Arte e cultura Arte e cultura

OSCAR D'AMBROSIO

Artemídia Influente

PESQUISA LIDA COM A DUALIDADE ATELIÊ--LABORATÓRIO NAS INTERFACES ARTE-CIÊNCIA--TECNOLOGIA

m março último, Célio Martins da Matta L defendeu seu doutoramento no Instituto de Artes da Unesp, em São Paulo, SP. Apresentou a tese intitulada: *Artemídia Influente*: Ateliê-Laboratório nas Interfaces Arte-Ciência-Tecnologia. O texto escrito foi acompanhado por uma obra de arte, um cubo com facetas de 21 cm. Dentro dele, estavam as suas 11 (e únicas possíveis) planificações.

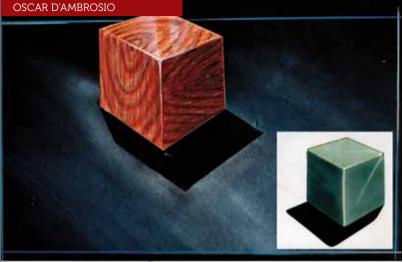
Retirados do cubo principal, foram exibidos dez cubos menores que se planificavam, projetados milimetricamente em seus encaixes, que diminuíam de tamanho até a medida de 11 cm, apresentando, em seus lados planificados, o texto do desenvolvimento da tese, que podia ser considerado um hiperlink; no sentido de permitir leitura das pranchas em qualquer ordem.

Dentro do cubo, havia ainda um catálogo que planificado apresentava outras obras de arte desenvolvidas durante o processo, juntamente com o seu detalhamento. Esses trabalhos, apresentados em outros eventos, auxiliaram nos processos e procedimentos estudados e apresentados na obra final.



UNESPCIÊNCIA

OSCAR D'AMBROSIO









A pesquisa como um todo traz a vivência do artista na concepção e materialização de uma obra de arte, procurando entendimentos e aplicações dos binômios criados: concepçãomaterialização e intuitivo-racional.

As aplicações práticas desses binômios ocorrem durante seus trabalhos na carreira acadêmica, que compreende disciplinas, participações em congressos, eventos, coordenação, entre outros.

A maneira de pensar do artista procura a aplicação dos conceitos discutidos, de maneira natural, intrinsecamente ao processo de construção de obras de arte, e outros projetos de áreas correlatas, como produtos e modelos industriais e projetos arquitetônicos. Essa forma de abordagem desencadeou um grande número de alunos requisitando as orientações de Matta nos cursos em que leciona na Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM).

Essas orientações, além de contemplar uma discussão subjetiva de temas também relacionados ao seu doutorado, proporcionaram uma vivência experimental ainda mais intensa, que resultou em um convite para coordenar os laboratórios de Arquitetura e Design da UPM.

Além de suas estesias e subjetividade, Célio

agrega no trabalho da pesquisa de doutoramento os conhecimentos anteriores oriundos do Mestrado em Artes, Bacharelado em Desenho Industrial /Design e Técnico em Desenho de Construção Civil. Dessa forma, suas obras são carregadas de sua personalidade e ficam no limiar de objeto-ideia e objeto-indivíduo.

A pesquisa ainda percorre análises de espaços de trabalho e vivência (e as atividades realizadas neles) denominados de ateliês-laboratórios e representados por espaços modelos chamados de Rampa de Criação e Oficina de Materialização. No percorrer desses arquétipos (símbolos) de ambientes do IA, Matta consegue fazer suas relações entre os binômios concepção-materialização e intuitivo-racional.

Ao analisar ambientes e suas próprias obras, Célio discorre sobre avançados métodos de materialização e também sobre a brincadeira e o divertido peculiar da arte. Procurou demonstrar sua observação apresentando desenhos, concepts, projetos técnicos, projetos artísticos e como esses elementos poderiam ganhar poética artística.

A maneira de apresentar os seus trabalhos de maneira artemidiática seguiu o padrão utilizado nas exposições contemporâneas de obras do artista Leonardo da Vinci, que também procuravam apresentar, criar e materializar obras buscando a solução de problemas. O pesquisador procurou associar essas soluções para entender a questão dos problemas também em arte, que não seguem um padrão linear e se apresentam como um paradigma.

Analisar a utilização de espaços de acordo com a necessidade forneceu informações sobre ensaios e tentativas laboratoriais, para se conceber e materializar arte nas interfaces arte, ciência e tecnologia. Matta procurou assim atender a sua própria necessidade de sistematização de ideias criativas e de materialização de insights

A PESQUISA COMO UM TODO TRAZ A VIVÊNCIA DO ARTISTA NA CONCEPÇÃO E MATERIALIZAÇÃO DE UMA OBRA DE ARTE

procurando aplicar uma generalização.

Na busca do entendimento das nuances das artes e suas possíveis aplicações, o recém-doutor pelo IA conseguiu observar como os indivíduos se relacionam com a intuição e a racionalidade, proporcionando uma análise mais profunda da criação.

Matta ainda apresenta análises de maneiras de formalização, discorrendo a respeito de que existem projetos e trabalhos que não devem ser justificados somente pela via da formalização, ou seja, mais vale experienciar do que somente justificar de maneira bibliográfica. Acredita ainda que devem ser aceitos também conhecimentos oriundos de serendipidade.

O professor da UPM ainda expõe que mais importante para um pesquisador é a sua tomada de consciência, a aceitação dos diferentes caminhos e o acúmulo de seus conhecimentos. Embora seja respeitado, formalizar e/ou verbalizar e comprovar algo pode não ser o principal item de uma pesquisa, pois deve-se levar em consideração um projeto ou roteiro para a materialização. Isso proverá uma série de ações sistemáticas, facilitando operações e proporcionando a chegada a um objeto final como o apresentado no doutorado de Matta.



Mais informações: www.celiomatta.com

46 UNESPCIÊNCIA UNESPCIÊNCIA