

PINTURA INTERACTIVA

R. J. Ambel

Dr. en Bellas Artes

Crear una obra pictórica supone una acción planificadora y otra ejecutora, entre ambas, existe un clima o entorno en el que se produce el descubrimiento estético y plástico. La

intuición de una novedad en la acción planificadora tiene que ver con la inspiración, o sea la presunción de que algo nuevo y gratificante se va a obtener, ello aporta cierta fuerza física y mental para realizarla eso es la inspiración, se intuye un modo de hacer o desarrollar la obra o pieza artística. Esa fuerza es para ejecutar la obra en sí, y al mismo tiempo, para previsualizarla

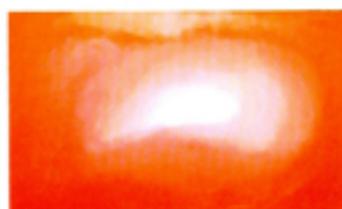


antes de que esté ejecutada. En ocasiones la fase final del trabajo es un estado previo para otra acción, por eso muchos artistas no están satisfechos con el resultado, entonces la paran, la rompen, o la aprovechan como cimiento para construir algo nuevo.

En la obra experimental que aquí describimos se plantea una reelcción basada en una serie de composiciones pictóricas, las cuales han sido creadas bajo una inspiración o un entorno determinado, en concreto, dentro de un taller de pintura organizado por el Museo Marco, impartido por el artista Dim Matamoros, su forma de plantear el taller influye en mi apreciación de la composición y el color; en diversas tablillas investigué



formas basadas en imágenes mentales, a cada una de las cuales apliqué colores básicos, con la idea de superponerlas o combinarlas mediante procedimientos informáticos; aunque el resultado en el taller fue una colección de obras independientes, el proyecto no se concluye hasta tener la digitalización e inter-actuación de esos elementos plásticos separados en un conjunto gráfico visual y único. Mi idea era combinarlas en una obra interactiva. El resultado final de la pieza se presupone dinámico, puede ser proyectada y se puede interactuar con ella al deslizar la mano sobre la pantalla; por tanto no es un cuadro estático.



Un condicionante es la diversidad de formatos y proporciones



con las que se trabaja en la fase pictórica, y el formato de presentación acomodado a la pantalla de video, por tanto el acoplamiento a la pantalla supone aceptar una serie de deformaciones básicas, la pintura que

tiene sus dimensiones fijas se estira en horizontal o en vertical; esto lo hemos "aprendido" del cambio de formato de la imagen en las pantallas de televisión, no importa que los presentadores aparezcan un poco más ensanchados de lo normal; hasta que se produzca el cambio efectivo de formato y el **apagón analógico**; se trata del primer cambio de formato anunciado en los medios visuales, pero ... ¿y si no sucede así? Mientras tanto esperamos resultados.

(Esta pieza esta expuesta en internet)

