



A0029

A UTILIZAÇÃO DA PROTOTIPAGEM RÁPIDA EM ARTE

Thiago José Cóser (Bolsista PIBIC/CNPq) e Prof. Dr. Marco Antonio Alves do Valle (Orientador), Instituto de Artes - IA, UNICAMP

A prototipagem rápida é um processo recente de geração de protótipos reais a partir de um modelo virtual que vem se desenvolvendo desde a década de 80. Sua utilização mais comum serve para fins ligados a produção de protótipos para a área de indústria e engenharia, design, medicina e arquitetura. Este projeto teve como objetivo levantar questões importantes com o uso da prototipagem rápida em Artes Plásticas, a partir do desenvolvimento de uma poética pessoal. A metodologia envolveu um levantamento de artistas que trabalham com este processo, um estudo geral dos inúmeros programas *CAD* para a confecção dos modelos virtuais (como *Alias Maya*, *Blender*, *SolidWorks*, *Hyperfun* etc.), visitas e conversas com os engenheiros de apoio do CenPRA e reflexões sobre as implicações e possibilidades de uma obra virtual ganhar materialidade por um processo de sobreposição de camadas. Inicialmente, foi proposto a produção de um protótipo por mês, resultando em seis trabalhos ao final do projeto.

Artes plásticas - Arte e tecnologia - Prototipagem rápida