

## **“Un viaje del Dato a la Materia” Asesoramiento técnico**

**Pablo de la Cruz Martín**

Cada proceso tiene sus técnica y sus reglas, igual que los diferentes mundos habitables. La impresión 3D es relativamente novedosa para la mayoría de nosotros pese a tener más de 10 años de desarrollo en nuestro país. Mi propia experiencia se remonta a casi 5 años en la impresión 3D. El método que usamos en este proyecto es el que se conoce como impresión FDM. FDM son las siglas de Fused Deposition Modelling, que significa “modelado por deposición de material fundido”. Que básicamente es un filamento de plástico, que va dibujando de abajo hacia arriba la forma que queremos producir. Este sistema está sujeto a una condición primordial, y es que no puede imprimir las partes que aparecen total o parcialmente en el aire durante el proceso de impresión. Por ello genera lo que se llama “soportes de impresión”, que se producen desde la base a modo de andamiaje, proveyendo un piso artificial para que la parte que está en el aire se apoye en este andamio, y pueda ser impresa. Esto hace que la impresión sea más lenta de lo habitual, y a la vez genera imperfecciones que luego deberán ser corregidas en la pieza. Por ende, todo el trabajo de manejo de archivos tiene que poder crear un sistema ideal que tenga la menor cantidad de soportes de impresión. Esto al igual que los “taseles” en la escultura convencional, deviene de la buena observación de la pieza, de manera tal de poder partirla y disponerla de la forma más óptima sobre la placa de impresión, reduciendo así los soportes anteriormente nombrados. Junto a esta condición, para mí la más relevante y primordial en el proceso, se unen condiciones como el grosor de pared del objeto y la densidad de relleno que este tiene. Ambas cualidades le confieren diferentes relaciones de resistencia mecánica al objeto producido.

Mi colaboración en este proyecto ha sido informar y explicar de manera explayada y concreta todas las variables que se encuentran sujetas a las condiciones anteriormente nombradas, a los docentes que finalmente actúan en el campo del aula, para que ellos a su vez guíen a sus alumnos en el proceso creativo y productivo de los objetos 3D.

Cabe destacar que como dijo Paul Klee, “el movimiento es un deber moral”, y con esto lo que quiero decir es que se puede trabajar a favor o en contra de la técnica, consiguiendo resultados muy atractivos en ambos casos, tal como en uno de los casos expuestos, que se basa en llevar al punto de error todos los sistemas que intervienen en el proceso creativo y de impresión. Como dije al principio cada mundo tiene su técnica y su lenguaje propio de acción. Como artistas es nuestro deber transitarlo, investigarlo y si es posible rebasarlo en busca de nuevos paradigmas que devengan en formas de expresión.