

OTAV II - Intervenciones animadas

Barbara C. Brownell

Siendo que la investigación contempló y promovió la participación de todos los alumnos de la cátedra, y considerando que la currícula del nivel de OTAV II no se podía enmarcar en la instancia inicial del proyecto de creación de piezas para ser intervenidas ni en la posterior de intervención e impresión 3D, se propuso un formato de intervención adicional a los originalmente establecidos para que los alumnos pudiesen trabajar con lo aprendido durante el cuatrimestre. Eso es a través de la animación de las mismas piezas.

El pasaje de las piezas a este formato representó diferentes y nuevos desafíos . Una de ellas tiene que ver con el archivo mismo y su disponibilidad para la intervención. La plataforma en la que se enmarca este proyecto (el canal de Del dato a la Materia, en thingiverse.com) supone como parte del proceso creativo y de su documentación, la presencia de una pieza, que a medida que se va interviniendo, va sumando (autorías) y aparece una y otra vez en el canal en su “nuevo formato” bajo la firma de todas las personas que formaron parte de la creación e intervención. Cada pieza, tanto la original como las sucesivas resultantes de las intervenciones están disponibles para la descarga. De esa forma, quien quiera elegir una para intervenir y/o imprimir puede partir de cualquiera de las instancias de intervención. Todos los archivos son editables, ya sea en el formato 2D original, como en sus sucesivas conversiones a la tridimensión.

En el caso de las piezas animadas, luego de la primera instancia de intervención, en la que el objeto de referencia es el mismo para ésta y las demás intervenciones, el archivo resultante ya no tiene las mismas características de “Editabilidad” como para ser nuevamente compartido en el canal de Thingiverse y someterse a futuras nuevas intervenciones. No es que no sea posible compartir archivos editables de video, sino que es algo que debería ocurrir al margen de la plataforma principal elegida para llevar adelante el proyecto, y en donde, por las características mismas de los archivos de las animaciones, el foco no estaría puesto en el objeto, que es el que, con sus mutaciones, realmente nos interesa seguir.

El proceso de intervención de las piezas “iniciales” presenta ciertas dificultades ligadas al cambio de formato, que comparte con las intervenciones que son llevadas a la tridimensión. El hecho de que las animaciones se mantengan en la

bidimensión no facilita el proceso, ya que es igualmente necesario hacer una interpretación de la forma, e imaginar desde cómo ésta puede ser animada.

Es interesante ver como en la experiencia, la pieza de referencia funciona de manera diferente en los distintos casos. En algunos, la preocupación se centra en entender la estructura de la pieza, y la animación busca ser fiel a eso. A los elementos que la componen, sus ejes y posibilidades de movimiento. En otros, la referencia es interpretada desde el punto de vista “estilístico”. Ahí pueden rescatarse trazos, símbolos, colores.

Por último, puede verse una interpretación “temática”, donde la referencia sirve de disparador para un determinado relato en el cual no necesariamente se respeta su estructura o su estilo.

En su mayoría, las piezas iniciales que fueron más elegidas para ser intervenidas, son aquellas relacionadas con lo geométrico, ya que su conversión a otros formatos resulta más clara.

