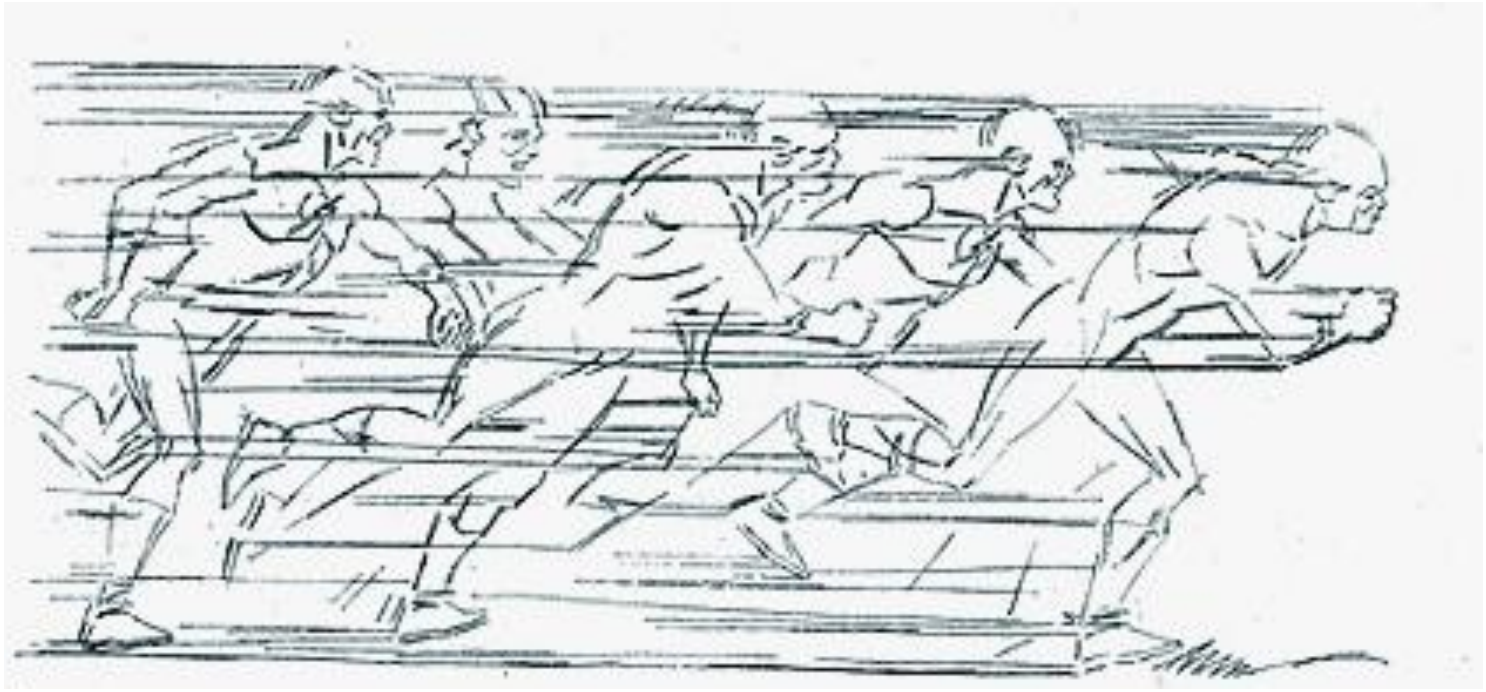
O ciclista de Natalia Sergeevna

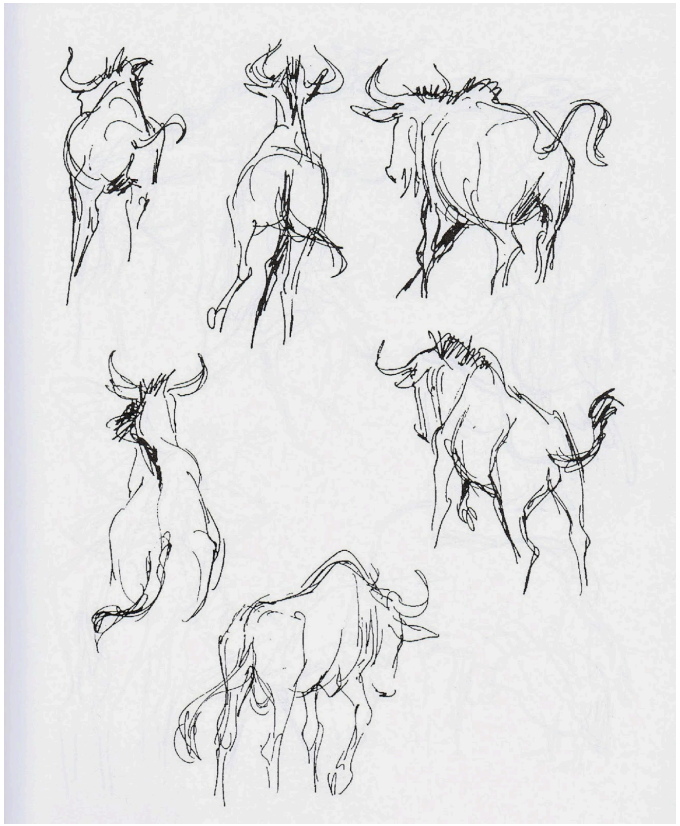
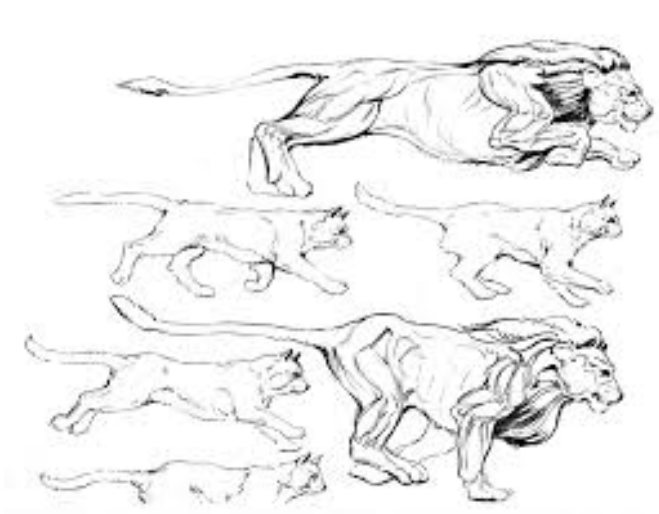
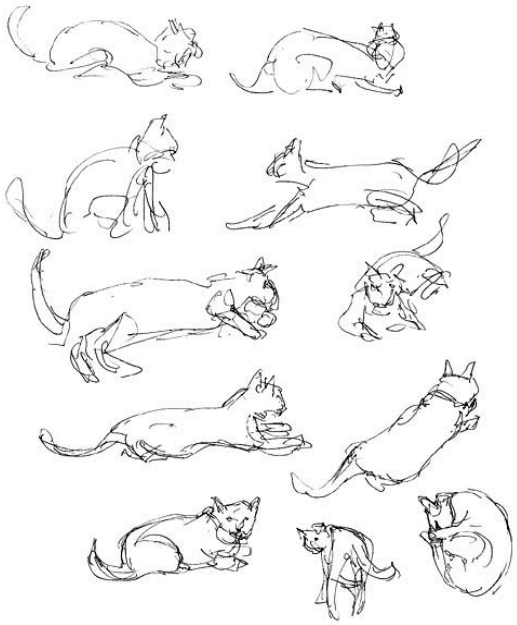
O deslocameto de uma figura no espaço de Boccioni

Enfim criar o efeito de movimento também é possível por meio das estratégias constitutivas da imagem e, uma boa parte destas estratégias, podem ser realizadas por meio da Expressão Gráfica, do Desenho. Tais estratégias gestuais são usadas tanto pelos artistas como produtores gráficos, inclusive das Histórias em Quadrinhos e da Animação.









#1
#2
#3
#4
#5
#6