

OTAV I Modelos 2D.

Mónica Mir, Mariana Zuetta, María José Barreto.

Teniendo en cuenta que la fluidez del arte se escurre entre las infinitas posibilidades y cuestiona la necesidad de atesorarlo, y conservarlo como si se tratara de congelarlo en el tiempo y en un contexto único, la propuesta de este proyecto es la continuidad, el fluir de la obra original en la que se produce un intercambio o una forma de captar su esencia, muy distinta a la producida en primera instancia.

La investigación comienza con la participación de todos los alumnos del Nivel I, donde se propone un ejercicio que comienza por la elaboración de una pieza bidimensional. Parte de la premisa es un boceto de un dibujo geométrico/ abstracto realizado en primera instancia a mano, para luego, ser presentado en una carpeta desde varios ángulos. El siguiente paso es la presentación de una maqueta para su mejor visualización.

La segunda parte del planteo es realizar el plano del trabajo de corte en vectores, para luego llevarlo al corte Laser y ver definitivamente plasmada la pieza como objeto. Para esto es importante un plano bien planteado, con un estudio pormenorizado de las formas y con un cuidado cálculo de las medidas.

Desde el momento en que se plantea la realización de la pieza concreta, los alumnos conocen que su diseño, es sólo el comienzo de un proyecto mayor, que sus archivos serán intervenidos en los niveles sucesivos. Estos, formaran parte de la plataforma en thingiverse.com (en el proyecto Del dato a la Materia) como parte de un proceso creativo que comienza en Nivel 1 y continúa con la intervención de alumnos de otros niveles.

Proceso Alumna Marina Maffi

INSPIRACIÓN

Habr a m as pl astico que peces en el mar en 2025
Trash Vortex, se llama la isla de pl asticos que flota en el pac fico.
Los nano pl asticos los consumimos diariamente produciendo c ncer.
Se acidifican y mueren arrecifes en todo el planeta producto del calentamiento oce nico
El oce no es el mayor productor de ox geno del planeta.
Podemos consumir menos, y menos pl astico.
Por un futuro para nuestros hijos.



BOCETO A MANO



DIBUJO EN VECTORES

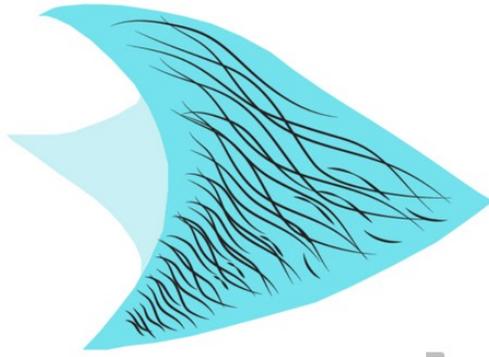
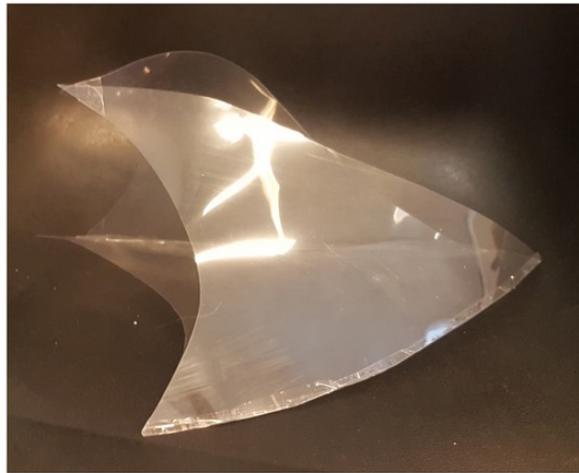
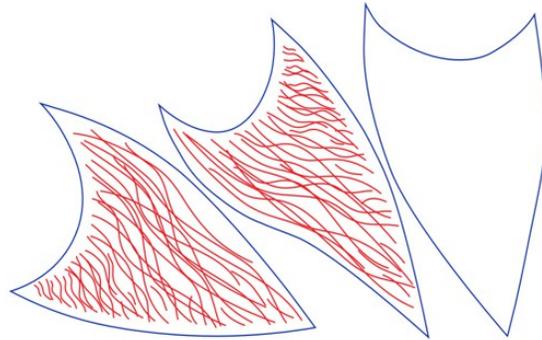


FOTO MAQUETA



PLANO DE CORTE



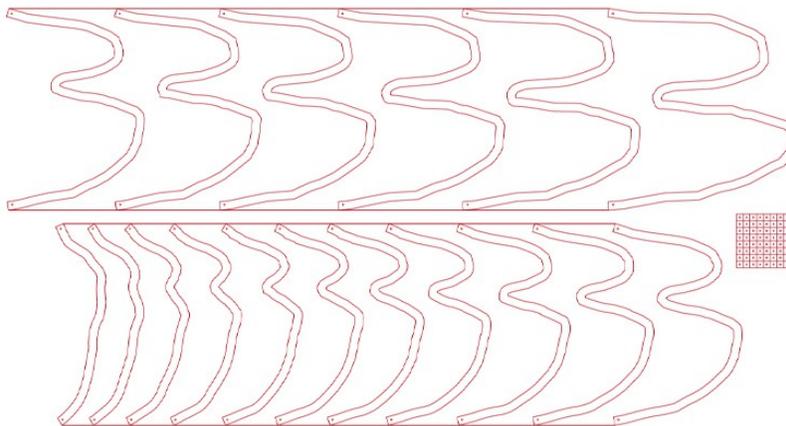
TRABAJO TERMINADO



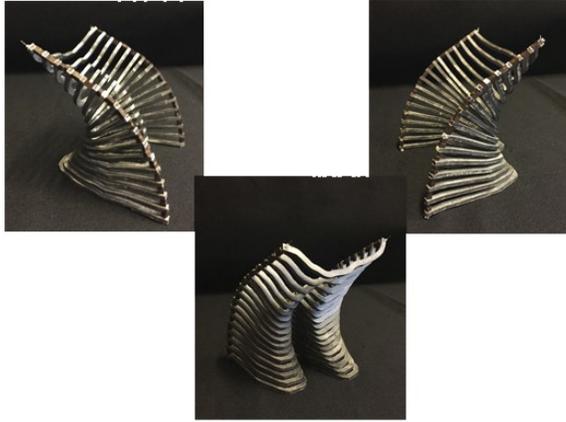
Caso Mateo Zlotnik

La pieza de Mateo fue una de las primeras compartidas en thingiverse.com (<https://www.thingiverse.com/Deldatoalamateria/about>), de este modo, los datos de la pieza se convirtieron en parte de la obra colectiva para su posterior intervención. Mateo tenía como idea primaria, presentar un cierto movimiento en la naturaleza, esto lo fue logrando a base de prueba y error, hasta que logró unir las partes como si fueran articulaciones, de este modo pudo crear una multiplicidad de formas, convirtiéndola en un objeto flexible.

PLANO DE CORTE



TRABAJO TERMINADO



INTERVENCION

