



Jared Tarbell

Artista Generativo_Toni Seva B.

| | |
|--|-----|
| → Contexto histórico-político y social | 3 |
| Biografía | 4 |
| Análisis obras | 5/8 |
| Línea de arte | 9 |
| Obra destacada | 10 |
| Bibliografía | 11 |
| Actual | 12 |

Contexto histórico-político y social

→ NIVEL MUNDIAL

1968: Movimineto estudiantil México.

1969: Hombre llega a la Luna, por EEUU.

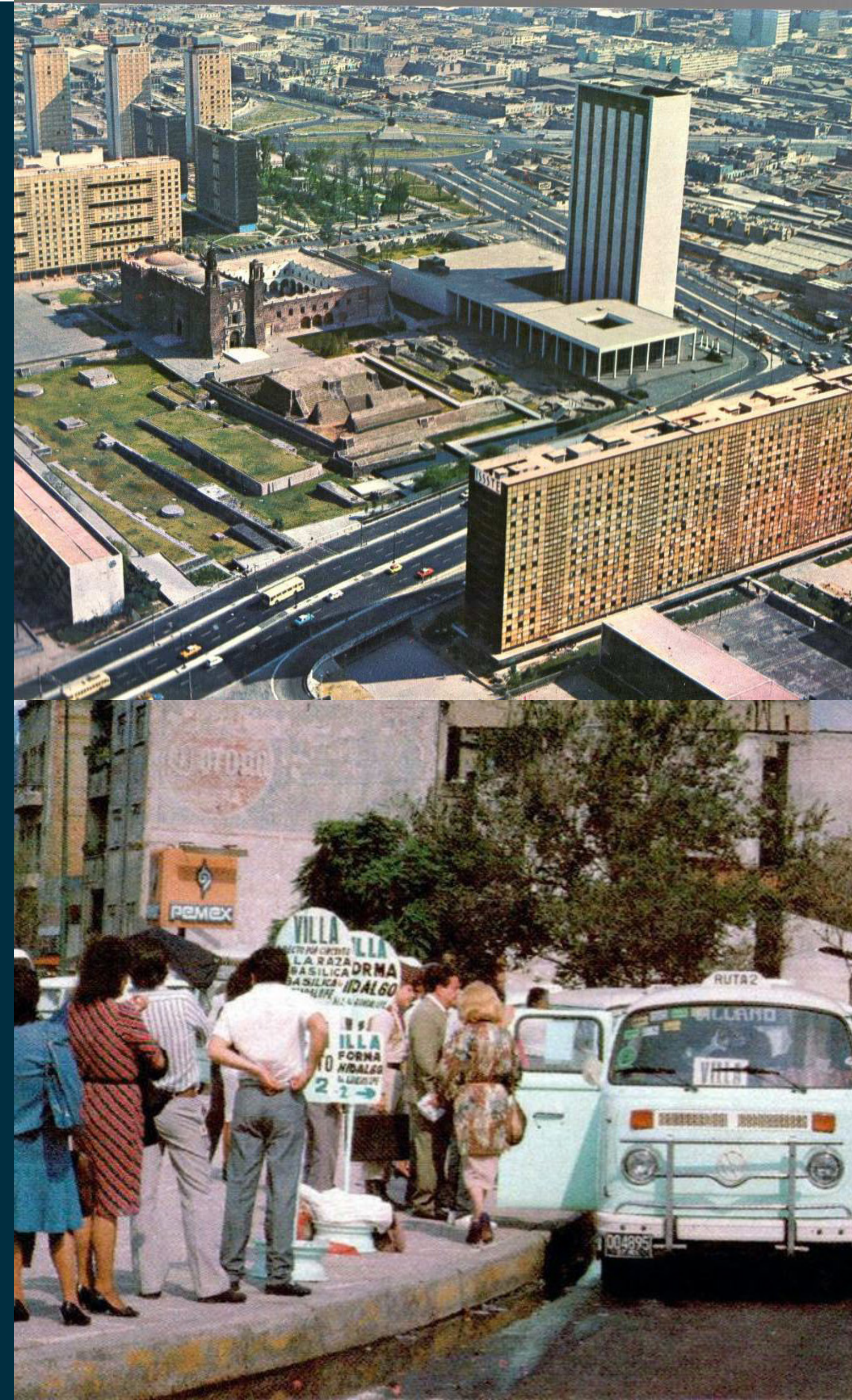
1970: Separación de los Beatles.

1972: Domingo Sangriento en Irlanda del Norte.

1973: Crisis del Petróleo.

→ Años 70 en México:

México también tuvo entre los años de la década que abarcó de **1970 a 1980**, una gran **demanda de ingreso al sistema educativo**; la Educación Media y Superior no fue la excepción, **miles de jóvenes** de prácticamente todos los sectores de la población **buscaron un espacio en las universidades**.

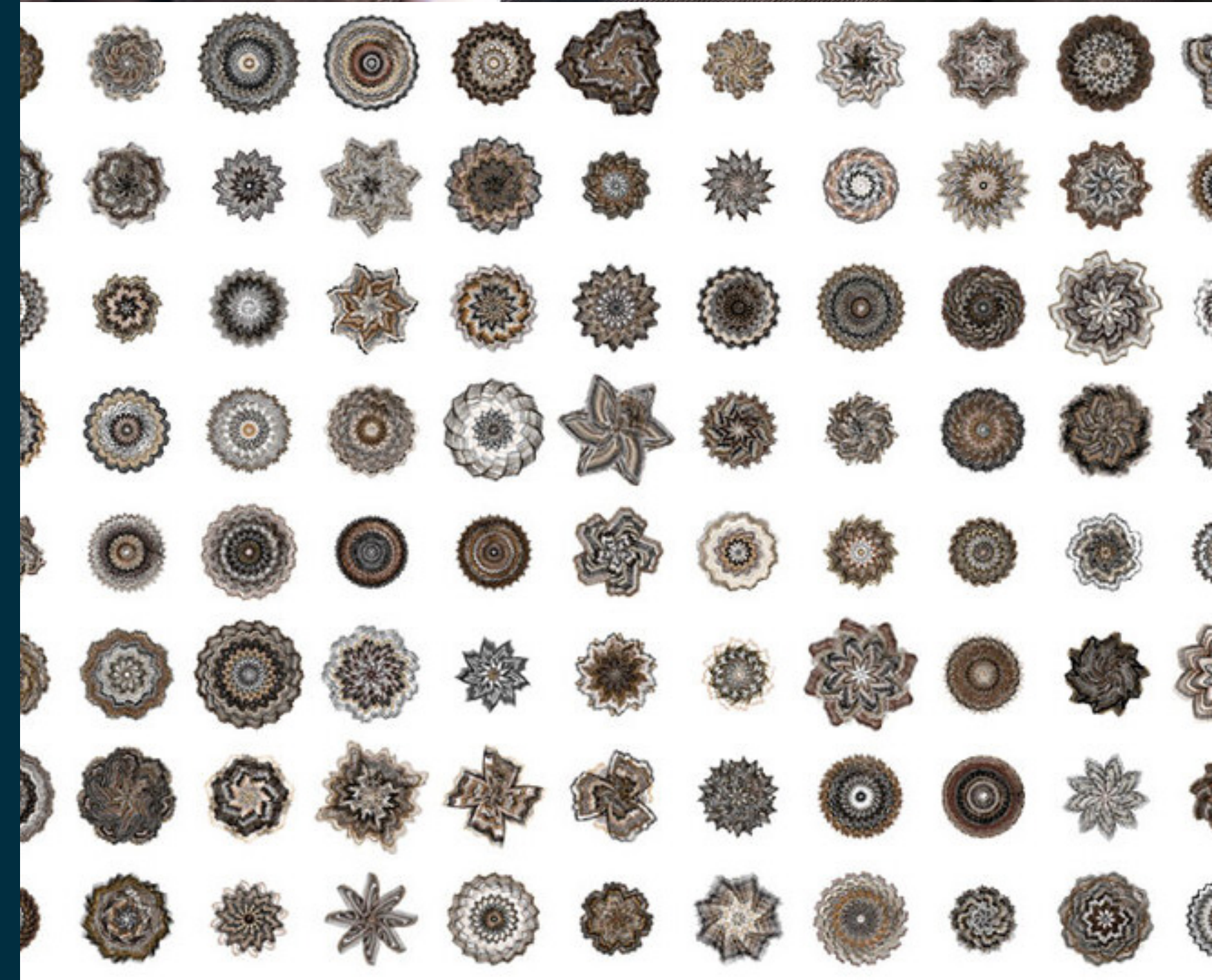


Biografía Jared S. Tarbell

Artista generativo y programador.

- ➔ **1973 Albuquerque, Nuevo México.** Hijo de William y Suzon Davis Tarbell. Conoció por primera vez las computadoras personales en 1987.
- ➔ El interés de Jared en la computación ha crecido en relación directa con la potencia de procesamiento de estas máquinas. Jared tiene una **licenciatura en Ciencias de la Computación de la Universidad Estatal de Nuevo México.**
- ➔ **Aprendió todos los lenguajes de programación** que se enseñan en los estudios pero **no había trabajo en el mundo de la web.**

Utilizó múltiples pequeños como dijo su inspiración de Tufte, **gráficos variables con una misma escala (tamaño) y eje,** la cual hace que su repetición forme estas figuras.



Análisis de los diseños y obras.

1.



Tarbell, Jared. *Lugar feliz*. 2004, Processing Sketch.

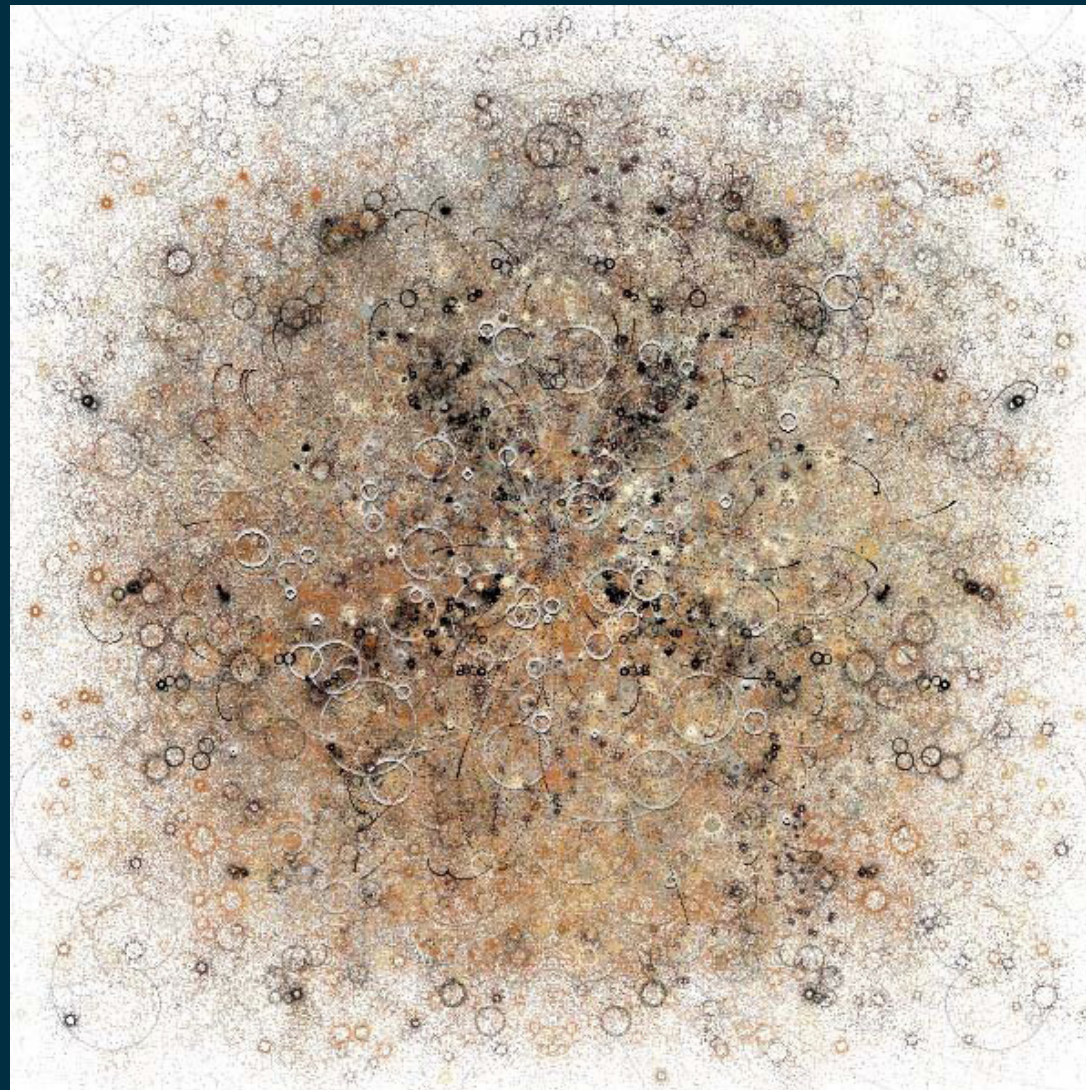
→ **Creado con programación:** Una serie de números programados forman gráficas que como resultado forman figuras aleatorias.

→ Capaz de **transmitir sensaciones con** esta técnica, unificando el arte y **la programación.**

→ Superposición de líneas gráficas que forman texturas, que en conjunto dejan ver una circunferencia con relieve y textura.

Análisis de los diseños y obras.

2.



Jared Tarbell, *Bubble Chamber*, 2003, Bosquejo de procesamiento.

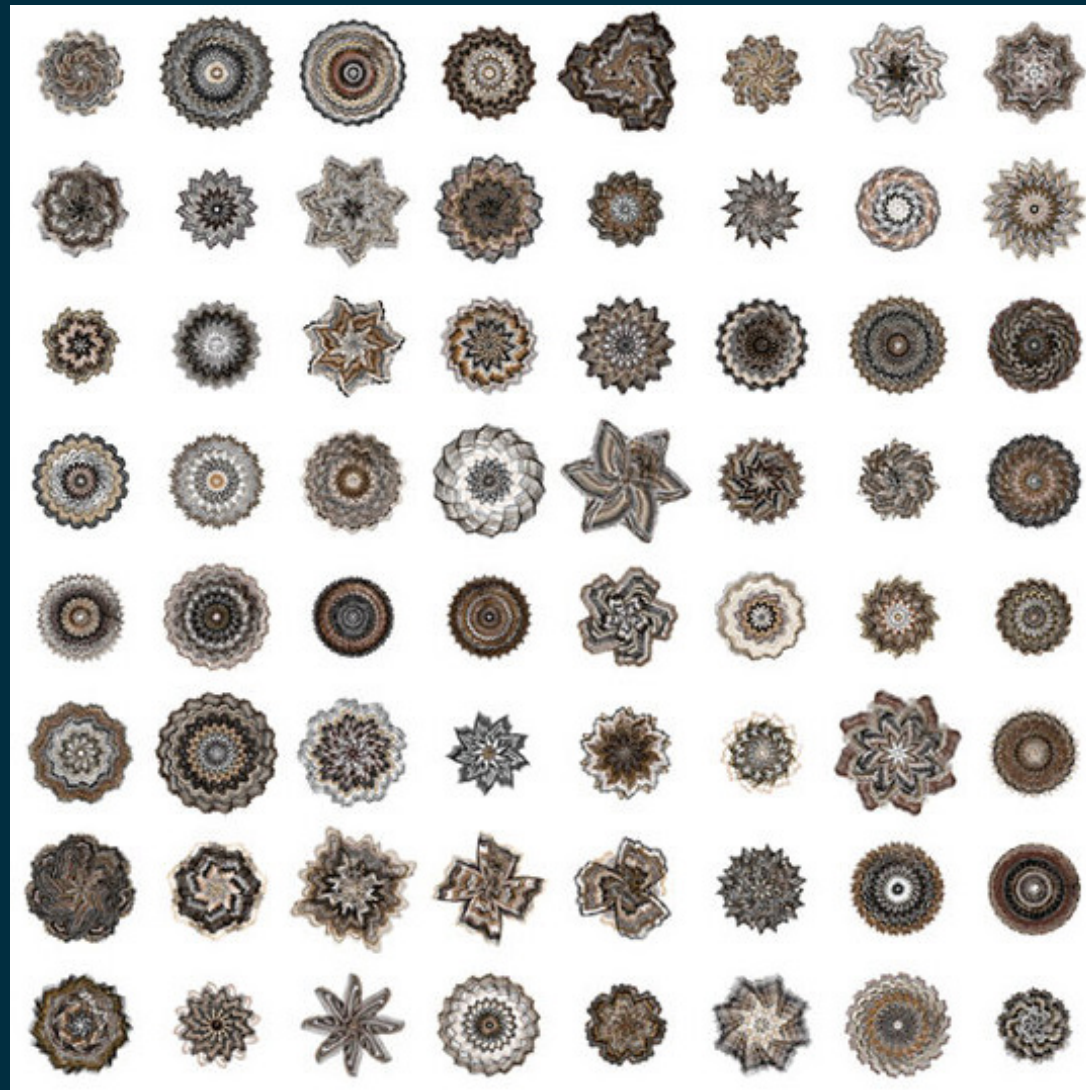
→ **Creado con programación:** Una serie de números programados forman gráficas que como resultado forman figuras aleatorias.

→ **Circunferencias creadas con programación** que se asemejan a las marcas de las brubujas.

→ **Yuxtaposición de circunferencias** de distintas tonalidades ocres.

Análisis de los diseños y obras.

3.



Jared Tarbell, *Dólar de arena*, 2004, Boceto de procesamiento.

→ **Creado con programación:** Una serie de números programados forman gráficas que como resultado se obtienen diferentes figuras aleatorias, semejantes entre sí

→ Formas aleatorias pero que guardan una semejanza estética entre ellas.

→ Utilización de los múltiples pequeños; programación que da como resultado gráficas con el mismo tamaño y el mismo eje, formando figuras redondas.

Análisis de los diseños y obras.

4.



Jared Tarbell, *juguetes interactivos*, Fábrica de Albuquerque, México.

→ Creado con cortadora láser: Se forman juguetes interactivos, los cuales representan las formas obtenidas con la programación, pero llevadas al 3D.

→ Cortado con láser, sobre madera y montado en formas de cubos.

→ Circunferencias huecas.

Línea de arte o diseño

Arte generativo.



Definición:

Arte fruto de un sistema autónomo, en este contexto, generalmente aquel que es no-humano y que de forma independiente puede determinar características de una obra de arte que de otro modo requeriría decisiones tomadas directamente por el artista. Como formas, colores... - Wikipedia



Jared mezcló sus **dos vías de expresión** en una, la **programación** que había estudiado en la Universidad de México y la **pasión por el arte** que le transmitió su madre desde la infancia.



Obra destacada

Jared Tarbell, *Sand Dollar*, 2004, Processing sketch

- **Obra realizada por múltiples pequeños:** La secuencia de múltiples forma diferentes figuras, creadas por gráficas con mismo tamaño y eje, las cuales terminan formando figuras con; relieve, textura y diferentes formas, pero que se asemejan entre sí.
- Estas acaban formando figuras aleatorias, capaces de hacer recapacitar y de causar diferentes sensaciones en el público.



Bibliografía



<https://www.artnome.com/news/2020/8/24/interview-with-generative-artist-jared-tarbell> - *Entrevista Con El Artista Generativo Jared Tarbell* - Jason Bayley

<https://www.aarp.org/espanol/politica/historia/info-2016/sucesos-importantes-que-ocurrieron-en-1970-fotos.html#slide1>

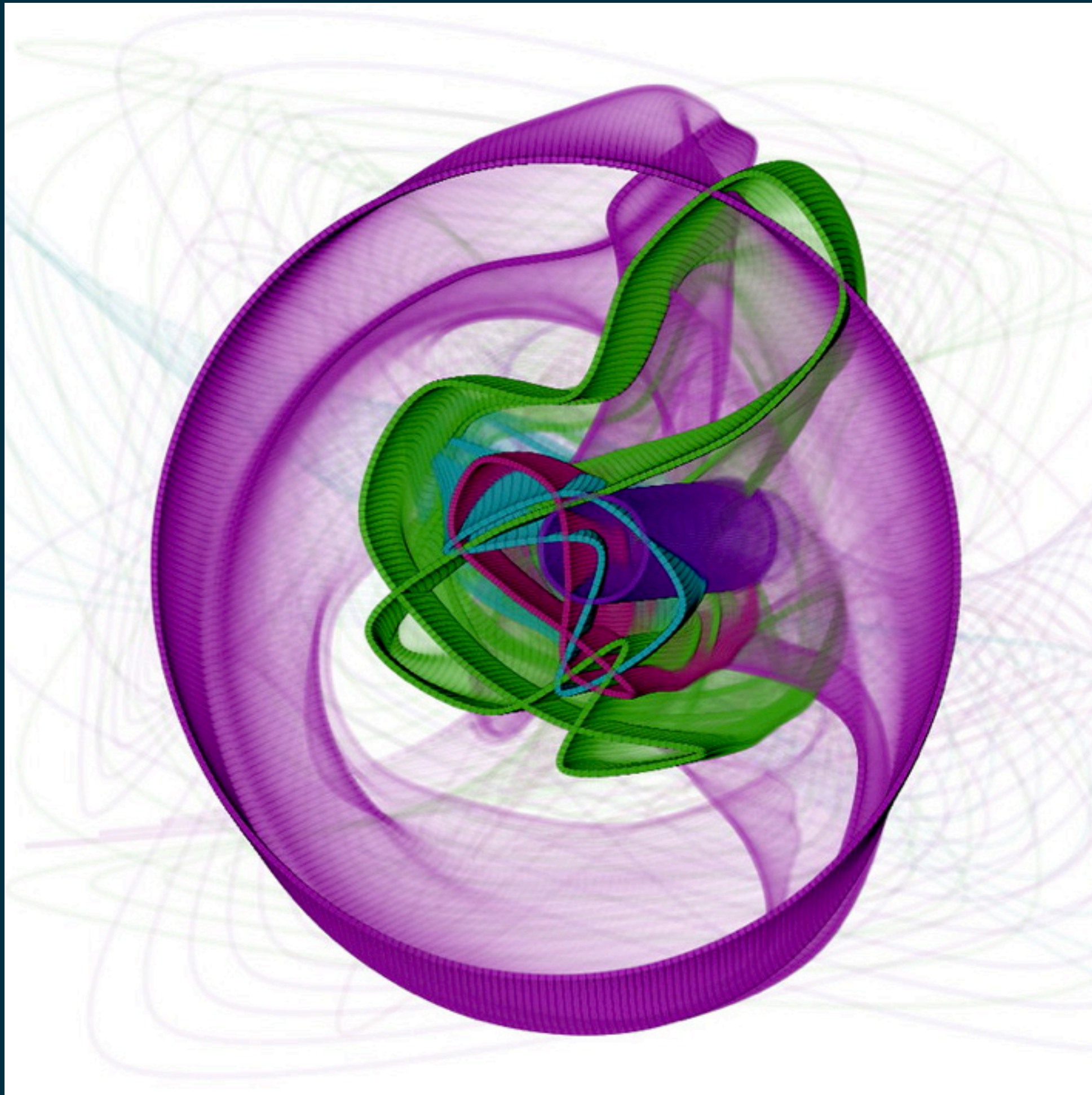
https://en.wikipedia.org/wiki/Small_multiple

<https://pekinhouse.wordpress.com/2006/08/25/la-ecuacion-en-el-arte-i-belleza-programada/>

<https://www.creativeapplications.net/flash/jared-tarbell-profile-events/>

Conexión con el arte generativo actual

Leonardo Solas, *La vida de los gráficos.*



Estudio de las formas obtenidas por algoritmos - Leonardo Solas.

