**I Jornadas UCM medios digitales e investigación**

**POSTER**: Darío Lanza Vidal

Título: **ESCULTURA DIGITAL A TRAVÉS DE SOFTWARE LIBRE.**

Ponente: Darío Lanza Vidal

Correo de contacto: dario@dariolanza.com

Línea temática: **Entorno digital e investigación**

**Resumen:** La escultura constituye desde siempre un pilar esencial de las prácticas artísticas. Sin embargo, su ejercicio, estudio y docencia encuentran siempre dificultades de carácter material y económico vinculadas a la disponibilidad de sus materiales. Recientemente, el desarrollo de las tecnologías digitales ha venido a aportar importantes novedades en el terreno de la creación escultórica, simplificando gran parte de los procesos de diseño y construcción. A medio camino entre la creación virtual y la construcción escultórica, la escultura digital es a día de hoy un territorio todavía novedoso y poco investigado, pero constituye una de las disciplinas de mayor proyección dentro del ámbito de la creación tridimensional.

De cara a investigar las posibilidades de este nuevo y prometedor medio hemos elegido Blender como plataforma de escultura digital, solución que aporta el valor añadido de ser un software libre y por tanto completamente gratuito para docentes, estudiantes, investigadores, artistas y profesionales. Mediante este trabajo hemos podido certificar la calidad de las herramientas de construcción tridimensional que ofrece este software a través de la realización un proyecto escultórico.

La escultura digital comienza a postularse en estos momentos como un medio ideal para el análisis de la forma en la escultura, facultando un fructífero campo de trabajo para la investigación en este ámbito, para el estudio y restauración de obras tradicionales pero también para el diseño y proyección por parte del escultor contemporáneo, que disfruta mediante esta herramienta de un espacio para la exploración de sus ideas y la experimentación con la forma en un entorno completamente tridimensional semejante a la realidad, pero con la ventaja del importante ahorro económico y material que implica su diseño en un software gratuito. A través de la aproximación que propone esta tecnología, el escultor puede finalmente convertir sus modelos digitales en esculturas físicas reales mediante técnicas de impresión 3D, fundido en bronce o incluso tallado en mármol, proporcionando una solución completa para la creación escultórica contemporánea y abriendo importantes ventanas a la investigación y la docencia de esta disciplina.