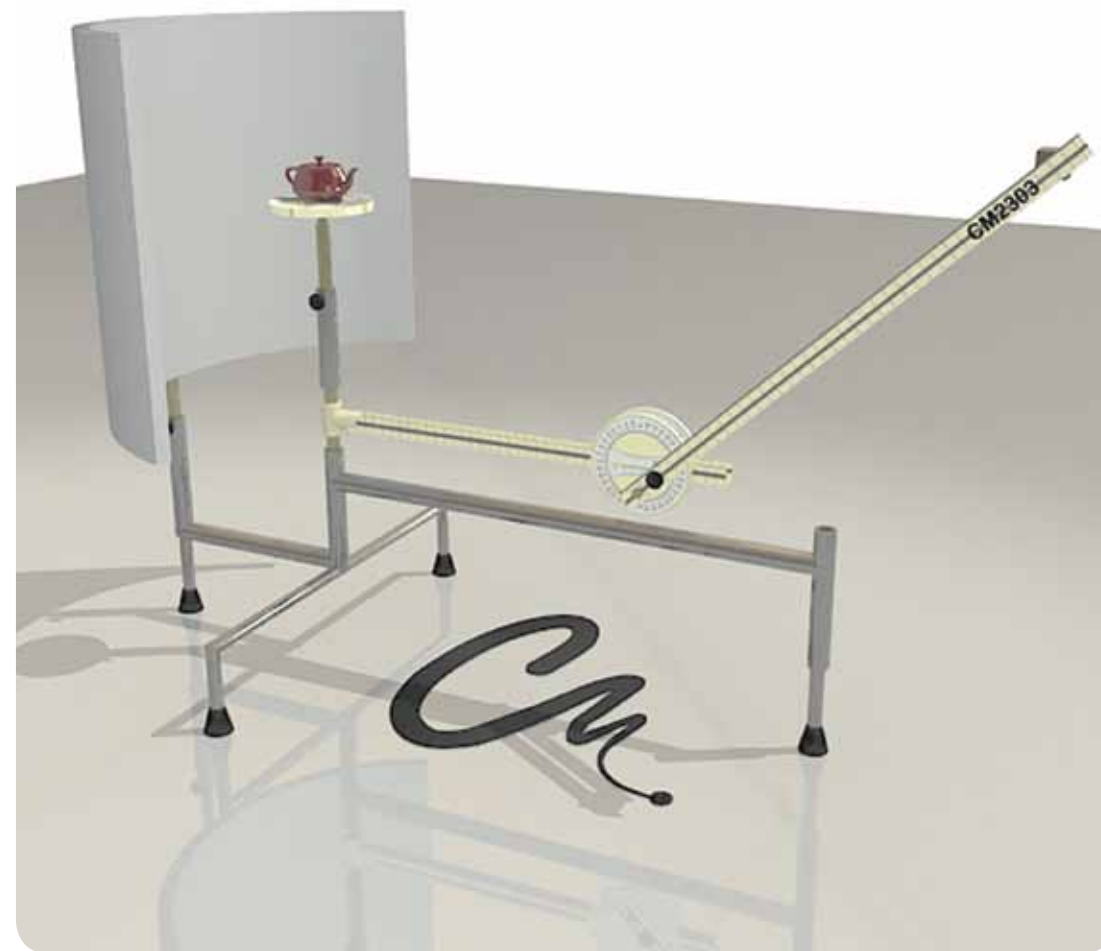


Design aplicado

Oscar D'Ambrosio
odambros@reitoria.unesp.br



Fotos e Imagem: Célio M. Matta

“Você é um artista?” Ao receber essa pergunta de seu orientador Pelópidas Cypriano de Oliveira, do Instituto de Artes (IA) da Unesp em São Paulo, o mestrando Celio Matta respondeu: “Não, sou designer”. A reação pode ser explicada por sua preocupação maior em analisar, criar ou desenvolver projetos artísticos, por um caminho de maior análise técnica, real e funcional. Na arte contemporânea, com tantas novas técnicas disponíveis, o conhecimento do processo criativo passa por uma ampliação que inclui justamente encontrar novos parâmetros e quebrar paradigmas.

Técnico em desenho e construção civil pelo Liceu de Artes e Ofícios de São Paulo e bacharel em desenho industrial pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, Célio procurava, antes mesmo de ingressar no IA, estudar processos e procedimentos artísticos voltados à materialização de insi-

ghts criativos em formas, figuras, modelos e maquinários que atendiam ao universo artístico e que podiam proporcionar aos envolvidos nas criações e discussões uma visão subjetiva que resultasse em um objeto com função artística.

Em seu mestrado, defendido em 2011, Célio partiu do princípio de que seria necessário um ambiente específico e facilitador onde os usuários artistas pudessem trabalhar seus conceitos criativos de artes visuais em duas e três dimensões. O intuito foi analisar e propor um ambiente que servisse de suporte aos estudos de artistas que trabalham com imagens, sendo utilizado e organizado como um laboratório de experimentação.

Ele apresentou, então, projetos de elaboração, aplicação e avaliação de situações e protótipos (artefatos) que, de alguma maneira, melhorariam a qualidade e a capacidade do estudo de acordo com o momento e a

cada caso específico. Os projetos destes protótipos também facilitariam a análise do processo criativo dos envolvidos dentro de um ateliê-laboratório e mostrariam como a utilização do processo criativo podia ser revertida em equipamentos e ambientes que permitiriam ainda uma maior expansão do pensamento criativo, facilitando a sua continuidade.

Os protótipos puderam ser analisados como máquinas, testes, ambientações, locais ou experimentos que colocaram em xeque a necessidade artística do envolvido em um determinado processo ou procedimento. Buscou-se ainda encontrar a maneira mais criativa para prover um agente que facilitasse a materialização do seu insight criativo, sempre procurando auxiliar no desenvolvimento do trabalho, mas sem interferir nele.

O protótipo mais analisado e demonstrado foi o denominado CM2303. Trata-se de

um artefato que procurou facilitar a captura de imagens estáticas e cinéticas de objetos tridimensionais das mais variadas formas e ângulos para posterior trabalho em softwares já existentes.

As formas de captura de imagens de objetos foram aperfeiçoadas à medida que os artistas envolvidos na discussão do CM2303 sugeriam melhorias, informando mais e novas necessidades artísticas, como manter o eixo no objeto, criar um fundo neutro e uma câmera com movimento vertical e horizontal, entre outras.

O conjunto de análises dos testes com os protótipos aplicados serviu de base para uma análise crítica sobre como funcionam alguns dos processos e procedimentos artísticos dentro de um ambiente facilitador criado e modificado por eles durante o convívio no local, procurando a evolução do ambiente.

O mais notável, para Célio, foi perceber

que o desenvolvimento de artefatos artísticos e funcionais, dentro de um ambiente voltado para o universo plástico, trouxe muitas transformações e avanços no próprio ambiente e nos conceitos artísticos e técnicos dos envolvidos no trabalho.

Célio Matta está interessado na materialização de insights criativos em formas, figuras, modelos e maquinários que atendam ao universo artístico

Essa análise proporcionou a dissertação de mestrado e a apresentação dos artefatos criados em eventos e congressos, como o Congresso Mundial de Comunicação e Artes

(WCCA, na sigla em inglês) que aconteceu este ano em Guimarães, Portugal. O assunto gerou grande interesse dos pesquisadores que se interessavam por arte voltada à solução de problemas.

Percebendo esse interesse e tendo conhecimento de que o desenvolvimento artístico por meio de discussões e trabalhos práticos aumenta e estimula o referencial plástico, os testes e pesquisas de Célio com os trabalhos de artistas dentro de ambientes controlados terão continuidade em sua tese de doutorado, que está sendo realizado no IA, com a colaboração de alunos e voluntários que contribuem para a pesquisa do designer – e também artista – para encontrar soluções para seus problemas no âmbito artístico de criação, representação ou desenvolvimento de projetos. Mais informações em celiomatta.com.